

# Time shifters

## Présentation du scénario.

Le principe de Time Shifters est simple : il s'agissait pour moi de créer pour mon club de JdR une histoire qui ménage à la fois les amateurs de Vampire et ceux qui préféraient Fae.

Il me fallait une raison sérieuse de faire coopérer les deux races dans le scénario, de telle sorte que par la suite, se sentant redevables les uns envers les autres, leur travail commun s'avère plus évident. J'ai estimé que le meilleur moyen de leur faire dépasser leur haine mutuelle serait de les placer dans une situation où chaque groupe ne saurait espérer survivre sans recourir aux services de l'autre.

Comment créer de telles circonstances ? Trivialement en coupant chaque clan de son milieu naturel. Il suffisait d'alterner des séquences durant lesquelles chaque groupe se retrouve prisonnier du monde de l'autre.

Dans Time Shifters, donc, il s'agit de faire jouer parallèlement et conjointement deux races traditionnellement ennemies : j'ai créé l'histoire pour un Fae/Vampire, mais rien ne vous empêche de les remplacer par Lupin/Mage, Troll/Schtroumpf, voire Vampire/Vampire, ou que sais-je encore.

Bonne lecture, bon jeu, et tagazok à tous,

γυρδιλ.

## Introduction / Conseils au MJ.

Le scénario est très fortement découpé, mais c'est uniquement pour encadrer un peu le MJ et l'empêcher de perdre le fil des péripéties si la partie part en sucette ( c'est quand même le premier scéнар que je meujeute ;- ) ).

Néanmoins, si cette présentation vous barbe, libre à vous de modifier les conditions du transfert temporel, de bloquer l'existence de l'alchimiste à une époque ( en considérant par exemple qu'il est vraiment mort au début du jeu et que les PJs ne peuvent lui rendre son âme qu'au moyen-âge ), etc.

Si la situation s'emballe, n'hésitez pas à abuser des pouvoirs du parchemin maudit afin de ramener les joueurs sur la bonne piste.

Il existe plusieurs façons de terminer la mission, qui seront exposées à la fin de ce scénario.

၇၉.ဒုတိယ ၉၁.၂၇ ဖုဒ္ဓသန္တတဗုဒ္ဓ

Synopsis.

Ce récit, qui prend ses racines au douzième siècle en France, est l'histoire - triste - d'un alchimiste reclus dans la campagne bordelaise, très avancé dans ses recherches sur la dualité corps/esprit de l'être humain. La progression de ses travaux suscite l'intérêt des dirigeants du peuple Fae autant que son inquiétude: en effet, si les humains découvrent un moyen de sauvegarder leur âme de la décrépitude de leur corps, comment maintenir l'équilibre dans les Brumes face à une surabondance d'esprits dans l'univers ?

C'est pourquoi le prince fae Grale demande à un dryade de voler les travaux de l'alchimiste. Malheureusement, le Fae est surpris durant son larcin et se voit contraint de tuer le mage, puis de s'enfuir avec le corps et un rouleau de parchemin.

Mais l'objet est aussi ce dans quoi l'alchimiste a emprisonné son âme, s'octroyant une demi-immortalité. Ne pouvant mourir, il ne tarde pas à sortir de sa tombe, mentalement estropié par la perte de son âme et par le choc psychologique de sa mort physique, et reprend ses travaux à l'écart du monde, ne perdant pas espoir de retrouver son esprit, afin de pouvoir enfin mourir en paix.

Des siècles plus tard, l'alchimiste n'a toujours pas achevé ses recherches, lorsque les PJs Vampires et les Lupins découvrent son existence et commencent à s'intéresser de très près à ce personnage...

Vous l'aurez compris, il s'agit ici de rendre son âme au mage, mais le tuer résoud aussi le problème... voir plus bas pour la liste des fins disponibles.

# TIME SHIFTERS.

## Scène 1.

Paris, 12 février 2007, 05h38.

PJs : les vampires.

