



En vie à tout prix

samedi 24 mars 2012, par [Pitche](#)

Ce synopsis est issu de l'*OujiDéréPo* qui s'est déroulé d'octobre 2011 au février 2012 sur le forum du SDEN avec les mots suivants :

- un refuge,
- un bébé promis à un grand destin,
- une pensée novatrice,
- la boisson des dieux (ou toute boisson qui permet de faire la fête entre copains).

L'Intello de service d'un groupe d'Elue, a farfouillé dans ses archives et grimoires découvre qu'un **bébé** va naître sous peu (au solstice d'été) et être **promis à grand destin** afin de devenir une chasseresse hors-pair à l'adolescence (jeune adulte). A ce moment, il faudra la recontacter pour lui enseigner sa Destinée.

Mais ici et maintenant, le groupe doit retrouver la trace de l'enfant, il aura une sorte de tâche de naissance sur l'épaule gauche, en forme de soleil. Aux joueurs de s'organiser avec le Réalisateur (MJ) pour la retrouver.

A côté de ça, un groupe de sectataires est arrivé aux mêmes calculs et cherche à tuer l'enfant. Prévoyez quelques rencontres croisées, et une scène où ils ont retrouvé l'enfant juste un temps avant le groupe de PJ ! Il leur faudra l'arracher de leurs sales griffes !

PUB : les joueurs doivent interpréter la pub de l'annonceur principal de la série, il s'agit d'un nectar de fruits tropicaux, un véritable nectar des dieux tel l'ambrosie, la **boisson des dieux**. Bien interpréter ça leur fera gagner de l'Audimat !

l'affaire se tasse. Ses parents seront approchés plus tard et mis dans la confidence et pourront la revoir dans quelques temps. C'est peut-être cruel, c'est un sacrifice, épreuve essentielle et impérative.

Arracher une enfant à peine née à sa mère nécessite beaucoup de soins. Sur la route, il faudra prévoir quelques arrêts pour la nourrir, la soigner. Aux PJ d'être débrouillards et attentifs.

Il faut conduire l'enfant chez une nourrice qui se trouve au beau milieu d'un village reculé, perdu dans nul part. Les PJ seront encore pris en chasse. Les sectataires les harcèlent sans cesse. Ils ne lâchent pas l'affaire augmentant la pression et les moyens mis en oeuvre. C'est l'ascension.

Une **pensée novatrice** doit se faire : faire comprendre aux joueurs qu'ils doivent quitter le cheminement tracé de la prophétie et faire preuve d'inventivité. Par exemple, en organisant leur mort, disparition, etc. au plus vite avant d'être submergés par l'offensive et perdre la bataille.

Des années plus tard, les anciens PJ chapeautent un nouveau groupe d'Elus formé autour de l'enfant qu'ils ont sauvé des années auparavant. Cette dernière cherche à percer le mystère de ses premiers jours. Réalisateur (MJ) proposez à votre groupe d'interchanger leurs stéréotypes (PJ) et laissez les personnages (anciens et nouveaux) s'expliquer (ou non).

Vous pourrez prévoir ensuite l'arrivée sur terre d'un démon invoqué par les sectataires et prévoir sa destruction en beauté par l'Elue (nouveau personnage).

Il faudra ensuite trouver un **refuge** le temps que "A mort à tout prix", la suite de "En vie à tout prix".