

# De Précieux Souvenirs

## Introduction :

Plongez dans une aventure épique dans l'univers d'**Avatar : Le Dernier Maître de l'Air**, où mystères ancestraux, combats élémentaires et dilemmes moraux se mêlent pour créer une quête inoubliable.

Les joueurs incarnent les Gardiens du Savoir servant la **bibliothèque de Wan Shi Tong**, l'esprit des connaissances. Ils ont perdu la mémoire suite à une attaque menée par des ennemis à la recherche d'un **secret terrifiant**. Wan Shi Tong, dans un ultime effort pour protéger le monde, a effacé non seulement le secret, mais aussi l'identité des gardiens eux-mêmes. Désormais amnésiques, les joueurs devront redécouvrir leur passé tout en empêchant le maléfique **Culte de Vaatu**, de découvrir comment faire revenir l'esprit du chaos.

*Les joueurs découvriront leurs personnages au fur et à mesure de la partie, en commençant avec des fiches de personnage vierges. Seule la MJ les connaît au départ.*

## Accroche :

Vous vous réveillez dans le désert aux abords d'un étrange édifice, sans souvenir ni de qui vous êtes, ni de votre raison d'être ici. Tout ce qu'il vous reste, c'est la sensation d'un grand devoir. Est-ce lié aux traces d'affrontements autour de vous ? Explorez des lieux oubliés, redécouvrez vos talents, et affrontez une menace qui pourrait changer le destin du monde. Mais attention, certains secrets ne sont jamais censés être dévoilés...

---

## L'Aventure

### Ce qui s'est passé :

Les PJ's sont les Gardiens du Savoir, protecteurs jurés de Wan Shi Tong et de sa Bibliothèque Spirituelle. Cependant à leur insu, Shaariff, l'un des leurs, était un traître depuis le début. Il était en réalité le fondateur secret du Culte de Vaatu, s'infiltrant parmi les Gardiens afin d'accéder à un savoir interdit : le rituel permettant de libérer Vaatu. Pendant des années, il a minutieusement orchestré les événements, manipulant ses alliés tout en développant son culte dans l'ombre.

Convaincu que le moment était venu, il a mené le culte dans une attaque directe contre la bibliothèque, cherchant le rituel ultime pour ramener Vaatu. Tandis que les autres Gardiens étaient attirés à l'extérieur dans un combat contre Kai, le second de Shaariff, ce dernier a affronté Wan Shi Tong lui-même, tentant d'arracher le savoir au grand esprit. Prenant conscience du danger, Wan Shi Tong a pris une mesure désespérée : il a scellé dans un cristal non seulement son propre savoir, mais aussi les souvenirs des Gardiens, ceux de Kai et même partiellement ceux de Shaariff, s'assurant ainsi que personne—ni allié, ni ennemi—ne puisse se souvenir du rituel.

Cependant, le culte a profité de ce moment de faiblesse pour enchaîner et capturer Wan Shi Tong. Désormais, Shaariff cherche désespérément un moyen de retrouver ce précieux savoir qu'il vient d'oublier.

À présent, sans aucun souvenir de leur passé, les Gardiens du Savoir se réveillent dans le désert, ignorant tout de leur ancienne vie, de leur trahison, ou de la sombre vérité qui se cache parmi eux.

## Temps forts :

### 1. Réveil

- **Lieu** : Désert aride (de Si Wong), non loin de la bibliothèque, entre les dunes.
- **Moment** : Les PJs découvrent une zone perturbée, avec des traces de combat à moitié effacées par le vent. Des marques de brûlures dans le sable révèlent l'utilisation de la maîtrise du feu. Ils trouvent des traces de pas lourds, signes d'un maître de la terre, ainsi qu'une pierre fissurée, résultat d'un puissant coup. L'atmosphère est chargée de tension, indiquant que l'affrontement a eu lieu récemment et que leurs ennemis sont toujours proches. En même temps, le calme règne, et ils ne savent rien.
- **Événement important** : Ils se découvrent physiquement et découvrent qu'ils furent impliqués dans un affrontement par leur présence même ici. Non loin, ils aperçoivent la bibliothèque.

