

Orneuïl ou la Forêt Maudite : Comptes Rendus du monde

MJ :

Elara vous a accueillis dans son appartement à la fin d'Overland, où vous vous êtes changés. Vous avez enfilé vos vêtements pour Orneuïl et avez passé la porte. L'Abysse était plaisante.

Au réveil, il faisait froid et humide. Vous étiez dans la forêt d'Orneuïl, et il faisait nuit, à 0°C. Une odeur pestilentielle a fini par arriver autour de vous, et sans que vous ne compreniez de quoi il s'agissait, vous avez vu deux yeux oranges dans l'obscurité. Jenie a pointé la chose avec sa lampe torche sous les bons conseils de Rajev, et la chose a disparu, ni plus, ni moins.

S'en est suivi une marche rapide dans la direction que vous avez pu. Un homme est venu à votre rencontre, il vous a proposé de vous accompagner à Orneuïl. Il vous a parlé de ces bêtes qui rodent la nuit, et qui craignent la lumière. Tout à coup, il y a eu un bruit, et un genre de liane a fouetté Satsuki à l'épaule : la bête était au dessus, dans les arbres. Vous avez courru sous les bons conseils de votre nouvel ami, qui s'est arrêté à la lisière de la forêt, vous disant de continuer votre route et de rendre visite à une certaine Valencia.

Il est reparti, et à la sortie de la forêt, une petite fille a couru dans votre direction, avec une torche à la main. Une petite poupée rousse de 10 ans qui vous a amenés jusqu'à chez sa mère, Valencia.

Vous avez pu déguster une bonne soupe aux choux auprès du feu dans le salon de Valencia, à discuter. Elle vous a donné les indications de base, comme quoi vous avez des lotissements au nord est de la ville, et une boulangerie au centre ville.

Voilà pour les informations générales. Je rappelle que vous étiez tous présents lors du changement de monde, et que vous pouvez à tout instant relire celui-ci dans #irp_les-mondes-du-fdm .

Je compte sur les présents -et même les absents motivés- pour faire un retour sur le partage d'infos ?

Aela Menethil :

Compte rendue pour le premier jour d'Orneuïl:

Madame de Valencia Le François demande à enquêter sur les démons dite bêtes de la forêt.

Ce que nous savons pour l'instant c'est que les plus petites bêtes disparaissent à la lumière.

Les grandes bêtes quand à eux, mangeraient les hommes et les arbres d'après le garde forestier.

Une bête néanmoins rester visible, mais reculer face à la lumière de la torche du garde, on à pu constater une masse noir duveteuse et brumeuse, mais n'a pas la même forme.

Compte rendu de sa visite en Forêt avec le garde chasse:

Plus on s'enfonce dans la forêt, plus celle-ci est dévastée, la nature essaie de reprendre ses droits difficilement et il n'y a que très peu d'animaux.

A l'endroit où on s'est fait attaquer, les branches étaient à terre grillées jusqu'à la cime.. certainement l'oeuvre de la bête.

Apparemment la créature qui a attaqué Satsuki était une jeune créature.

Le moyen de sauver les personnes et de désinfecter complètement la plaie et de la cautériser ensuite.

Les créatures n'ont apparemment pas de forme et restent dans une forme duveteuse et brumeuse à la fois.

Satsuki BASKERVILLE

Changement de monde : Overland Park -> Orneuil

- nouvel outil : le grimoire

-> il nous permet de partager nos informations, faire des achats dans la boutique, et on y retrouve entre autres le Livre du Divin

- lors de notre arrivée : odeur pestilentielle dans la forêt

- quelque chose habite la forêt, et ce n'est pas un lapin

-> source de l'odeur, yeux oranges, respiration assez puissante pour se faire mouvoir les arbres

-> a disparu quand a été éclairé -> effet de la lumière ou juste nous pas assez vifs?

