

BILAN de l'animation : E.L.I.S.A

Avant de faire ce petit bilan, j'en profite pour vous donner le lien de notre **Discord** – que nous utilisons depuis un petit bout de temps.

Pratique pour être tenu au courant des animations à venir, et papoter entre organisateurs/participants d'événements ! ;) →

<https://discord.gg/SjXV7zg>



Coordonnées : 36.0S, 47.3W

Les coordonnées étaient celles de la Scène des Résidences du Pays de Bree (**Quartier Fantors**). Vous pouvez encore **visiter** le quartier à votre guise pendant les jours voire les semaines à venir.

Indications de mission : 21 12 51 62 64 51 62 53 51 55 11 55 42 46 11 33 12 42 51

Le message, codé grâce au carré de Polybe, indiquait les mots suivants : « **Bienvenue à l'asile** » (*avec possiblement une ou deux petites erreurs de ma part*).

Message : S.O.S

Ce message (*trompeur^^*) était celui de Luteny1, **directrice de l'asile**. Elle prétextait demander de l'aide pour en réalité « piéger » d'anciens patients de son hospice.

L'animation E.L.I.S.A, c'est **3 mois** de durs labeurs pour concevoir et réaliser la maquette de notre projet. A la base, une idée : Créer un « **livre dont vous êtes le héros** »... mais sans le bouquin (*puisque nous sommes sur un jeu vidéo*) et sans que ça ne soit trop héroïque, vous m'suivez ? ;)

Un quartier entier à **acheter** puis à **décorer**, grâce à l'aide très précieuse d'**Aestellia** et de **Cilswith** (*qui ont quasiment tout fait à eux deux !*).

Aza a donné de sa personne pour acquérir quasiment l'ensemble des maisons – il a surtout donné beaucoup de pièces d'or ! ;)

Merci aussi à **Kaels** qui a participé au projet, mais qui n'a malheureusement pas pu être des nôtres le Jour J, et à **Aryanna** qui l'a remplacé au pied levé ! :) **Ned** et **Eaira**, qui ont fait un petit bout de chemin avec nous, et qu'on reverra sûrement à d'autres events !

Pour ma part, il a principalement été question de travailler sur l'« **ambiance** » à retranscrire pour le quartier et pour chaque maison de façon spécifique, mais aussi proposer un **scénario** (légèrement tordu, je l'admets), qui a été figolé et arrangé par l'ensemble de l'équipe !

Bref, ce fut une vraie aventure pour nous et j'espère que vous avez apprécié ! Merci à la **vingtaine de joueurs** qui ont pu venir, c'était très chouette ! :)

Voici un petit tableau récapitulatif des participants :

~~Pseudo barré~~ : N'a pas pu être là / A dû partir à un moment donné

Pseudo en rouge : A gagné le prix des Meilleurs réponses* (1000 Points Sdao)

SAEKY (Epi)	AZAZOURS (Aza)	AESTELLUX (Aestellia)	GILDARAN (Cilswith)	HAUKARR (Aryanna)
Khelsi	Shab	Amaerok	Khaotil	Lunaellel
Smithra	Semagol	Semalard	Louella	Nassiha
Slogers	Marilyss	Papounain	Finloren	Melaheal
Menuba	Edwise	Darkklem	Spartaz	Miihauk
Dillrandil	Fangnar	Vallna	Neacylla	Yadoc
Vercingetoric				

***Les 3 réponses attendues étaient les suivantes :**

Question 1 : Qui suis-je ? Arber.

Question 2 : Où sommes-nous ? Dans un asile.

Question 3 : Qui êtes-vous ? D'anciens patients de l'asile.

Chaque maison avait un petit récit, que nous vous proposons de retrouver ci-dessous (*certaines textes donnés ici peuvent avoir été modifiés ultérieurement en jeu par votre MJ*)

TABLEAU DES SCENARIOS

En vert : Objet récupéré dans le sac

En bleu : Objet utile pour réaliser une action.

En orange : Les joueurs perdent des objets.