### 2. La Bibliothèque des esprits

- **Lieu** : Initialement, seule une simple tour émerge du sable. À l'intérieur, un escalier hélicoïdal monte vers une plateforme et descend vers un endroit frais, mais dans l'obscurité. En bas se trouve le cœur de la Bibliothèque des esprits, un vaste hall central aux étagères remplies de rouleaux et de livres anciens, l'air chargé de poussière, et le soleil perce à travers le plafond. (S'ils montent la tour, ils peuvent apercevoir le camp du culte au loin.)
- **Moment** : Le silence est presque palpable, interrompu seulement par le léger bruissement des pages. Le lieu est familier, mais oublié. Après quelques explorations, ils trouvent des salles de vie, les « Quartiers des Gardiens », un ensemble avec huit chambres, dont deux visiblement non utilisées. Cinq des portes portent un nom : Nayen, Zeck, Tolin, Liana, Shaariff. Dans le salon se trouvent les commandements des Gardiens, un parchemin trônant magistralement sur un piédestal comme un rappel permanent et poussiéreux.

#### Commandements des Gardiens du Savoir

1. Le savoir est sacré.
2. Nul ne doit entrer sans la permission de l'esprit gardien.
3. Nous sommes les gardiens du passé, pour éclairer le futur.
4. Le mensonge n'a pas sa place entre ces murs.
5. L'oubli est un fléau, tout souvenir doit être gravé dans le temps.

- **Événement important** : Ils comprennent leur rôle de gardiens, ainsi que l'absence de l'esprit qu'ils protègent. Ils trouvent des traces de quelque chose de large (Wan Shi Tong) traînées sur le sol menant à une sortie secondaire vers le désert.

### 3. Rencontre avec le culte de Vaatu à l'Oasis du désert

- **Lieu** : L'Oasis du Désert Si Wong.
- **Moment** : En suivant les traces laissées dans la bibliothèque, les PJs arrivent à une oasis cachée, où ils rencontrent pour la première fois des membres du culte de Vaatu. Les cultistes, maîtres d'éléments et non-maîtres, savent se défendre. Ils ont visiblement tenté d'interroger un ancien allié des PJs qui est en mauvais état, Shaariff, croyant qu'il sait comment faire craquer Wan Shi Tong. Un combat s'engage, et les PJs récupèrent des fragments d'informations : le culte est à la recherche d'un ancien rite qui, lorsqu'il est réalisé, libérera Vaatu de son emprisonnement spirituel.



- **Événement important** : Les PJ découvrent l'objectif du culte : libérer Vaatu pour plonger le monde qu'il trouve trop strict dans le chaos. Ils apprennent également que le secret qu'ils protégeaient pourrait bien être la clef pour accomplir cela. Ils découvrent que le culte possède une base dans le village frontière du désert : Doe-Gong. Affaibli, Shaariff rentre à la bibliothèque.

#### 4. Interrogation en ville pour trouver la cachette du Culte

- **Lieu** : La ville Doe-Gong.
- **Moment** : Les PJ commencent leur enquête en suivant une piste floue obtenue lors d'une rencontre avec un vieil informateur dans un bar de la ville. Celui-ci leur indique que des mouvements suspects ont été observés autour des entrepôts abandonnés près du Marché. Un autre gars explique qu'il y bosse et n'a jamais rien vu de jour. Mais une silhouette, une nuit, oui, le prêtre. Un prêtre pas très pieux. Il peut accepter d'échanger un plan menant à la cachette, gagné à un mec louche, membre du culte. Après avoir suivi le plan, les PJ sont confrontés à une énigme pour ouvrir la cachette : ils doivent présenter une marque de Vaatu pour entrer.
- **Événement important** : Ils découvrent que le culte, dirigé par un ancien maître des ténèbres, a tenté d'extraire des informations de Wan Shi Tong, mais l'esprit est affaibli et souffre d'une amnésie sévère. Cependant, il se souvient de la raison de leur perte de mémoire. Il connaissait un moyen de ramener Vaatu, et le leader du Culte l'a attaqué pour l'apprendre. Pour l'empêcher, Wan Shi Tong a scellé sa mémoire dans un cristal et a accidentellement aussi celles des gardiens. Le temps presse, mais il leur offre un indice précieux pour empêcher le retour de Vaatu : l'emplacement du cristal de mémoire dans les Bibliothèques des Esprits.