-> forêt retrouve calme relatif

- présence d'un garde-chasse masqué

- selon lui, c'est tout simplement du suicide de s'aventurer dans la forêt sans rien

+ les "bêtes" les plus faibles sont détruites ou au moins repoussées à la lumière

+ les plus puissantes dévorent tout sur leur passage (même la lumière)

- bêtes évitent le village, en général

- bêtes = "Démon"

- quand la bête arrive, meilleure solution est de fuir en courant

- Démon semblent pouvoir changer forme

-> quand touché par eux, pas de douleur spéciale, mais ça brûle rapidement, et ça se met à suinter noir et visqueux -> aussi douloureux que se faire trancher l'épée par une épée-tronçonneuse

-> si pas cautérisé (et avant ça désinfecté à l'alcool) aussitôt : brûlure, liquide noir visqueux qui suinte, fièvre au bout quelques jours, phase folie, arrêt cardiaque -> amputation sans effet (NB : les saignées c'est pas moderne)

- > masse informe, noire, duveteuse et brumeuse (mais avec des yeux), pas une plante
- Valencia Le François est celle vers qui se tourner si l'on a un souci
- garde-chasse maîtrise une certaine langue -> laquelle?
- Cunégonde, fille de Valencia, a toujours dons de voyance/prémonition
- le mari (?) de Valencia s'appelait Philippe
- capacités de Valencia? -> "quand les gens n'arrivent plus avec la médecine, ils se tournent vers moi"
- elle nous a demandé de libérer Orneuil de ses maux
- Valencia et Cunégonde toujours marchandes de poissons

Merlin :

Merlin est allé voir mamie Valencia pour lui poser quelques questions et avoir de l'aide concernant la bête. Comme vous le savez déjà Merlin pu arriver à la même conclusion que les autres. C'est à dire :

Il a des yeux oranges, respiration forte, il craint la lumière, il change de forme et il blesse très grièvement. Le démon est tout noir. Le garde chasse connaît une langue qui a peut être un rapport avec la bête.

Merlin est allé voir plusieurs personnes et aucune n'a donné une description identique.

Valencia, quand Merlin lui a parlé du garde chasse lui a dit qu'il en a eu un qui a disparu il y a 10 ans au moment où les bêtes sont arrivés. Donc il a pu en conclure qu'il fallait s'intéresser au garde chasse et à la langue auquel il parle

MJ :

Rololo, comment F il a dit un truc trop ouf hier !!

« Il y a pas mal de temps. Comme presque 80 ans, j'ai laissé un invité à Orneuil, et j'ai jamais eu vraiment de ses nouvelles depuis. J'vous avoue que je l'avais oublié, mais ça vient de tilt. Il s'appelait Philippe. Mais. J'peux pas aller vérifier par moi-même si c'est lui. »

Mais keskecéty que ça veut bien vouloir dire ?

Isha Tsekhov :

Rapport d'Isha:

Je suis récemment allé rendre visite à ce cher Philippe et on peut dire que j'ai du nouveau. Voici une petite biographie partielle, en espérant ne pas m'être mélangé dans les dates :

Il est né le 21 janvier 1896, ou quelque-chose comme ça. En 1915, à 19 ans, à cause d'une blessure, il a été rapatrié à Paris, « grâce » à quoi il a pu échapper à une embuscade en Alsace par les allemands, sans survivants. Il s'est ensuite endormi dans un hôpital militaire. Ça expliquerait la chanson qu'il nous a chantée, la dernière fois, plutôt « moderne », pour une chanson de l'époque.

Il est au courant pour les invités. En fait, il a même été lui-même un invité, arrivé dans les mondes (ou à Orneuil ?) cette même année, d'après ce que j'ai compris.

Il n'avait pas l'air au courant que nous étions en 2019, dans le vrai monde. Pour lui, il est arrivé à Orneuil il y a 15 ans. Et il a été... légèrement surpris d'apprendre qu'apparemment, il avait 123 ans. Ou peut-être qu'il faisait semblant, qui sait.