MORT des joueurs

<p>1 De drôles d'oiseaux vous observent du haut de leur perchoir. En quelques instants, vous prenez conscience de l'incroyable puanteur qui se dégage de l'endroit. Vous vous baissez machinalement, pour inspecter sous la table qui trône au centre de la pièce. Quelle horreur ! Vous retenez un haut-le-cœur. Un cadavre habite ici. Personne ne peut vous aider. Tremblant, vous faites demi-tour. Rendez-vous au numéro 2 ou partez pour le numéro 5.</p>	<p>2 Cet endroit semble être une chambre d'enfant très désordonnée. Devant vous, perchée sur son lit, une petite fille au regard triste veut que vous jouiez avec elle. « Arber, tu joues ? » VOUS ACCEPTEZ → La petite fille est ravie de vous avoir battu à cette partie de cache-cache. Bravo. Vous avez juste perdu du temps, et vous n'avez rien découvert. Rendez-vous au numéro 30. VOUS REFUSEZ → La fillette part soudainement se cacher sous son lit et ses pleurs étranges résonnent dans la pièce. Vous n'apprendrez plus rien d'elle. Rendez-vous au numéro 3.</p>	<p>3 Une vieille dame promène son chien empaillé dans les couloirs de la maison. Elle semble d'un coup vous prêter attention, et vous donne la laisse, sans un mot. De plus près, vous avez le sentiment que le chien vous regarde. Ou même qu'il bouge. VOUS ACCEPTEZ LA LAISSE → A contrecœur, vous récupérez la laisse. Le chien vous conduit jusqu'à la cuisine, où vous découvrez un bol de soupe et une pelle à long manche. Vous glissez la pelle dans votre sac. Vous ressortez sans un mot, en rendant son chien à la vieille dame, et vous vous dirigez vers le numéro 21. VOUS REFUSEZ LA LAISSE → Vous tournez les talons, et décidez de partir rapidement. Avant de franchir la porte, vous entendez un aboiement... suivi d'un rugissement. Peut-être même aussi un miaulement. Vos doigts parviennent à actionner la poignée, et vous fuyez jusqu'au numéro 13.</p>
<p>4 Cette maison est presque charmante, comparée à vos précédentes rencontres. Elle paraît inhabitée. Vous fouillez à droite, à gauche... A la recherche d'indices, de cartes, de documents qui</p>	<p>5 Un froid glaçant vous mord les os. Vous n'entendez que le souffle de votre respiration. Soudain, alors que vous observez de dangereuses stalactites au-dessus de votre tête,</p>	<p>6 Porte close.</p>