#### 5. Confrontation finale

- **Lieu** : Salle secrète de la bibliothèque.
- **Moment** : C'est ici que leur cristal de mémoire s'est formé. Mais le culte les a suivis. C'est la bataille et la révélation finale : Shaariff les a trahis. Si le culte réussit à obtenir le cristal, il apprendra comment libérer Vaatu de son emprisonnement spirituel. Wan Shi Tong, bien que toujours affaibli, aide les personnages joueurs en manipulant les forces spirituelles pour bloquer l'accès du culte au secret du cristal. Une fois leur leader vaincu, le culte disparaît.
- **Événement important** : Dans un moment décisif, les PJ doivent faire un choix moral crucial :
  - Sceller le cristal perdant l'immense connaissance de Wan Shi Tong et leur mémoire à jamais.
  - Détruire le cristal, retrouver leurs mémoires, mais Shaariff aussi, et ainsi il saura comment libérer Vaatu.

### **Version abrégée :**

Pour une version plus rapide de cette aventure, il est possible de faire apparaître Shaariff blessé dans la bibliothèque, dans ses vêtements de Gardien du Savoir, après que le groupe ait fini de l'explorer. Ensuite, faire que Wan Shi Tong soit enchaîné dans le Camp du Culte à l'Oasis. Et enfin, sauter le village de Doe-Gong pour jouer directement la confrontation finale.

---

# Lieux importants

## Désert de Si Wong

Le désert de Si Wong est une région aride située dans le centre du Royaume de la Terre. C'est le désert le plus grand, le plus sec et le plus chaud de la planète, et en raison de son climat extrême, la région est presque impossible à traverser avec succès.

## Bibliothèque des Esprits

La Bibliothèque de Wan Shi Tong, ou Bibliothèque des Esprits, est une énorme bibliothèque située dans le Désert Si Wong. De l'extérieur, seule une tour est visible, tandis que le cœur de la bibliothèque est enfoui en dessous. Elle est recherchée par beaucoup d'aventuriers. Elle est considérée comme presque impossible à trouver, certains disent qu'elle se trouverait dans le monde des esprits.

Sous la bibliothèque se trouve une salle cachée, même des gardiens, renfermant les plus grands secrets.

## Doe-Gong

Une petite ville modeste du Royaume de la Terre, située aux abords du désert, qui sert de dernier point de civilisation pour ceux qui s'aventurent dans le désert.

# Personnages Importants

## Le Culte de Vaatu

Le **Culte de Vaatu** est une organisation secrète et fanatique dédiée à la libération de **Vaatu**, l'esprit du chaos et des ténèbres. Ses membres croient que l'équilibre du monde ne peut être atteint qu'en rétablissant le chaos primordial. Ils sont menés par leur leader charismatique (Shaariff).

Les adeptes du culte sont vêtus de noir et rouge, souvent masqués pour préserver leur anonymat. Ils portent tous la marque de Vaatu quelque part sur leur peau. Ils utilisent des rituels occultes, mêlant maîtrise des éléments et magie spirituelle sombre. Discrets et méthodiques, ils infiltrent des lieux d'importance spirituelle, comme la bibliothèque de **Wan Shi Tong**, pour trouver le savoir caché nécessaire à leurs desseins.