Ce n'est pas l'heure de flemmarder ! Le sire d'un des personnages lui a ordonné de rassembler la coterie sur le champ pour mener une mission de la plus haute importance ( organisée à l'insu de Villon, mais les PJs l'ignorent. ), afin de sauver la vie d'un humain qui " représente la plus grande valeur pour la nation vampire ". Dès le commencement de l'histoire, **placez les joueurs dans l'urgence** : ils sont déjà en route vers le logis de l'alchimiste ( idem, **les joueurs ignorent de qui il s'agit** ), un hôtel particulier dans le Vème, car le sire a précisé que l'humain est en danger de mort imminente : effectivement, à leur arrivée, du mobilier passe par la fenêtre.

Quand les vampires entrent dans le bâtiment, un Lupin est en train de massacrer le mage, dont un cri de douleur étouffé parvient du premier étage. La première porte à gauche est ouverte sur une chambre où se trouvent le mage et le loup, qui s'enfuit en voyant la coterie arriver, laissant derrière lui un alchimiste agonisant qui n'a que le temps de lancer une incantation aux vampires à leur insu avant de passer l'arme à gauche.

Les joueurs peuvent sortir pour traquer le loup ( mais ils ne doivent pas mettre la main dessus ), ou examiner l'endroit ( où ils ne trouveront rien ), mais ils ne doivent pas oublier l'heure : le temps, extrêmement restreint, ne doit pas leur laisser le temps de contacter Villon, ni ses proches, et doit les forcer à se réfugier chez l'un d'entre eux pour passer le jour.

[illegible]

## Scène 2.

Campagne bordelaise, en l'an de grâce 1125, le 22 juin, dans les environs d'Ossedac, à quelques lieues de la cour de Grale.

PJs : les Fae.

Les personnages sont chez le dryade, Troy, pour récupérer le parchemin et le rapporter à Bordeaux. Le fae semble pressé de se débarrasser du document ( si l'un des joueurs le connaît en tant qu'ami, il peut s'en étonner - le dryade est d'attitude Optimiste, et toujours maître de lui-même, en temps normal - et l'interroger, mais le dryade ne doit pas lui révéler le moindre renseignement sur sa mission ). Notez que Troy est muet, mais thélépathe.

Le parcho est joint en annexe : vous remarquerez qu'il ne permet pas aux PJs de comprendre les travaux du mage. **Personne, qu'il s'agisse des PJs ou de Troy, ne sait en quoi ils consistent.** Si l'un d'entre eux possède au moins 4 en Linguistique et 2 en Intelligence, il peut tenter ( diff. 7 ) d'identifier le langage utilisé dans les 3 premières lignes : il s'agit d'un dialecte parlé par les vampires germaniques. Les termes sont dans l'ensemble inconnus de nos PJs anglosaxons, et de toute façon, même lue, cette partie de la formule n'a aucun effet sur eux. Les 2 autres lignes sont écrites dans le même alphabet, mais sont absolument imprononçables par une gorge humaine, fae, ou même vampire.

Par contre, si quelqu'un possède 3 en Occultisme et 2 en Intelligence ou en Perception, 3 accès à diff. 6 lui permettent de sentir un lien magique entre la formule et... *quelque chose* qui est enfermé ( magiquement ) dans le parchemin.

Les termes employés par le mage laissent entendre qu'il est courant de l'existence des fae et qu'il a une bonne connaissance de l'Occulte et des Esprits ( voir sa remarque sur les Guides ).

Le groupe doit désigner un "responsable parcho" à qui vous remettrez la feuille.

Une fois ceci effectué, les PJs se mettent en route vers Bordeaux.

[illegible]

Scène 3.

Sur la route de Bordeaux, dans la forêt.

PJs : tout le monde, enfin [soupon de soulagement du MJ, à qui les autres arrêtent de demander "quand est-ce qu'on joue ?". ].

Les Fae marchent à l'allure qu'ils souhaitent, sur un *trod* censé les mener sans encombre chez eux.