« Es-tu du côté du Créateur ou du Destructeur ? », qu'il m'a demandé. Et il a accepté de croire en ma réponse. Il m'a demandé de le tuer tout de suite, dans le cas où je n'étais pas du côté du Faiseur. Il veut qu'on laisse ce monde tranquille.

Aussi surprenant que ça puisse paraître, je l'ai pas tué, mais il m'a répondu « Moi non plus, je n'aime pas vraiment tuer », comment le comprendre ? C'est peut-être qu'un détail, j'ai peut-être raté des épisodes, mais au moins c'est là.

Il sait, mais il en sait beaucoup. Pourquoi ? Parce-que j'ai vu chez lui le fameux poignard, utilisé contre le Faiseur. Je n'ai pas abordé le sujet, mais c'est un « détail » à ne pas négliger.

Oh et, il a mentionné des certains « Helena » et « Albane », d'autres « vieux » invités, apparemment.

Petite info' bonus : Sous son masque se cache une blessure causée par l'une des bêtes, mais j'ai pas pu la voir. Son visage a fondu, apparemment.

Dany Aubry Adams :

Ismael ma parlé d'Hélène, elle était proche de lui.

DORIAN MACMILLAN :

Petite info pratique: pour ce qui concerne Hélène et Albane, je vous invite à lire le Livre du Divin. Grâce au tableau de bord on y a maintenant tous accès quand on veut, plus de problème de communication. D'ailleurs vous devriez tout lire, en fait, pour ceux qui ne l'auraient pas encore fait. Y a pas mal d'infos qui nous concernent tous entant qu'Invités, mais qui en disent aussi au sujet d'Ismaël. C'est intéressant.

Rajev Horvath :

Background de Philippe

· Ancien invité dans les mondes depuis 1915 (à l'âge de 19 ans, il a actuellement 123 ans).

- Garde de chasse à Orneuil depuis au moins 10 ans, certainement depuis son arrivée.
- A reçu un fragment de création : à l'aide d'Helena (psychologue du Livre du Divin) il a arrêté un invité devenu dangereux.
- Helena a également eut un fragment de création. Ancienne compagne de Ef, elle a souhaité mourir (Ef l'a tuée peut avant le début de SuM).
- A pour mission de surveiller ce que le Faiseur ne pouvait contrôler.
- Semble en bon termes avec le Faiseur.

Fragment de création :

- Philippe a possédé un fragment de création : objet permettant de voyager entre les différents mondes du faiseur et offre des capacités hors normes (apparition de choses/pouvoirs)
- Il a perdu le fragment de création avec la conception de Cunégonde : il a pu avoir un enfant avec un PNJ (valencia) chose normalement impossible.

Cunégonde et Valencia :

- Valencia a eut Cunégonde avec Philippe.
- Valencia n'a plus vu le père après son accouchement
- Cunégonde ne connaît pas l'identité de son père
- A les yeux bleus/verts (comme son père)

Naissance de Cunégonde :

- Quand Cunégonde est née, Valencia a été attirée vers la forêt. Elle a été attaquée par les monstres qui lui ont lacéré le ventre. Pour sauver la mère et l'enfant Philippe a utilisé son fragment de création. Le bébé est né juste devant la maison.

Visage de Philippe :

- A une cicatrice noirâtre sur le visage (en haut à droite), anciennement visqueux. L'aspect actuel est sec et brillant.
- Possède la marque depuis la naissance de Cunégonde (10 ans).
- Il cache cette marque depuis qu'il la possède, elle terrorise quiconque pose les yeux dessus.
- A essayé de cautériser la marque, mais sans grand succès, ceci a peut-être ralenti le processus.
- A les yeux bleus/verts

Grotte :

- Il y a une grotte suspecte dans la forêt, elle dégage une étrange aura.

Monstres :

- Existent en différentes tailles, petits ou gros, leur puissance varie selon cette dernière.
- Blessure des petits monstres soignables mais pas celles des gros.
- Philippe a été blessé par un gros monstre.
- Avant les créatures en avait après Philippe, mais maintenant elles en ont après Cunégonde, certainement à cause du fragment que Philippe a transmis à Valencia pour la sauver.
- Ils craignent la lumière et ont les yeux oranges.