**DRIVE:** Follow Shaariff

**PRINCIPLE:** Pride 0 +1 +2

**CONDITIONS:** Angry, Foolish, Insecure

**FATIGUE:** ◇◇◇◇◇

**TECHNIQUE:** Overwhelm



## Shaariff, fondateur du Culte de Vaatu

- **Passé :** Shaariff fut toujours fasciné par le monde des esprits, mécontent du monde matériel. Lors d'une prise de contact avec des esprits, il apprit l'existence de Vaatu et son emprisonnement. Voyant cela comme un défaut à l'ordre des choses, il voua sa vie à le libérer. Après des années de recherche, il infiltra les gardiens de la bibliothèque, prit le temps de séduire Wan Shi Tong. Ce dernier décrivit comment libérer Vaatu, mais comprit son erreur une seconde trop tard.



Shaariff a partiellement contré la perte de mémoire, car c'est un grand érudit du monde des esprits et qu'il s'était protégé d'avance. C'est cette protection qui a provoqué par rebond la perte de mémoire du groupe.

Pris dans la force des choses et évanoui, il fut ramené à ses disciples, pris pour un prisonnier par les PJs qu'il suivit dans l'espoir d'obtenir ce qu'il cherchait.

- **Physique** : Un homme d'apparence soignée, au visage anguleux, avec une petite barbichette. Ses yeux bruns brillent d'amabilité et de sagesse.
- **Personnalité** : C'est un défenseur de la justice, un intellectuel, un philosophe et un caméléon social pour plaire aux autres.
- **Compétences** : En tant que fondateur du culte, Shaariff a des connaissances occultes poussées (rituels et savoir spirituel), mais c'est surtout un beau parleur et un fourbe combattant. Il n'a pas de maîtrise élémentaire.
- **Chambre** : Propre, perclus de traités sur les esprits, la stratégie militaire, les codes et traductions, un grand miroir

**DRIVE:** Free Vaatu

**PRINCIPLE:** Equality 0 +1 +2 +3

**CONDITIONS:** Angry, Afraid, Guilty, Insecure, Troubled

**FATIGUE:** ◇◇◇◇◇ ◇◇◇◇◇

**TECHNIQUES:** Attack Weakness, Momentum Throw, Smoke Bomb

## Wan Shi Tong

**Wan Shi Tong** est un esprit ancien, sage et puissant qui collecte des informations pour sa bibliothèque, ce qui fait de lui celui qui a les plus grandes connaissances au monde. Il ne manque jamais une opportunité d'apprendre de nouvelles choses pour augmenter sa vaste intelligence. Cependant, il semble indifférent aux nouvelles technologies humaines depuis qu'il ne vit plus dans le monde physique. Bien que son apparence habituelle soit celle d'une grande chouette blanche et noire, il peut quand il est en colère adopter des formes plus effrayantes.

Trompé par son amitié pour Shaariff, il décrit comment libérer Vaatu, mais comprit son erreur une seconde trop tard lorsqu'il perçut le disciple de Shaariff. Il expulsa tout le monde hors de la bibliothèque. Ensuite, il souhaite piéger les souvenirs de Shaariff dans un cristal, mais sa tentative rebondit et provoqua une amnésie chez tous les membres de la bibliothèque.

---

## Lore

### Vaatu et Raava

**Vaatu** est l'Esprit des Ténèbres et du Chaos. Il est opposé à l'Esprit du bien, Raava, à qui il est intrinsèquement lié.

**Raava** est l'esprit de la lumière et de la paix et, après avoir fusionnée avec Wan, l'esprit de l'Avatar. Elle est opposée à l'Esprit du chaos, Vaatu, à qui elle est intrinsèquement liée.