<p>pourraient vous en apprendre plus sur les lieux. Au bout de quelques minutes, vous bâillez à vous en décrochez la mâchoire.</p> <p>VOUS CHOISISSEZ DE RESTER ICI → La pièce à l'étage est assez grande pour accueillir un lit. Pourquoi ne pas s'y reposer quelques instants ? Vous fermez les yeux. Vos rêves vous conduisent (malgré vous ?) au numéro 18.</p> <p>VOUS CHOISISSEZ DE PARTIR → Une impression de déjà-vu vous envahit brusquement. Faisant vivement demi-tour, vous vous agrippez à la poignée. Impossible : elle a disparu. Un sursaut d'effroi parcourt votre nuque. Vos pieds sont mouillés. Vos genoux aussi. L'eau monte. N'entendez-vous pas son chant ? Bienvenue chez les fous ! Vous voilà noyés. MORT</p>	<p>un bruit étrange émane de ce qui semble être la salle de bains. Lorsque vous approchez de la bassine, vous remarquez un petit trou au fond.</p> <p>VOUS REGARDEZ → Le trou s'agrandit à vu d'œil. Curieux, vous vous penchez davantage. Une main grisâtre apparaît et vous attrape par le col. Personne ne vous entendra crier...</p> <p>Quand vous revenez à vous, vous êtes allongés sur le carrelage glacial, et tout ce que vous aviez dans votre sac a disparu. (SAC VIDE)</p> <p>Rendez-vous au numéro 8.</p> <p>VOUS NE REGARDEZ PAS →</p> <p>Vous faites demi-tour, répugné par la crasse ambiante. Rendez-vous au numéro 20.</p>	
<p>7</p> <p>Porte close.</p>	<p>8</p> <p>Une mélodie sinistre résonne entre les murs de cette piteuse maisonnette. « Un, deux, trois j'tuerais Elisa ! Quatre, cinq, six ça s'ra un délice ! Sept, huit, neuf, avec une sauce à l'œuf ! ». Un rire accompagne les paroles, et vous voilà tout d'un coup face à un petit garçon. A la place de ses yeux, deux grands orbites noires.</p> <p>VOUS LUI TENDEZ LA MAIN → L'enfant baisse la main vers la vôtre, sans la voir. Lorsqu'il tend ses doigts, vous remarquez son aspect squelettique... presque irréel. Avec un mouvement de recul, vous retirez votre main. L'enfant vous fait un signe de tête, et vous sentez qu'il vaut mieux partir. Rendez-vous au numéro 13.</p> <p>VOUS SOUHAITEZ LUI PARLER → Vous demandez à l'enfant où vous vous trouvez, et comment s'appelle ce village. Il secoue vivement la tête et se met à rire. « Ce n'est pas un</p>	<p>9</p> <p>Un oiseau vous regarde fixement. Presque comme l'aurait fait un homme, il vous désigne un endroit avec son bec. En vous retournant, vous apercevez une étagère d'alchimiste. Une petite fiole brille à son sommet. Vous l'attrapez rapidement. Sur l'étiquette, vous lisez en grandes lettres : E.L.I.S.A. Vous avez besoin d'un couteau pour ôter le bouchon de la fiole.</p> <p>VOUS OUVREZ LA FIOLE → Le contenu de cette fiole vous semble paradisiaque. Malheureusement, vous n'aurez pas le temps d'en boire son contenu. L'odeur vous endort, et vous voilà plongés dans un sommeil profond. Votre esprit s'égare quelques instants, mais finit par vous ramener à la case départ. (FIN***)</p> <p>VOUS NE POUVEZ PAS OUVRIR LA FIOLE → L'oiseau se met en colère et vous chasse à grands coups de bec. Il attaque vos bras, puis vos jambes. Votre œil est touché, et le sang commence à inonder le sol brûlant. Vous pensez à ce qui aurait pu arriver si vous aviez pu ouvrir la fiole... avant de succomber</p>

	village ! C'est un manège, vous ne voyez-pas ? » L'enfant tourbillonne sur lui-même, laissant tomber un bracelet. Vous le mettez dans votre sac et partez au numéro 12.	à une mort lente et douloureuse. MORT
10 Dans votre fuite, vous n'aviez pas remarqué qu'une musaraigne vous suivait. Une fois à l'abri, vous la prenez dans vos bras. Son pouls est faible, elle semble malade. Un souffle rauque et fatigué s'échappe de son museau. Vous hésitez un instant. VOUS AVEZ UN REMEDE → Grâce au remède dans votre sac, vous parvenez à sauver votre amie à poils ! Elle s'échappe de vos bras en courant, visiblement en pleine forme. Vous remarquez que la musaraigne a laissé tomber dans sa course un petit parchemin. Vous pouvez lire un chiffre : le 9. VOUS N'AVEZ PAS DE REMEDE → Vous tentez d'aider la musaraigne à mieux respirer, mais son cœur s'emballe. Bientôt, son souffle disparaît. Désespéré, les larmes coulent d'elles-mêmes. Vous finissez par vous écrouler. MORT	11 Porte close.	12 Vous faites une brève halte dans cette demeure. Après un court instant à rester immobile, guettant le moindre signe de vie, vous sentez un objet dans votre poche. C'est un bracelet. Il est en or, très beau et méticuleusement travaillé. Vous lisez de fines inscriptions : « Arber, 2965 TA ». Vous rangez le bracelet et décidez de manger un morceau. De la soupe. Il y en a une justement sur la table. Cette pause vous a revigoré. Heureusement que nous n'aviez pas aperçu l'étrange bonhomme caché dans le placard. Vous partez plus sereinement à la recherche de la vérité, et d'une issue pour sortir d'ici. Vos pas vous mènent au numéro 17.
13 En poussant la porte, vous découvrez une table bien garnie des bougies sont allumées autour de riches bibliothèques et de fauteuils rembourrés. Vous clignez des yeux de surprise. Dans un des fauteuils, une jeune personne vous interpelle, un bol de soupe à la main : « Es-tu prêt à jouer cette fois, Arber ? » Vous n'avez pas le temps de répondre que déjà, la jeune personne secoue la tête et vous envoie un livre au visage. Vous attrapez l'ouvrage au vol, mais tournez rapidement les talons. Une fois la porte franchie, vous remarquez que le livre ne	14 Porte close.	15 Porte close.