Pistes à explorer :

- Explorer la grotte louche
- Essayer de soigner de nouveau le visage de Philippe
- Les monstres ne sont peut-être pas qu'à Orneuil
- Vérifier si les blessures de Ef et de Philippe sont les mêmes
- Ef a été blessé par une créature similaire ?
- Faire se rencontrer Philippe et Valencia
- Demander si Valencia a déjà parlé de son père à Cunégonde
- La blessure de Philippe date-t-elle du jour de la naissance de Cunégonde ? (expliquerait l'absence soudaine du père)
- Y-avait-il des monstres avant la naissance de Cunégonde ? (Demander à Philippe)
- Philippe propose d'attirer les créatures si on fait un raid dans la forêt près de la grotte

DORIAN MACMILLAN :

Compte rendu

Samedi 13 Janvier 1775, marché d'Orneuil.

Protagonistes: Dany, Steluna, Satsuki, Valencia et Cunégonde.

Dany à Val: D'ailleurs Valencia, vous habitez ici depuis longtemps?

Cuné - Maman a toujours vécu ici. Ça fait 37 ans, elle est née dans la maison où nous vivons aujourd'hui.

Dany et Sat à Val: Nous avons vu Philippe il n'y a pas si longtemps.

Val - C'est... Mh. Vous savez, ça fait une dizaine d'années que je ne l'ai pas vu. Parfois, j'ai l'impression qu'il est dans le coin, et puis, finalement, non. Je sais qu'il est en vie, je sais qu'il est quelque part, et j'imagine qu'il est dans la forêt, mais je ne m'y aventure pas. Ce serait du suicide, et Cunégonde a besoin de moi ici.

Cuné - Il vit dans la cabane, dans la forêt. Il vivait ailleurs, avant. Il vivait avec son frère et ses parents dans une petite maison, en haut d'un grand bâtiment. Et puis il allait à l'école avec son frère, je le vois qui marche au bord des routes. Des calèches qui avancent toutes seules roulent sur les chemins, et il marche, il va à l'internat après, il apprend à tirer à l'arquebuse.

Et il voit du sang, aussi. Des flammes, et des hommes qui crient. [...] Il ne vient pas d'ici, vous savez. (=> Philippe ancien invité, contemporain 1ère GM)

Dany et Sat à Val: Il est blessé. Si nous vous y accompagnions, ne voudriez-vous pas le revoir?

Val - Je ne le reverrai que quand il reviendra en ville, blessé ou non. Il sait où je vis.

Dany à Val: Je ne veux pas être indiscrete mais votre fille nous a dit que vous aviez 37 ans..?

Val - J'ai 37 ans, mais la forme physique d'une vieille femme de 90 ans, je sais... C'est ainsi. (Pourquoi? A toujours été comme ça? Sinon depuis quand?)

Dany à Valencia: Il y a une raison à votre apparence?

Stela à Val: Pensez-vous que les aller-retours de Philippe aient un rapport avec les monstres?

Val - Je me doute qu'il n'est pas parti avec envie. Il aimait bien sa vie ici, avec moi. Philippe a toujours été un peu distant, vous savez. Il menait sa vie.

Il s'absentait parfois pendant plusieurs jours, voire plusieurs semaines. Il ne menait aucune réelle existence en ville, les gens ne le connaissaient pas vraiment. Il venait de nulle part et me racontait des histoires folles. Avant la naissance de Cunégonde, ses absences étaient beaucoup plus régulières. Il revenait exténué, au petit matin. Je pense que les monstres sont apparus à ce moment-là. [...] Je ne sais pas pourquoi il est parti, ni pourquoi il s'en allait, ni même pourquoi je suis ainsi. J'ai quelques idées, mais je préfère penser que ce n'est pas ça. [...] Philippe avait beaucoup de secrets.

Cuné - Nous parlons souvent lui et moi.

Dany et Stela à Cuné: Tu lui parles? Comment vous vous parlez?