Si l'un des deux venait à être détruit, un fragment de lui subsisterait dans son opposé, et finalement mènerait à sa renaissance. Après la fusion de Wan et de Raava, début du cycle de l'Avatar, Vaatu fut enfermé dans l'Arbre du Temps. Cependant, durant la Convergence Harmonique à l'époque de l'Avatar

Korra, Vaatu fut libéré par Unalaq avec lequel il fusionna pour former un Avatar du Mal. Il fut finalement vaincu, et Unalaq fut détruit, ne laissant de Vaatu que le fragment à l'intérieur de Raava.

---

## Mémoire et Révélations

Les joueurs vont découvrir leur personnage en essayant des choses, et en ratant. Il ne faut pas tenter de retenir des informations qu'ils découvrent, de plus ils peuvent se rappeler de morceaux de leur savoir d'avant, mais ils restent amnésiques.

Il est normal qu'à la fin de l'aventure les joueurs n'aient pas découvert toutes leurs statistiques ni l'entièreté de leur background. Cela ajoute du poids au choix final.

La MJ peut distribuer les PJs au hasard, les choisir pour les joueurs, ou les laisser sélectionner l'une des six spécialisations martiales (et donc le PJ correspondant).

### Pour les backgrounds :

Laissez les joueurs et PJs découvrir les indices et supposer leur vie d'avant. Il est possible de donner d'autres détails, des impressions, des visions. Mais il est important de laisser les joueurs interpréter, cela rendra le choix final d'autant plus impactant.

### Pour les statistiques :

- Il est conseillé de fournir aux joueurs des fiches de personnages vierges et de les pousser à tenter des choses.
- Il est conseillé de leur donner leurs deux principes (sans nécessairement indiquer l'emplacement actuel de leur balance) peu après leur réveil pour leur donner une idée éventuelle de leur ancienne personnalité (offrant aux joueurs qui le désirent des pistes pour interpréter leurs personnages).
- S'ils tentent des choses proches de leurs compétences, technique ou move, donnez-leur un indice pour faire la bonne action.
- S'ils tentent un jet utilisant une statistique, donnez-leur le bonus correspondant après le jet pour qu'ils notent leurs statistiques.
- Lors des combats, s'ils choisissent une approche dans laquelle ils possèdent une technique, proposez-leur de suivre leur instinct. Ils utilisent alors cette technique et apprennent les détails.

Pour les techniques de combat et moves personnels, si vous jouez en physique, il est possible de leur donner une version coupée à ajouter à leur fiche.

---

## Caractères pré-générés

Ils portent presque tous la même tenue, des vêtements amples noirs de moine lassés aux mollets, avec une capuche avec un intérieur blanc. Kai la porte, car il s'était infiltré au moment de l'attaque. Jean ne la porte pas, car elle n'est pas une gardienne, mais une invitée régulière.

### **Dynamique du Groupe :**

- **Kai et les gardiens du Savoir** partagent des souvenirs fragmentés, mais leurs rôles opposés (protecteurs du secret vs chercheur du secret) créeront une tension intéressante, surtout lorsque Kai découvrira son passé de membre du culte.



- **Jean**, en tant que non-maître d'éléments, apportera une perspective plus technique et pragmatique, équilibrant la nature spirituelle du groupe.

Chaque personnage a une quête personnelle liée à la récupération de sa mémoire et au mystère de Vaatu, créant des opportunités pour des révélations dramatiques et des moments de rôle intense.

---

### 1. Nayen, Maître de l'Eau (Gardien du Savoir) (L' Icône)

- **Passé** : Nayen fut entraîné durement pour devenir un gardien. Sa vie fut dédiée à sa formation de gardien.
- **Physique** : Un homme grand et élancé, avec des cheveux bruns ondulés descendant jusqu'à ses épaules. Ses yeux bleus rappellent l'eau des glaciers.
  - Son bras présente des traces d'une large et vieille brûlure cicatrisée, acquise durant un entraînement qui a tourné mal avec son ancien mentor.
- **Personnalité** : Pacifique, calme et strict avec tous, surtout lui-même.
- **Compétences** : Maîtrise de l'eau (guérison et manipulation de la glace), style de combat à distance.
- **Poches** : La clef de sa chambre, une gourde d'eau quasiment vide.
- **Chambre (verrouillée)** : Parfaitement rangée et propre, présence d'un mannequin usé d'entraînement aux soins, de parchemins de technique de combat, aucune trace d'attachement personnel.