# La forêt

Les vampires se réveillent. Avant qu'ils ouvrent les yeux, vous devez les faire se sentir à l'aise : ils sont légers, insoucians, ils se sentent plus vivants qu'ils ne l'ont jamais été. Et pour cause... A leurs oreilles résonnent des bruits inhabituels : chants d'oiseaux, bruit du vent dans les feuilles, etc.

Chaque vampire qui ouvre les yeux s'aperçoit qu'il est dans une clairière dans la forêt, en plein jour, et effectue *de facto* un jet d'humanité diff. 6 ( 2 succès indispensables ) pour ne pas partir en Röttschreck.

Si tout le monde reste calme, ils s'aperçoivent qu'ils ont une forme humaine, et qu'ils tolèrent très bien le soleil. Si l'un de vos personnages est à la recherche de la Golconde ( un Malkavien, par exemple ), il peut, pour peu qu'il dispose de 7 ou plus en huma, être convaincu d'avoir enfin rejoint cet état fabuleux, et gagner un point de volonté permanente pour sa forme humaine ( lorsqu'il redeviendra vampire, il devra effectuer un jet de maîtrise de soi diff. 8 - une réussite par dé - pour le conserver définitivement, sinon il ne sera valable qu'en forme humaine ).

Consultez l'annexe Forme Humaine pour connaître leurs propriétés.

Si l'un des Suceurs perd l'esprit, il se ruera vers le chemin le plus proche, où il tombera - ô surprise - sur les Fae.

Sinon, les groupes doivent se rencontrer au hasard de leur déplacement.

NB : A chaque réveil, tous les PJs qui ont changé d'époque sont vêtus d'une tenue standard - chemise et chausses en lin pour les vampires, t-shirt et jean pour les fae.

Suite à la rupture du Pacte contre les Ténèbres de Glastonbury, les Fae hésiteront à tuer les vampires, qui pourront rejoindre le groupe.

Le groupe s'organisera différemment selon vos joueurs, mais au final tous doivent comprendre que le problème des vampires ne peut se résoudre que si tout le monde coopère ; évidemment, les Suceurs peuvent choisir de ne rien révéler de leur situation : libre au MJ de décider de continuer à mener deux intrigues de front.

Dans cette scène, les vampires ne peuvent pas employer leurs disciplines.

Bordeaux

En théorie, le groupe devrait se diriger vers la cour de Grale.

Si tel est le cas, le parchemin sera analysé par les autorités Fae, puis rendu au groupe, qui sera libre de le conserver afin d'en faire un Oathcraft, ou que sais-je encore. Les mages qui auront analysé le document n'auront pu qu'au mieux identifier un lien magique très vivace avec "quelque chose" à Ossedac.

En tout cas, ce sera l'artefact qui permettra au groupe de se déplacer dans le temps dans les prochains scénarii, **les PJs ne doivent donc pas s'en débarrasser** ( dans le pire des cas, à chaque réveil, un des personnages le découvre dans sa poche ).

Ossedac

Si les joueurs ont décidé de se rendre à Ossedac après avoir rencontré les vampires, ou s'ils souhaitent le faire après avoir récupéré le parchemin, voici ce qui peut leur arriver :

- Le village :

Il s'agit d'une petite bourgade, en forme de cercle, bâtie autour de la rivière qui la traverse. A l'est de ce cours d'eau, on trouve l'église, son cimetière, et la maison du mage en vis-à-vis, maison elle aussi circulaire, légèrement à l'écart des autres habitations. Les habitants ignorent tout des travaux de l'alchimiste, mais connaissent sa profession et ont régulièrement recours à sa science.

Personne n'a vu ce personnage depuis deux jours, mais cela n'est pas inquiétant, car il avait l'habitude de s'absenter de temps à autre sans prévenir personne : c'est un personnage accepté, mais pas nécessairement bien intégré. Néanmoins, quelques habitants se souviennent vaguement d'un grand fracas en plein milieu de la nuit précédant sa disparition.