Cuné - Il n'a jamais eu de nom, mais. J'ai un ami, dans mes rêves, depuis des années. J'ai compris, en parlant avec Aela, récemment, qu'il s'agissait de ce Philippe. Alors, nous parlons. Dans mes rêves.

Stela à Cuné: Que sais-tu des monstres?

Cuné - Les Abominations en ont après Philippe, et après moi. Parce que nous sommes différents. Elles sont ici parce que nous sommes ici. Et si on était ailleurs, elles seraient ailleurs elles aussi.

Sat à Cunégonde: Saurais-tu comment les "Abominations" sont créées?

Cuné - Je n'en sais pas grand chose.

Elles blessent ceux qui les touchent ou les approchent de trop près... Elles sont créées dans l'Ombre et prennent en puissance avec le temps. Plus elles absorbent l'obscurité, et plus elles deviennent fortes. [...] Il y a quelque chose, partout autour de nous. Entre les arbres, sous nos sabots quand on pose le pied au sol, ou encore dans l'obscurité mortelle de la nuit, qui nous regarde quand nous fermons les yeux, ou quand nous tournons la tête. Et la chose est toujours là, quand on pense qu'elle n'y est pas. Elle est là quand on pense qu'elle n'existe pas, et quand on pense la voir, elle disparaît. C'est cette chose qui crée les Abominations.

(=> Lien avec le Nil? Peut-être créations du Nil. Créations destructrices.)

À vos crayons, préparez les questions.

Rajev Horvath :

Pour ceux qui ne souhaitent pas lire la version longue, un récap est disponible à la fin.

RP INTRIGUE : EXPLORATION AUX ABORDS DE LA GROTTTE / ORNEUIL

Déroulement du Rp - Progression Forêt

- L'équipe est allée voir Philippe et les filles se sont changées avec leurs affaires ou celle de l'homme. Les membres ont soit une torche (Aela, Jenie, Philippe) soit une lampe torche (Aela, Jenie, Rajev)
- Pour le trajet on a utilisé un chemin déjà connu et emprunté récemment (cf Rp Charlie/Philippe)
- C'est un jour très brumeux, encore plus dans la forêt et cela rend la progression difficile
- La grotte étant située à environ 30 min de marche à cheval (un peu plus à pied), nous avons marché longtemps. L'ambiance de la forêt devenait de plus en plus oppressante au fur et à mesure de notre progression.
- Stela remarque que cela craque de plus en plus sous ses pieds. Il y a de moins en moins de vie autour d'eux (animale ou végétale), plus le groupe progresse plus l'environnement semble consumé par ce "mal"
- Steluna et Jenie se rendent compte que quelque chose les observe, mais ne peuvent le localiser
- A partir d'ici certains membres commencent à entendre des voix :
 - Steluna entend : " Fuis. "
 - Jenie entend : " Continue d'avancer. "
 - Philippe entend : " T'es tous ceux qui t'accompagnent. "
- La voix est particulière, on ne peut pas la reconnaître ni s'en souvenir.
- Charlie a-t'elle également entendu des voix pendant son repérage ?
- Les chevaux sont attachés et laissés sur place car trop tendus
- Steluna aperçoit ensuite une forme dans la brume ressemblant à Pia, ce qui la distrait, elle se fait attaquer.
- L'attaque est faite par une liane noire, du même genre que celle qui a blessé Satsuki. Elle se fait sauver par Jenie qui la récupère à temps et par Aela (qui prend la lampe de Jenie) qui éclaire la liane. La liane disparaît.
- On remarque dès lors que la matière visqueuse noire est également située sur les branches des arbres.

- Steluna entend : “Fuis.”

· Steluna se met à trembler peu avant l’arrivée à la grotte, les membres essaient de se rassurer et motiver, mais sans résultat

Gros Big-up à la formation tortue

· Le groupe se sépare : les invités continuent vers le Sud-Est et Philippe essaie d’attirer un maximum de monstres au Nord-Est

· Désormais il y a moins de brume lorsqu’ils avancent, un peu comme quand on se trouve dans l’œil d’un cyclone. Le fait de se situer dans une clairière aide probablement.