---

### 2. Zeck, Maître du Feu (Gardien du Savoir) (L'Ancien)

- **Passé** : Zeck est une maître du feu au glorieux passé de soldat. Mais c'est également une ancienne membre de gang, qui s'est repentie dans l'armée avant de devenir une gardienne.
- **Physique** : Une femme âgée aux traits anguleux, cheveux noirs courts avec des reflets roux, et des yeux perçants couleur ambre. Elle est de taille moyenne avec une musculature sèche.
- **Personnalité** : Impulsive et passionnée, Zeck ressent une honte par rapport à des blessures infligées à ses alliés.
- **Compétences** : Maîtrise du feu (combats à courte distance, explosion de flammes), style de combat violent.
- **Poches** : La clef de sa chambre avec une étiquette avec son nom.
- **Chambre (déverrouillée)** : Un chaos total en désordre, tiroir d'anciennes médailles et récompenses de guerre, un uniforme de générale sur un mannequin, Une petite bourse en cuir contenant un jeu de dés truqués et un masque en tissu avec une empreinte de main rouge (souvenir de son gang).

---

### 3. Tolin, Maître de l'Air (Gardien du Savoir) (Le Gardien)

- **Passé** : Tolin a une famille qui ne sait pas où se trouve la bibliothèque. Mais il ne sait plus où elle se trouve. Il sert la bibliothèque dans l'espoir de trouver un remède à une maladie touchant la famille de sa femme.
- **Physique** : Un homme petit, mince et agile, avec des cheveux rasés et un visage doux, orné de tatouages de maître de l'Air (flèches bleues) qui longent sa tête et ses bras. Il porte un pendentif de jade verte.
- **Personnalité** : Philosophe dans l'âme, calme en apparence, il se bat intérieurement avec le sentiment qu'il a abandonné quelque chose.
- **Compétences** : Maîtrise de l'air (acrobaties aériennes, défense via les courants d'air), style défensif.
- **Poches** : La clef de sa chambre, des graines de céréales et une pomme.

- **Chambre (verrouillée)** : Un parchemin ancien sur les maladies spirituelles roulé dans le coin de la chambre, Un bol à encens gravé de motifs aériens faits main par un enfant, un bâton de maître de l'air, une photo de famille avec sa fille (qu'il inconsciemment trouve ressemblant à Liana), son fils et sa femme, avec une lettre lue des milliers de fois.

*Mon Lémure aîlé,*

*Les enfants demandent chaque jour quand tu reviendras. Chacune de tes visites est une joie pour moi-même si tu es toujours dans mon cœur. Ne t'inquiète pas, ils comprendront que tes devoirs te retiennent dans ce lieu si loin. J'espère un jour apprendre où il se trouve et le découvrir avec toi.*

*Malgré le mal qui menace mon horizon, je profite de chaque instant à tes côtés.*

*Prends soin de toi, et souviens-toi que nous t'attendons, où que tu sois.*

*Puis-ce cette lettre t'accompagne tout au long de ta quête, dans les mauvais et surtout les bons jours.*