<p>contient que des pages blanches. Drôle de marque-page que ce petit couteau... ni vu ni connu, vous le glissez dans votre sac. Vous avancez désormais sans but précis.</p>		
<p>16 Porte close.</p>	<p>17 Vous entrez dans une maison vide. Pas un chat. Un coffre trône cependant au milieu de la pièce principale. Un étrange cadenas vous empêche de l'ouvrir. Désespéré, vous fouillez dans votre sac à la recherche de quelque chose pour le déverrouiller. VOUS AVEZ UN TABLEAU → Vous aviez presque oublié l'existence de ce tableau au fond de votre sac. La musaraigne n'a pas bougé. Cependant, elle tient quelque chose dans sa gueule que vous n'aviez jusqu'alors pas remarqué. Une sorte de fiole. Ce n'est pas avec ça que vous ouvrirez quoique ce soit. Vous laissez tomber et partez au numéro 21. VOUS AVEZ UNE BOUGIE DE L'ANORIEN → En allumant votre bougie de l'Anorien, vous remarquez que le cadenas est fragilisé sur un côté. En insistant un peu, vous parvenez à le sectionner. Vous ouvrez précipitamment le coffre. Il contient une clé que vous vous empressez de glisser dans votre sac. Rendez-vous au numéro 25. VOUS N'AVEZ NI TABLEAU NI BOUGIE → Impossible pour vous d'ouvrir ce coffre et de découvrir son mystérieux contenu. Rendez-vous sans tarder au numéro 19.</p>	<p>18 Vous êtes dans un étrange endroit. Une lumière violette vous aveugle. Elle vient vers vous. Une silhouette se dessine à travers l'halo lumineux. Elle ne paraît pas amicale. Des cheveux dansent dans le vent. VOUS FUYEZ → Vous pourriez vous enfuir par la fenêtre en la brisant avec une pelle à long manche, si vous en avez une dans votre sac, et partir au numéro 20. Pas de pelle ? Vous tentez de briser la fenêtre avec votre bras, mais vous vous blessez mortellement. L'être maléfique violet ricane. Il s'approche de vous pour vous achever. MORT VOUS AFFRONTÉZ LA LUMIÈRE → Un être maléfique se tient devant vous. Presque fantomatique, son regard vous transperce jusqu'à l'échine. Il vous murmure ces quelques mots « Elisa, j'ai compté les anneaux au nombre de neuf, je les ai compté neuf fois. ». Vous attrapez un chandelier sur votre droite et le jetez de toutes vos forces vers l'être spectral. Sans vous retourner, vous courez au numéro 13.</p>
<p>19 Il y a une musaraigne dans cette maison. Quel drôle de nuit ! Est-ce vraiment la nuit, d'ailleurs ? Vous jetez un œil par la fenêtre. Vos yeux voient troubles et vous avez l'impression que vos sens déclinent. La maison est vaste et</p>	<p>20 En fermant brusquement la porte derrière vous, un tableau tombe d'un mur. Vous sursautez ! Quel cauchemar... Le tableau est lumineux, presque rassurant. Il représente une petite musaraigne brune aux poils clairs,</p>	<p>21 Vous remarquez tout de suite que quelque chose cloche dans cette pièce. Il y a des insectes sur les murs, au plafond. Tout est démesuré, disproportionné. Une araignée menace de vous tomber sur la tête.</p>