· La sensation de malaise est de pire en pire. Cette sensation ressemble à celle que certains invités peuvent ressentir dans l’abysse.

· Apparition de paires d’yeux oranges, similaires à ceux rencontrés lors de leur arrivée dans le monde. Ils se rétractent quand on pointe une lumière dessus → Certainement les monstres faibles.

- Jenie entend : “Si tu me fais du mal, je te ferai mal.”

· S’agit-il d’un moyen d’auto défense ? De dissuasion pour éviter qu’on ne “les” tue ? Peut-être qu’on essaie de nous dissuader d’avancer pour qu’on ne découvre pas quelque chose ?

· On ressent désormais des grouillements dans le sol en direction du tumulus (la grotte). On ne peut que les entendre, le son ressemble au grouillement d’insectes en train de creuser.

· Jenie émet l’hypothèse que quelque chose cherche à creuser le sol pour éviter les lumières. Peut-être pour attaquer le village sans avoir à subir la lumière qui l’entoure ?

Déroulement du Rp - Arrivée au Tumulus

· On arrive au tumulus, il s’agit d’une petite colline arrondie d’environ 15 mètres de hauteur (ressemble en gros à une maison de Hobbit, en plus hostile). Elle présente une petite porte avec un potentiel couloir. Mais c’est sombre derrière la porte, on ne peut pas vraiment voir. La seule chose que l’on distingue vraiment c’est plus d’un millier d’yeux oranges.

- Steluna entend : “Jeune, si jeune...”

· Steluna croise le regard d’une créature elle a les larmes aux yeux, Aela en croise également un et fond en larmes.

- Aela, Jenie et Steluna entendent : “Rejoins-nous.

Déroulement du Rp - Discussion avec la Créature

· Ils aperçoivent désormais sur la droite une forme humanoïde, faite de matière noire. Impossible de distinguer un visage ou un quelconque autre signe distinctif. Comme pour la voix, impossible de s’en rappeler. Mais on pense que la voix provient de cette chose.

· Rajev demande à la chose si c’est elle qui leur parle depuis le début.

- Rajev entend : “Je ne te parlais pas, pourtant.

· Une des filles demande (Jenie ou Steluna) pourquoi la chose ne parle pas à tous.

- Tout le groupe entend : “Parce que lui ne m’intéresse pas.

Un membre demande : Pourquoi ?

- Tout le groupe entend : “Pour l’instant.

• Aela pose de nombreuses questions mais elles restent presque toutes sans réponse : Que veux-tu à Cunégonde ?² Qu’est-ce que vous êtes ? Pourquoi tuez-vous les villageois ? Pourquoi tu ne réponds pas ? Que veux-tu à cette petite fille ?

- Seule réponse obtenue : “C’est vous qui nous attaquez. “

• Aela demande : “Que veux-tu ? Nous tuer ?”. Pas de réponse. Steluna a répété les questions d’Aela concernant Cunégonde mais n’obtient pas plus de réponses. Pas de réponse non plus sur pourquoi certain membres l’intéressent et pas d’autres.

- Seule réponse obtenue : “C’est vous qui nous attaquez. “

• Rajev demande : “Qu’est-ce que vous faites ici ?”

• Réponse de la créature à tous, en clonant la voix et l’intonation de Rajev : “Qu’est-ce que vous faites ici ?”

• Toujours pas de réponses aux question d’Aela.

• Dialogue avec Jenie : - Pourquoi est-ce que vous dites qu’on vous attaque ?

A ce moment là le groupe ressent un chancèlement.

- C’est toi qui fait ça ?

Réponse de la créature : “Oui.”

- Pourquoi ?

Réponse de la créature : “Pourquoi pas ?”

- Ca fait quoi si on entre là dedans ? (En parlant de la porte du Tumulus)

Réponse de la créature : “Vous mourrez.”