- La maison du mage :

La structure est circulaire, ne comporte qu'une seule pièce établie autour d'un pilier de soutien, et est envahie de tapis et de tentures, à l'exception de la cuisine. Bien entendu il y règne un capharnaüm sans nom, les innombrables ouvrages de la bibliothèque traînant un peu partout.

Une exploration approfondie révélera une trappe dissimulée sous un tapis, derrière la cuisine.

Ouvrir simplement cette trappe ne donnera que sur une cave recelant quelques denrées alimentaires, des vieux parchemins, du matériel de confection de philtres, etc. En revanche, tenter de l'ouvrir magiquement ( par exemple avec le sort de Déverrouillage, Crépuscule niveau 1 ) invoquera un Gardien ( voir ses carac. plus bas ), qui essaiera par tous les moyens de faire sortir les fae de la maison ; **ce n'est pas une créature agressive**, elle doit s'immobiliser en travers de la porte une fois les intrus expulsés.

Si le Gardien est battu, la cave se révèle être emplie d'artefacts précieux, mais inutilisables par les PJ's. Le lien magique du parchemin se fait très intense, suffisamment pour être détecté par un succès à un jet de Perception + Occultisme. Pour autant, rien n'est susceptible de faire avancer le problème des vampires.

La nuit tombe peu après.

၇၉.ဒုတိယမြောက် နေ့ရက် ဖြစ်သောကြောင့်ဖြစ်ပါသည်။

## Scène 4.

Paris, 12 février 2007, 18h53.

Les fae reprennent conscience dans une salle... en fait, tout dépend du vampire qui avait décidé d'héberger la coterie au début du scénar. Cette séquence se passe chez lui. A priori le maître des lieux dort dans son cercueil ( sauf si c'est un Ventrue, n'oublions pas que ces pourris ont des goûts qui ne se satisfont pas d'un simple cercueil, mais laissons là ces considérations. ) et les autres vampires là où ils ont trouvé de la place.

Les *bloodsuckers* dorment encore, c'est donc aux fae - qui sont en Forme Humaine - de lancer un test de volonté pour ne pas paniquer. Si quelqu'un échoue, son hurlement d'effroi réveillera les vampires avant la fin de leur sommeil ; ce qui n'est pas pour améliorer leur humeur.

Libre aux fae d'explorer la pièce, etc.

Lorsque les vampires se réveillent, si leur réserve de sang est trop faible et les incite à attaquer les fae, la moindre goutte de sang fae ingérée leur cause une douleur intense et un point de létal, ce qui risque de calmer leurs ardeurs.

Avant toute chose, une fois que tout le monde a repris ses esprits, les vampires doivent recevoir un appel du sire qui les avait appelés au début de l'histoire ; il leur apprendra que la mission n'a pas été approuvée par Villon ; que c'est la coterie qui a été chargée de sauver le mage parce que le sire en question a des contacts chez les Tremeres, et qu'ils lui ont demandé un coup de main face au Garou ; et qu'ils sont convoqués trois heures plus tard au Louvre, pour une audience avec Villon.

Provoquez une ellipse narrative à cet instant, qui correspondra à la période durant laquelle les vampires mettent les fae au courant de l'évolution du monde auquel ils vont devoir s'adapter.

## L'audience

PJs : les vampires.

Dès leur arrivée au Louvre, les vampires doivent s'attendre au pire : l'assistance est réduite à son strict minimum : Villon, trois archontes, deux conseillers, un Tremere haut gradé, et le sire.

Les Tremeres ont sollicité un entretien avec Villon et la coterie. Le Tremere présent, une fois que la coterie est arrivée, explique que son sire avait fait la connaissance d'un humain se disant mage et prétendant effectuer des travaux sur l'immortalité, et que, ces informations étant parvenues jusqu'aux Lupins, il a tenté de faire protéger le magicien par la coterie, ce que le sire de la coterie confirme. La requête des Tremeres est simple : ils veulent récupérer le matériel du mage en échange de toutes les informations qu'ils pourront en tirer sur l'immortalité.