<p>possède un étage. VOUS PROGRESSEZ VERS LE FOND, DANS UNE PETITE PIECE → Alors que vous avancez dans le couloir, une flèche siffle au-dessus de vos oreilles. Vous vous baissez précipitamment et la musaraigne disparaît. En vous retournant, vous remarquez une silhouette capuchonnée dans l'entrebâillement de la porte. Vous lui criez quelque chose, mais c'est trop tard. Une seconde flèche vous touche à l'épaule. Vous sombrez. Vous êtes transportés au numéro 24. VOUS FOUILLEZ LE RDC A LA RECHERCHE D'INDICES → Etrangement, le lieu vous est familier. Il vous semble qu'il manque un tableau sur un des murs. Un tableau de musaraigne. D'ailleurs, la musaraigne vous suit toujours. C'est certain, vous êtes déjà venu ici. Sans un bruit, la petite créature monte sur votre épaule. Bizarrement, vous vous sentez chez vous. Alors que vous tendez le doigt pour caresser son museau, vous ne sentez rien. Un bref coup d'œil vous confirme que la musaraigne n'est plus ici. Vous secouez la tête et vous rappelez d'où vous vous trouvez. Aucune musaraigne n'a jamais été dans cet enfer. Le sol tremble. Vous ne devez pas rester ici. Rendez-vous au numéro 28.</p>	<p>souriante. VOUS PRENEZ LE TABLEAU → Vous récupérez le tableau et le glissez dans votre sac avant de partir sans traîner au numéro 26. VOUS NE PRENEZ PAS LE TABLEAU → Soudainement, vous vous rendez compte que vous n'êtes pas seul dans la pièce. Dans un coin sombre, une sorte d'orque en décomposition vous regarde avec insistance, sagement assis. Vous fuyez à toute jambe, laissant sur votre route tout objet métallique, jusqu'au numéro 29.</p>	<p>VOUS L'ECRASEZ → L'araignée s'écrase en une tâche sombre au sol, ce qui vous permet de découvrir un espace lumineux sous le plancher. En soulevant une latte du parquet moisi, vous tombez nez-à-nez avec une bougie de l'anorien allumée. Vous la glissez dans votre sac et partez au numéro 27. VOUS L'ATTRAPEZ → L'araignée vous pique soudainement dans le creux de la main. Alors que vos doigts commencent à gonfler, vous sentez que vous perdez connaissance. Rendez-vous au numéro 26.</p>
<p>22 Porte close.</p>	<p>23 Vous tremblez comme une feuille. La pluie tombe à grosses gouttes à l'extérieur. Vous aimeriez vous sécher avant de reprendre la route. Pas moyen de sortir de ce fichu village ! Vous ne savez même plus comment vous vous êtes retrouvés dans cette situation. Une petite créature s'approche de vous sans un bruit. Vous sentez sa présence avant même de l'apercevoir.</p>	<p>24 Vous êtes allongés sur un lit confortable. Vos plaies sont bandées, il y a du thé sur la table basse. Une petite musaraigne dort paisiblement sur vos pieds. Une femme entre dans votre champ de vision. Elle est âgée et porte une chemise lumineuse, presque blanche. LUI PARLER → La femme vous sourit, mais elle ne semble pas vous comprendre. « Ne tentez pas de parler, Arber. Vos yeux vous font encore souffrir.</p>