- Toujours pas de réponses aux question d’Aela : Qui es-tu ? Qui êtes vous ?

- Steluna demande : - Pourquoi vous nous dites de vous rejoindre ?

Réponse de la créature : “C’est votre seule chance de rentrer chez vous.”

En quoi est-ce notre seule chance de rentrer chez nous ?

- Jenie demande : - Que sais-tu du Faiseur de Mondes ?

Réponse de la créature : “Tout.”

- Rajev demande : - Qui es-tu ?

Réponse de la créature : “Votre pire cauchemar.”

Puis après un silence...

“Mais nous avons les mêmes haines.”

· Aela demande : - Notre pire cauchemar ?... Que veux-tu dire par là ? Vous êtes issu de cauchemar ?
—> Pas de réponse.

• Jenie demande : - Quelle haine ?

Réponse de la créature : "Du créateur."

· La créature commence à s'impatienter : "Entrez ou partez!"

Réponse de Jenie : - Sinon quoi ?

· Des monstres commencent à ce moment là à sortir en masse de la porte et à se diriger vers eux. Vision de cauchemar. De toute évidence ces monstres sont contrôlé par la créature humanoïde. Le soleil ne les arrête pas (rappel : on est en plein jour il n'y a presque plus de brume). Ce sont soit des monstres plus puissants, soit la proximité avec le nid les rend plus forts.

· Aela demande : - Comment tu t'appelles ?

Réponse de la créature : "Nil...ou peut-être pas."

· L'équipe décide de s'en aller à reculons, chacun surveillant un côté différent. Formation Tortue maggle

Déroulement du Rp - Retour auprès de Philippe

· Plus on s'éloigne de la zone mieux c'est. Le malaide ambient diminue, on retrouve le cheval.

· Stela, entend des bruits, quelqu'un qui marche vite. C'est Philippe qui se tient la côté, blessé par un monstre, son cheval a été tué.

· Retour chez Philippe, les membres se détendent peu à peu.

· C'est sa seconde blessure après l'excurtion avec Charlie (il avait été blessé sur l'épaule). Il en a un peu marre.

· Philippe est régulièrement blessé pendant ses patrouilles.

· Steluna cautérise la blessure de Philippe.

Déroulement du Rp - Dialogue avec Philippe

· Les filles posent des questions à Philippe.

· Récap des réponses qu'il a donné :

Sa blessure au visage vient d'un monstre qui l'a attaqué. Comme sa blessure n'est pas complètement cicatrisée elle dégage la même sensation de malaise que celle ressentie aux abords de la grotte. On ne sait pas trop pourquoi la sensation est similaire, mais on peut supposer que c'est parce qu'elle a la même origine. Il n'a pas réussi à la soigner entièrement mais ne veut pas d'aide car elle a déjà cessée de s'étendre. Le fait qu'elle ne s'étende plus n'est pas dû au fragment de création mais à la cautérisation.

On a remarqué que les formes des créatures faisaient toutes référence à des choses existantes. Il s'agissait de formes d'animaux, de plantes (notamment les lianes, animaux à quatre pattes, 8 pattes, animaux volant, ver de terre etc) et de forme humanoïde (le Nil ?). On s'est demandé si ces formes appartenaient à des êtres vivants dont elles auraient prit possession (notamment des corps de villageois qui seraient morts dans la forêt), ou à une capacité de clonage/mime.

Il arrive à Philippe de ramener les villageois mort qu'il trouve pendant ses patrouilles, ces corps sont ensuite brûlés par les villageois. Peut-être que certains corps ne sont pas retrouvés.

Ca n'est pas la première fois que Philippe entend des voix lorsqu'il est dans la forêt. Le dialogue est à sens unique, les voix réagissent aux actions et paroles. La fréquence des paroles coïncide avec la distance à laquelle il se trouve de la grotte.