*Avec tout mon amour,*

*Ta Meï*

---

#### **4. Liana, Maître de la Terre (Gardien du Savoir) (L'Inflexible)**

- **Passé** : Liana a fui son village après la trahison de sa meilleure amie qui l'a accusé de fomenter un complot contre le roi. En arrivant à la bibliothèque par chance ou erreur, elle convainc Wan Shi Tong de lui faire oublier son amie et son passé.
- **Physique** : Une jeune femme à la forte carrure. Elle a des cheveux noirs tressés, généralement attachés en chignon.
- **Personnalité** : Têtue et pragmatique, elle est dévouée corps et âme à Wan Shi Tong.
- **Compétences** : Maîtrise de la terre (contrôle des pierres et de la terre, construction de fortifications), style de combat fourbe (tunnel, feinte, etc...).
- **Poches** : (Un renard chercheur lui a chapardé sa clef plutôt ce matin) Un carnet à son nom (rempli de notes de corrections sur des livres concernant les animaux, spécialement les esprits renards chercheurs) et un crayon.
- **Chambre (déverrouillée)** : Elle possède sa première mémoire sous forme d'une bille de cristal bleue (un cristal de souvenir) dans un petit écrin avec une bague sertie d'un sceau rouge représentant une feuille de vigne, une figurine de Wan Shi Tong, un herbier, un lit pour les renards chercheurs.

---

#### **5. Kai, Soldat, Membre du Culte (Le Roublard)**

- **Passé** : Kai était un membre du culte de Vaatu, et a participé à de sombres rituels. Sans véritable ambition ni talents particuliers, le culte lui donna un but. Il participa à la recherche de Wan Shi Tong, et du secret permettant de ramener Vaatu. C'est ainsi qu'il se retrouva présent lors de la perte de mémoire, combattant les gardiens.
- **Physique** : Un homme de taille moyenne, au visage durci par la vie. Ses cheveux noirs, légèrement ébouriffés, encadrent son visage, et il porte une barbe naissante. Un tatouage du Culte de Vaatu orne son épaule.
- **Personnalité** : Kai est méfiant, à la fois envers les autres et envers lui-même. En même temps, il est aventureux et prend beaucoup de risques.



- **Poches** : 2 couteaux de lancer faits d'une seule pièce de métal, une note chiffonnée.

*Rejoins-moi à l'aube.*

- **Compétences** : En tant qu'ancien membre du culte, Kai détient des connaissances occultes cachées en lui (rituels et savoir spirituel). Il maîtrise également l'art de la discrétion et de l'infiltration. Il n'a pas de maîtrise élémentaire mais possède des compétences de combat avancées.
- **Chambre** : Aucune

---

### 6. Jean, Ingénieur (L'Audacieux)

- **Passé** : Jean était en réalité plus de passage qu'une véritable gardienne. Elle avait un crush sur quelqu'un à la bibliothèque, mais qui ?
- **Physique** : Une femme dans la trentaine, de taille moyenne et au physique athlétique, sans être particulièrement musclée. Elle a des mains calleuses, héritées de nombreuses années de travail manuel, et porte des lunettes maintenues par un lacet. Ses habits sont tachés de graisse et de peinture.
- **Personnalité** : Cynique et pragmatique, Jean préfère les solutions concrètes aux mystères spirituels. Elle est parfois sarcastique, mais toujours loyale. Cependant, elle perçoit Wan Shi Tong comme trop conservateur.
- **Compétences** : Expertise en ingénierie et fabrication (pièges, armes de siège, mécanismes). Style de combat tactique et stratégique.
- **Poches** : La clé de sa chambre avec une étiquette numérotée 6, une grenade artisanale de mousse expansive anti-incendie fabriquée à partir d'une gourde étrange.
- **Chambre (verrouillée)** : La chambre n'est pas particulièrement personnalisée. Une valise

*Arrête de nous torturer et parle lui à ta prochaine visite.  
Mais surtout, ne fait rien de stupide !*

ouverte depuis longtemps est rangée dans l'armoire, avec une brosse à dents non utilisée à l'intérieur. Une autre brosse à dents, utilisée, est dans la salle de bain. Une caisse à outils traîne, éventrée, près du bureau. Il y a des plans pour différents systèmes dans la bibliothèque, tels qu'un ascenseur, des canalisations modernes, des pompes, et le plan d'un pendentif simple qui se transforme en cœur et s'ouvre (le pendentif est en cours de fabrication à côté). Une note chiffonnée se trouve dans la poubelle.

---