	<p>RENCONTRER LA CREATURE → Lorsque la créature sort de l'ombre, vous vous apercevez avec soulagement qu'il s'agit d'une simple musaraigne. C'est presque en riant que vous la saluez. Elle vient se blottir contre vous, alors que vous vous asseyez dos à la porte, à bout de force. Lorsque vous ouvrez les yeux, vous êtes au numéro 19.</p> <p>QUITTER LA MAISON → Demi-tour ! Horreur en vue ! Vous prenez vos jambes à votre cou et ne vous arrêtez qu'au numéro 17.</p>	<p>Prenez votre remède. ». Vous récupérez le remède, mais le glissez dans votre sac. Attendez le petit matin pour filer, et courez jusqu'au numéro 26.</p> <p>TENTER DE S'ECHAPPER → La femme attrape votre poignet avant même que vous n'ayez bougé le petit doigt. Sa prise est ferme, mais c'est avec une voix douce qu'elle vous parle : « Vous recommencez, Arber. C'est la neuvième fois ce mois-ci. ». Vous attendez le petit matin, et courez jusqu'au numéro 10.</p>
<p>25 Cette maison comporte de nombreuses tables et étagères bien garnies. Mais la nourriture vous dégoute ; elle semble gâtée. Une porte dérodée vous résiste.</p> <p>VOUS UTILISEZ UNE CLE → Grâce à votre clé, vous parvenez à entrer. Malheureusement, la pièce est infestée de rats. Suivant l'ordre de cette étrange personne au milieu de la pièce, les rats se jettent sur vous à peine le seuil franchi. Trop affaibli par vos aventures, les rats auront raison de vous. MORT</p> <p>VOUS N'UTILISEZ PAS DE CLE → Vous décidez tout de même d'entrer. Vous vous jetez sur la porte close de toutes vos forces. Le choc est plus important que prévu. Une de vos côtes vous fait souffrir. Vous saignez. Il va sans dire que c'est une mort bête, mais affreusement douloureuse qui vous attend. MORT</p>	<p>26 Cet endroit est comme un rêve. Peut-être êtes vous d'ailleurs mort. Vous ne sentez plus aucun de vos membres. Un parchemin étrange flotte au-dessus de votre tête.</p> <p>VOUS LISEZ LE PARCHEMIN → « Arber, n'oubliez pas de prendre votre soupe. » Une étrange sensation de chaleur vous enveloppe. Elle semble agréable au premier abord, mais très vite, tout brûle autour de vous et vous partez en fumée dans le néant. C'est une sale fin. MORT</p> <p>VOUS NE LISEZ PAS LE PARCHEMIN → Une force nouvelle s'immisce en vous et vous dicte de ne pas vous approcher de ce parchemin. Vous vous relevez et repartez fièrement d'où vous venez, jusqu'au numéro 4.</p>	<p>27 Dans cette maison, une ambiance rougeâtre règne. Pourtant, l'obscurité vous enveloppe tant que vous ne pouvez avancer. Alors que vous cherchez dans votre sac quelque chose pour y voir plus clair, vous trébuchez violemment. En vous redressant, vous remarquez que votre front est ensanglanté. Très vite, vous sentez le besoin de vous asseoir. Vous fermez les yeux. Rendez-vous au numéro 24.</p>
<p>28 Vos pas vous conduisent dans une ruelle qui semble inhabitée et désertique. En levant les yeux, vous apercevez une lune verdoyante. Dans votre esprit, une musaraigne vous manque. Y'a-t-il déjà eu une musaraigne ici ? Vous avez le sentiment profond et inébranlable que votre conscience s'effrite et que vous devenez fou. Ne</p>	<p>29 Un étrange vent souffle dans vos oreilles. Vous êtes persuadés que quelqu'un vous suit. Vos pas s'accélèrent. C'est certain : on vous suit ! Dans le couloir de cette demeure, vous tombez sur un miroir.</p> <p>REGARDER DANS LE MIROIR → Vous vous regardez avec pitié et désarroi. Vos yeux sont</p>	<p>30 Vous avez une envie irrésistible de boire. Vous vous dirigez vers ce tonneau. Une petite gorgée, seulement... Ah quel délice ! Mais soudainement, vous vous sentez glisser. Vous perdez pied. Vous vous contentez de tomber. Au bout de quelques secondes, quelques minutes, heures, semaines, années... Votre esprit semble flotter au-dessus du néant. Votre chute</p>

<p>serait-il pas plus sage d'attendre que la mort ne vienne vous chercher ici ? Vous pensez à toutes les bonnes et mauvaises actions de votre vie, ou du moins, de ces dernières années. Ah, Elisa... Qu'avez-vous fait pour mériter une telle fin ? Vous vous endormez sur ces sombres pensées. Dans votre rêve, cette maison est celle d'un marin fou, parti trop longtemps en mer. D'ailleurs, vous sentez que vous tanguiez. Les vagues continuent et vous avez peur de chavirer. Votre esprit et peut-être même votre corps s'envolent brusquement pour le numéro 30.</p>	<p>vides et las. Pourtant ils ne ressemblent pas aux vôtres. Vos joues sont blanches et creuses. Pourtant, elles ne ressemblent pas aux vôtres. Dans votre main droite, vous apercevez un couteau. Le miroir vous sourit. Votre bras s'actionne et le couteau se rapproche de votre gorge. Ca sera votre dernier soupir. MORT NE PAS REGARDER → En continuant votre chemin, vous manquez de trébucher sur un objet. C'est un couteau. Vous le récupérez dans votre sac et quittez cet endroit. Vous vous mettez à l'abri au numéro 23.</p>	<p>disparait. Ou peut-être avez-vous oublié que vous chutiez. Hélas, vous disparaissiez. La Mort finit par vous prendre la main et vous conduit chez elle. MORT</p>
--	--	--