Steluna propose à Philippe d'aller voir Valencia. Mais ce dernier ne semble pas emballé, ça fait longtemps qu'il n'a pas été au village et elle doit lui en vouloir. De plus quand il se situe à Orneuil il ressent le même sentiment de malaise que quand il est à proximité du Tumulus, c'est d'ailleurs la raison pour laquelle il n'y habite pas.

Théorie de Jenie : C'est certainement dû au fait qu'à cause de sa blessure imprégnée de matière noire, il a une sorte d'affiliation au nid et donc il ne peut pas trop s'en éloigner. Mais son côté humain fait qu'il ne peut pas trop s'en approcher non plus. Jenie a proposé à Philippe d'essayer de s'éloigner du Tumulus dans une direction autre qu'Orneuil pour voir s'il sagit bien de la distance ou si c'est à cause du village.

Théorie de Steluna : C'est peut-être à cause de la présence de Cunégonde à Orneuil.

Philippe peut communiquer avec Cunégonde dans ses rêves (vu qu'il est réveillé la nuit), il est content de pouvoir lui parler même s'il ne peut pas la voir.

Service : Ramener du savon à Philippe.

.....
.....

RECAP DES POINTS IMPORTANTS

Pour ceux qui ont la flemme de lire la version longue.

Monstres -> Abomination

- Passent à travers les murs
- Attaquent tout (végétation, animaux,..)
- Evitent les zones lumineuses (notamment village et zones éclairées de la forêt)
- Visent préférentiellement Cunégonde -> ressemblent aux détraqueurs (au niveau de leur esthétique et de leur comportement)
- Ces monstres font ressortir les plus mauvais sentiments quand on les fixe dans les yeux : peur, malaise...

La Forêt

- Jour très brumeux, progression difficile
- Environnement de plus en plus malaisant et oppressant avec la progression, cette sensation de malaise ressemble à celle que peuvent ressentir certains invités dans l'abysse
- Forêt littéralement rongée et tuée par le mal ambiant
- On trouve de la matière noire sur les arbres aussi (en hauteur)
- Le sol grouille
- Il y a moins de brume au niveau de la clairière du Tumulus

La Voix, et pas celle de Secret Story

- Une voix s'adresse à certains membres durant leur progression, on ne peut ni la reconnaître ni s'en souvenir.

Le Tumulus

- C'est une petite colline arrondie d'environ 15 mètres de hauteur (ressemble en gros à une maison de Hobbit, en plus hostile). Elle présente une petite porte avec un potentiel couloir. Mais c'est sombre derrière la porte, on ne peut pas vraiment voir. La seule chose que l'on distingue vraiment c'est plus d'un millier d'yeux oranges.
- Sur commande de la Créature humanoïde une armée de monstres peut en sortir.

Discussion avec la Créature

- Il s'agit d'une forme humanoïde faite de matière noire. Impossible de distinguer un visage ou un quelconque autre signe distinctif. Comme pour la voix, impossible de s'en rappeler. Mais on pense que la voix provient de cette chose.
- L'équipe a une discussion avec la créature (voir le récap complet).
- On apprend que certains invités l'intéresse plus que d'autres. Il les invite à le rejoindre. Il a une certaine haine pour le Créateur.
- Il serait le Nil.

Retour auprès de Philippe

- Philippe a été blessé par une créature, Steluna l'a soigné.
- Les filles ont posé de nombreuses questions à Philippe (voir Récap complet)

Jenie HOPKINS :

Précision supplémentaire :

Philippe vient de me confirmer la théorie que j'avais évoqué concernant sa blessure et le malaise qu'il a lorsqu'il s'approche d'Orneuil.

Il s'agit en effet d'un malaise qui survient dès lors qu'il s'éloigne trop du Tumulus, et ce peu importe la direction dans laquelle il va. (Pas seulement vers Orneuil, donc)

-> Est-ce dû à la matière noire qui se trouve toujours dans sa cicatrice à moitié soignée ?

-> Hybride mi-humain mi-abomination qui fait qu'il ressent un mal-être en s'éloignant du Tumulus (abomination) mais également lorsqu'il s'en approche trop (humain) ?