Villon prend alors la parole pour expliquer qu'il était déjà au courant des grandes lignes de l'histoire, et qu'il a fait mander la coterie parce qu'il veut d'une part une escorte pour les Tremeres au cas où le loup-garou serait revenu sur les lieux du crime, et d'autre part avoir une garantie qu'aucun élément du matériel du mage ne "tombera du camion" en cours de route.

A ce moment, le groupe, qui dispose de toute la nuit, doit choisir s'il souhaite emmener les fae avec lui.

Si non, se reporter au paragraphe "Pendant ce temps...", un peu plus bas, pour savoir ce qui arrive aux créatures des Brumes.

Si oui, il faut veiller à ce que les Tremeres ne puissent s'apercevoir que ce sont des fae, par exemple en les faisant passer pour un gang de voleurs Nosfés.

## L'appartement

La résidence du mage est plongée dans l'ombre. **Premier élément troublant, l'absence de traces du passage de la police.** Durant la journée, la maréchaussée a investi les lieux pour

enquêter sur les problèmes de la nuit précédente, mais, en l'absence du propriétaire, s'est renseignée auprès du voisinage pour en arriver à la conclusion d'un accident domestique, ou d'une querelle conjugale ( n'oublions pas que le meurtre n'a eu aucun témoin, et qu'il n'y a pas de cadavre, comme on le verra plus bas ). Il n'y a donc aucun scellé sur la porte.

Le premier objectif est de localiser le laboratoire du mage.

Le hall est une pièce carrée, dotée d'une porte sur le mur du fond et d'un escalier menant au premier étage.

A l'étage, le couloir dessert trois portes : la chambre, un cabinet de travail exigu dont le plafonnier grillé témoigne du manque d'utilisation, et une porte verrouillée qui s'ouvrira sur un fumoir. On trouve face à cette dernière porte un escalier aboutissant au grenier désespérément vide. L'ensemble, bien que feutré, à l'éclairage tamisé et intime, est étonnamment spartiate pour un habitat de magicien.

Au rez-de-chaussée, la porte du fond donne sur la cuisine et la salle à manger, claires et lumineuses. Quelques victuailles s'entassent dans le frigo, dont certaines - les légumes en tête - commencent à donner des signes de péremption.

Les pièces font déjà moins preuve d'une maniaquerie dérangeante, mais trahissent encore une irrégularité d'utilisation qui ne peut que mettre la puce à l'oreille.

Lorsque les personnages qui entrent dans la cuisine ferment la porte, celle-ci se met à émettre une légère pulsation d'énergie magique, perceptible seulement par des gens initiés à la magie, comme... les fae ou les Tremeres ( ou plus difficilement par un autre vampire, qui ne fera que sentir la poignée chauffer doucement dans sa main ).

L'examen de cette poignée ovoïdale en laiton révèle **d'étranges marques brûnâtres** en divers endroits.

Pour accéder au sanctuaire du mage, **il faut ouvrir cette porte depuis l'intérieur de la cuisine en soumettant la poignée à l'action du feu**, ce qui explique les traces de brûlure. Le plus simple est d'utiliser un briquet - une alumette ne permet pas de chauffer suffisamment la poignée - mais si les PJs sont joueurs, Tremeres ou dotés d'une affinité particulière avec cet élément, libre à eux de faire les marioles : il est impossible de faire fondre la poignée ou de mettre le feu à la porte.

## Le laboratoire

A présent il faut veiller à la sécurité des Tremeres et enquêter sur la disparition du mage.

Cette nouvelle pièce, aux dimensions bien supérieures à celles du hall, ce qui incite à penser qu'elle se trouve dans un plan parallèle, est glauque à souhait et caractéristique des mages : éclairée seulement par des torches magiques, bordélique au possible, elle regorge dans tous les coins d'artefacts employés dans des rituels variés : entre bougies en tous genres, pendentifs en pentagrammes ou en crânes de rongeurs, parures vaudous, jeux de cartes et pendules, il règne ici une étrange atmosphère de mélange des magies.

Le centre de la pièce est dégagé, on y trouve un cercueil posé sur deux tréteaux et une table sur laquelle est posé un plan des cinquième et sixième arrondissements.