Début :

« Vous vous réveillés sur une place obscure, dans un village. Vous ne voyez personne autour de vous, si ce n'est d'autres individus aussi perdus et apeurés que vous-même. Vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous vous trouvez. D'ailleurs, comment êtes-vous arrivés ici ? Un souffle familier vous effleure le cou. Vous n'avez d'autres solutions que de visiter les lieux pour en savoir plus. »

*****Fin :**

« Vous vous réveillés sur une place obscure, dans un village. Vous ne voyez personne autour de vous, si ce n'est d'autres individus aussi perdus et apeurés que vous-même. Vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous vous trouvez. D'ailleurs, comment êtes-vous arrivés ici ? Un souffle familier vous effleure le cou. Etrangement, vous avez l'impression d'être déjà venu ici, mais impossible de vous en souvenir. C'est une drôle de sensation... Il ne vous reste plus qu'à visiter les lieux pour en savoir plus... ».

FILTRE LES NOTES

AFFICHER CARTE

STABLE-MASTERS MAP

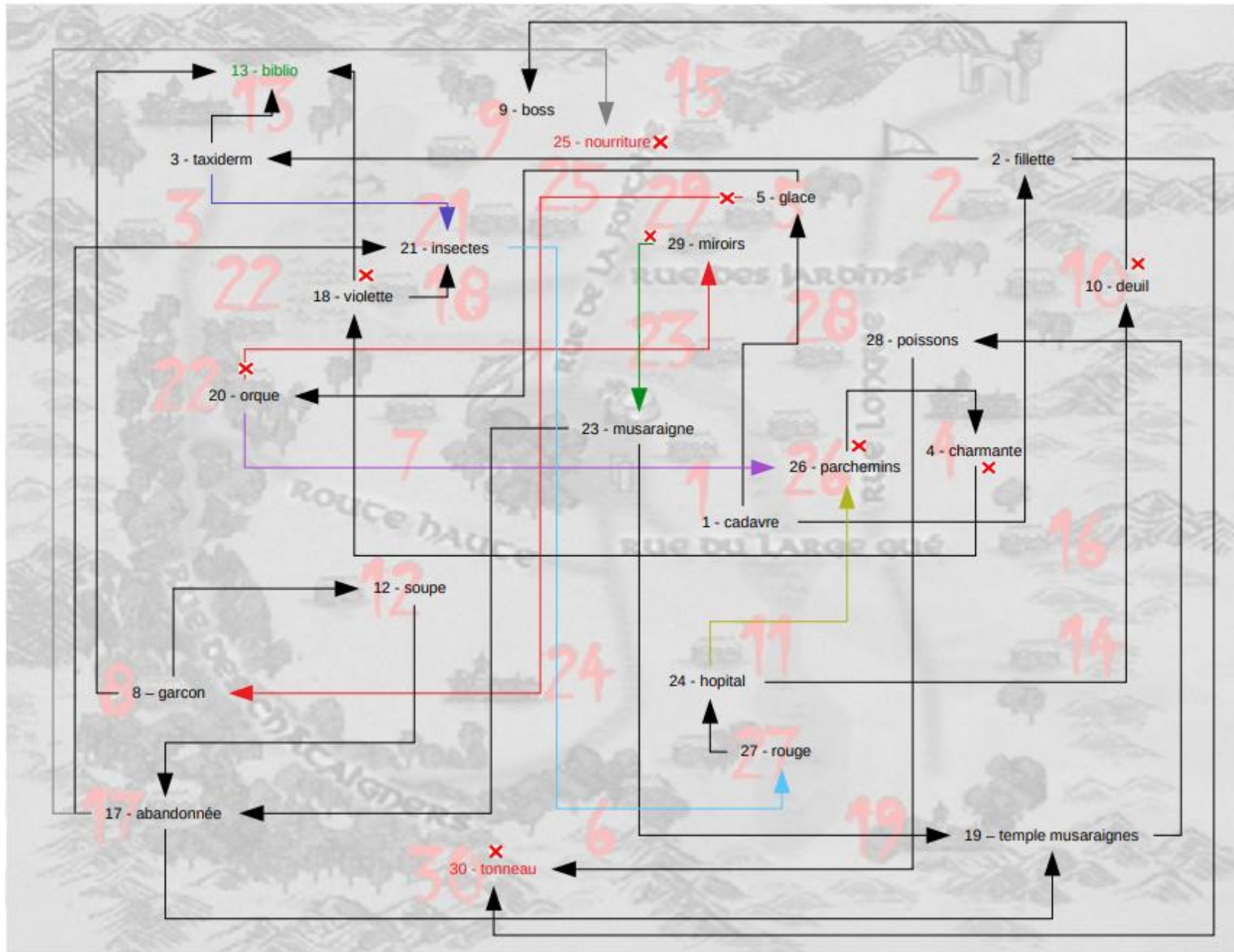
EFFECTUEZ UN CLIC
DROIT SUR LA CARTE
POUR ZOOMER EN
ARRIÈRE