Sur le plan, le jardin du Luxembourg est cerclé de rouge.

Pendant que les Tremeres "font leurs courses", les PJs seront sûrement tentés d'examiner le cercueil. Le couvercle est rabattu, mais rien ne s'oppose à son ouverture. Il est rempli de terre.

Peuvent alors survenir deux événements, suivant la présence ou l'absence du porteur du parchemin magique.

- S'il est sur les lieux, lorsqu'il s'approche du cercueil l'objet se met à émettre de la lumière pendant quelques instants, puis s'éteint. Il semble alors que la terre du cercueil est parcourue d'infimes tremblements, si légers que l'oeil non attentif peut douter de leur existence. Au bout d'une trentaine de secondes, la terre laisse suintier un filet de liquide sombre et paraissant animé d'une vie propre, à la lueur vacillante des torches. Si quelqu'un se penche vers le liquide, son odeur métallique ne laisse planer aucun doute,

Une mise en commun de leurs aventures récentes devrait leur avoir fait comprendre que le mage que Troy est censé avoir tué et celui dont on vient de visiter le labo ne sont qu'une seule



A partir de maintenant, les vampires peuvent utiliser leurs disciplines. Je vous propose un système simple pour gérer cela : chaque utilisation d'une discipline coûte X points de mana, où X est le niveau de la discipline employée ( cf. Forme Humaine ).

Les PJs entendent soudain un bruit de cavalcade dans les fourrés. C'est l'homoncule au parchemin, qui déboule au beau milieu de la scène et s'arrête, interdit, devant la tombe vide. Il porte le parcho dans la main, ce qui devrait logiquement le mener à une mort rapide. Pour le cas où les joueurs souhaiteraient lui "soutirer diplomatiquement des informations", sachez qu'il ne peut pas parler, se contentant d'émettre des couinements exaspérants.

Les PJs devraient à présent avoir compris qu'il leur faut mettre la main sur le mage. A vous de décider du parcours de l'alchimiste et des modalités de clôture du scénario ainsi que du transfert temporel. Voici une liste d'actions envisageables et de lieux à visiter :

Les plus insomniaques d'entre eux pourront assurer avoir aperçu un soir, au loin, le mage réintégrer ses pénates, et repartir quelques minutes après, sans que quiconque, bizarrement, n'ait ressenti la volonté de l'approcher, *comme sous l'effet d'un charme*. Les

plus curieux, quant à eux, n'auront pas résisté à l'envie de pénétrer son logis par effraction - au mépris du danger, puisqu'ils connaissaient la profession du mage, ce qui implique qu'il faudra les questionner virilement avant qu'ils admettent l'avoir fait. Ils ne pourront guère que confirmer que c'est bien l'alchimiste qui a emporté de nombreux objets de sa maison.

- Suggestion personnelle :

Le cercueil qui cachait les homoncles en témoigne, le mage retourne régulièrement à la terre. Une bonne façon de faire se rencontrer les PJs et le mage est, si la coterie se trouve près de la tombe alors que la nuit approche, de faire surgir l'alchimiste qui retourne en sa sépulture se reposer quelques heures.

- "Mais où est son nouveau laboratoire ?"

A vous de voir. De mon côté je préfère considérer qu'il s'est établi dans une clairière quelque part dans la forêt, clairière qu'il aura ensorcelée de sorte que tout être vivant qui s'en approche en fait inconsciemment le tour. Il n'est alors possible de tomber sur le mage qu'aux alentours de cette zone, pas en son sein.

## En 2007 :

N'oubliez pas que les fae peuvent à présent utiliser la magie.

- Retourner chez le mage :

Après le traumatisme causé par sa rencontre avec le Lupin, le mage ne remettra plus les pieds chez lui. Néanmoins il est possible, une fois encore, d'enchanter un de ses objets pour essayer de le localiser.