RÉSIDENCES DU PAYS DE BREE



GUIDE DE QUÊTES
38.0S, 47.6W

- pelle
- couteau
- clé
- tableau
- bougie
- remède
- MORT



Background d'Arber

Arber était un Homme des contrées du Nord, vivant non loin de la bourgade de Bree. Il vit le jour en 2965 T.A.

Très jeune, le travail physique l'ennuyait et l'épuisait. Il préférait se servir de sa tête pour penser, compter, lire, et même écrire.

C'est lorsqu'il devient jeune homme que son esprit commença à s'effriter. Ce monde rustre et paysan le condamnait à une vie morose et monotone. Ses parents tentèrent dans un premier temps de le raisonner, lui expliquant la nécessité de leur dur labeur.

Mais Arber était mélancolique.

Et bientôt, il oublia de tenir le cahier des comptes.

Il oublia de se lever pour prendre la relève aux champs.

Il oublia sa propre existence au profit des songes qui l'entourait.

Mais les songes ne se contentaient pas d'occuper ses pensées et ses rêves ; bientôt, ils le noyèrent.

Arber se débattit de longues années contre les démons qui l'opprimaient.

Mais ces démons existaient-ils ?

Ses parents finirent par craindre leur propre enfant, au point de le chasser de la ferme familiale.

Arber tuait parfois des rats, des perdrix... Puis des chats, de jeunes veaux.

Son esprit lui dictait la marche à conduire.

Il était comme prisonnier.

Alors, c'est dans le village de Bree que ses pas le menèrent au printemps.

Et ce sont les gardes de la grand'porte qui l'accueillirent sans détour :

« Pas de mendiant ! Pas de manant ! Pas de voleur ! ».

Il faut reconnaître qu'il n'avait pas fière allure.

Mais devant les jérémiades et la démence de l'homme qui se tenait devant eux, ils prévinrent les capitaines de garnison.

Et bientôt, il fallu quatre gaillards pour le contrôler. Il fût interné le jour même à l'asile le plus proche.

Pendant des années, Arber demeura persuadé d'être prisonnier d'un village maléfique ; voyant les autres résidents et les soignants comme des créatures inhumaines et hideuses.

Il pensait être un aventurier perdu, demandant sans cesse son chemin aux personnes qu'il croisait.

Les nuits le terrifiaient. Elles couvraient le ciel de corbeaux immenses. Il finit par oublier son nom dans les méandres des couloirs de cet hospice. Il finit même par oublier qu'il existait.

Seule la peur le maintenait éveillé. Et une étrange mixture que tout le monde ici appelait la « soupe ».

Il fallait toujours boire la soupe. Jusqu'à la dernière goutte. Alors Arber buvait.

Jamais personne ne lui rendit visite.

Mais il y avait un souvenir... le dernier encore lucide de son ancienne vie. C'était des lettres... Cinq lettres qui prolongeaient sa folie, mais lui permettaient de se raccrocher à un espoir tenace.

E.L.I.S.A.

Dans ses rêves, Elisa était devenue sa muse, son étoile.

Elle était sa vie, sa moitié, sa lueur.

Comme un être cher qu'on ne verra plus jamais, il l'attendait parfois des heures sur le seuil de sa chambre.

Mais ce souvenir, prégnant et intense, datait du jour de son arrivée à l'asile.

Et ces lettres étaient écrites sur le panneau branlant, au-dessus du portail terni par le temps.

De lourdes lettres en acier rouillé.

A.S.I. L.E.