Si les PJs ont en leur possession la clé en os ( voir plus bas ), l'un des vampires peut, en voyant le plan de l'arrondissement, se souvenir sur un jet d'Astuce que le jardin du Luxembourg est verrouillé la nuit ( la clé permet d'ouvrir la grille sud du parc ).

- Aller à Notre-Dame :

En dépit de l'heure et de la température glaciale ( on est en février ), il y a une personne qui déambule sur le parvis : un clochard qui sera apte à témoigner que le soir où l'homoncule a échappé à la coterie, il se tenait quelques mètres plus bas, sur la berge de la Seine, en compagnie d'un homme étrange, emmitouflé dans un grand loden, qui se contentait de répondre à son interlocuteur par monosyllabes. L'homme avait le regard fiévreux, les pensées par très claires, et les mains pleines de terre humide. Faites faire un jet d'Intelligence aux PJs qui ont vu le cercueil du mage : la terre qui s'y trouvait était parfaitement sèche, grâce à l'atmosphère confinée du laboratoire.

Il s'est brusquement levé, a tendu l'oreille vers la cathédrale, puis est parti en courant pour ne jamais revenir. Le clochard en a profité pour ramasser un objet que l'inconnu avait laissé tomber en se relevant, c'est pour ça qu'il se souvient très bien de cette rencontre : l'objet était un os.

Il l'a gardé et acceptera de le monnayer auprès de la coterie. C'est à n'en pas douter un os d'origine inconnue. Mais plus intéressant, une extrémité a été taillée pour former une sorte de clé.

Note au MJ : Il s'agit de la clé qui permet d'ouvrir le jardin du Luxembourg ( cf. Supra ).

- Se rendre au jardin du Luxembourg :

Il est possible, avec la clé en os, d'ouvrir la grille sud. Pour les moins parisiens des MJs, je vous donne une description du parc vu depuis l'entrée sud.

Les personnages font face à une longue pelouse aboutissant au plan d'eau central du jardin, de l'autre côté duquel se dressent le Sénat puis la grille nord. Sur la droite du plan d'eau, on peut remonter les allées bordées d'arbres qui mènent à la grille est. Sur sa gauche se trouvent d'autres allées plus sinueuses, menant aux courts de tennis ( vers le

Le mage se terre - c'est le cas de le dire - sous la pelouse du côté ouest. L'endroit est aisément repérable car on y voit un rectangle de terre fraîchement retournée de la taille d'un homme.

Conclusion(s) :

Il y a trois façons de se libérer de la magie du parcho :

- Engager la conversation avec le mage de façon amicale et lui rendre son bien :  
De cette manière, l'alchimiste pourra enfin mourir en paix. En récompense, il offrira à la coterie deux parchemins enchantés qu'il créera après avoir extrait son âme de son artefact, qui permettront aux fae et aux vampires de communiquer à travers le temps tout message rédigé sur l'un apparaît sur l'autre - et de rassembler la coterie à l'époque souhaitée, ce qui vous permettra d'imaginer des suites à Time Shifters.
- Détruire le parchemin et tuer l'alchimiste :  
C'est une solution expéditive et ardue ( cf. Les caracs du mage ), qui doit être opérée dans cet ordre - puisque le mage ne peut mourir tant que son âme est dans le parchemin - et qui aura comme conséquence d'énervier prodigieusement l'alchimiste. Si vous comptez développer d'autres aventures à partir de ce scénario, il peut décider de jeter une malédiction sur la coterie, par exemple.
- Mourir :  
Ce n'est pas la solution la plus agréable, mais si un PJ meurt à l'époque qui n'est pas la sienne, il est libéré de la malédiction. Néanmoins, pour éviter que toute la coterie se suicide, sachez que si tout le monde meurt, ils trépassent pour de vrai et définitivement. Et la partie est perdue.

ᱫᱷᱟᱱᱵᱟᱫᱽ ᱫᱷᱟᱱᱵᱟᱫᱽ ᱫᱷᱟᱱᱵᱟᱫᱽ ᱫᱷᱟᱱᱵᱟᱫᱽ ᱫᱷᱟᱱᱵᱟᱫᱽ