

PENDAISON DE CREMAILLÈRE

Ou : ça va durer encore longtemps ?

Ce scénario donne l'occasion d'offrir à vos joueurs une Fondation clé en main. Bien entendu, cela ne va pas leur tomber directement dans le bec. Comme vous allez pouvoir vous en rendre compte, la possession de Wraith voire de Dark Reflections: Spectres peuvent s'avérer utiles tout comme certaines connaissances dans Ars Magica. Mais toutes les notions trop spécifiques seront détaillées pour que le scénario reste compréhensible.

En ce qui concerne les Traditions, il serait préférable qu'il n'y ait pas de Verbena parmi vos joueurs et encore plus drôle s'il y a un membre de l'Ordre Hermès (vous verrez pourquoi en lisant la suite). Mais ceci n'est pas une condition obligatoire.

Et si les PJ ont déjà une Fondation ?

Pas de problème ! Dans le cadre de ce scénario, ils peuvent simplement se voir mandater par le Conseil Parisien de reprendre possession de lieux et de les nettoyer en vue de l'installation d'une cabale. D'autant que s'ils ont déjà une Fondation, ils seront a priori expérimentés et donc à même de mener cette tâche (que ne ferait-on pour sécuriser un endroit pour de jeunes initiés à la merci des méchants Technocrates ?).

Petits conseils de lecture et d'organisation

Ce scénario va vous paraître très linéaire et il l'est ! Mais entre deux événements centraux, les PJ disposent d'une très large marge d'action et votre sens de l'improvisation va être indispensable pour les inciter à multiplier les investigations et les pistes à suivre.

Ce scénario est avant tout une belle histoire d'amour et il est important que vous le chargiez en émotions ; pour cela, jouez (!) sur les rythmes des événements : ne laissez aucun répit à vos joueurs pendant les scènes rapides, laissez traîner l'action pendant les scènes longues. Cela produit en général de très bons résultats.

Mais trêves de bavardages : bonne lecture !

Oyez, oyez la belle histoire du martyr de Saint Denis !

La Fondation que l'on va proposer à vos joueurs se trouve accolée à la butte Montmartre. Lorsque Paris n'était encore Lutèce et que le Christianisme faisait ses premiers pas, celle-ci fut le témoin d'événements tragico-fantastiques.

On raconte qu'en effet, en 250 après JC, alors que l'Empire Romain avait déclenché une nouvelle vague de persécution contre les disciples de Jésus, l'évêque de Lutèce, Denis, fut traîné sur le Mont Martre, à l'extérieur de la ville et fut décapité. On le vit alors se relever, aller ramasser sa tête qui avait roulé sur le côté et la porter jusqu'à Saint Denis (où plus tard la basilique vient commémorer ce miracle mais là n'est pas notre propos).

Le point de vue hermétique

Entre la décapitation de Saint Denis et la récupération de sa tête, un flot de sang avait jailli. Il se répandit sur la colline et disparut dans les pores du sol.

Bien plus tard, aux environs de l'an 900, alors que le visage de Paris avait considérablement changé et que le souvenir du martyr de Saint Denis s'était estompé, une cabale de mages de la Maison Diedne (cette Maison était puissante en Normandie) vint établir une Alliance sur les contreforts de la butte pour bénéficier des ressources de la vigne qui était abondante. L'Alliance de Bacchus Montis était née et comptait dans ses rangs de talentueux jeunes mages (pour info, rappelons que les limites de Paris à cette époque atteignait le quartier des Halles, Bacchus Montis se trouvait bien en pleine campagne).

Les mages de Bacchus Montis se mirent à la recherche d'une source de virtus. De recherche en rituels, ils virent dans la butte une formidable source de pouvoir. Ils firent rapidement la relation avec le martyr de Saint Denis et entreprirent d'extraire des cavités du sol son sang qui se trouvait emprisonné. Ils construisirent à cet effet une crypte juste au-dessous de la colline. En son centre se trouvait un grand bassin destiné à recueillir le précieux élixir. Celui-ci dépassèrent toutes leurs espérances. Le sang de Saint Denis se révéla en effet une source de pions virtus très concentré. Un passage fut creusé sous l'Alliance pour relier la crypte.

Les mages Diedne, conscients de la puissance de leur découverte, se gardèrent bien de la faire connaître pour ne pas attiser les jalousies des autres maisons de l'Ordre d'Hermès et les foudres de l'Eglise, déjà peu tolérante vis-à-vis des mages.

Mais les habitants de Bacchus Montis n'eurent que peu de temps pour exploiter leur découverte. En 1003, la guerre du Schisme démarra pour s'achever en 1012 par l'annihilation de la maison Diedne sous les assauts répétés des maisons Tremere, Flambeau et Quaesitor. Bacchus Montis ne fut pas épargnée : ses murs furent rasés, ses habitants brûlés vifs. Mais dans cette tumulte allait se jouer un drame dont les répercussions vont atteindre nos jours.

Parmi les jeunes mages qui composaient la population de Bacchus Montis se trouvait un jeune homme et une jeune femme aux avenir très prometteurs. Eloi et Camilla maîtrisaient l'ars magica avec une facilité déconcertante pour des personnes de leur âge et de leur expérience. Peut-être était-ce dû au profond amour qui les liait et qui faisait que l'un était l'autre et vice-versa. Mais aucune histoire d'amour ne peut survivre à la stupidité des hommes.

Quand la guerre du Schisme éclata, Bacchus Montis savait qu'elle était sur la liste des places à conquérir. Pour que les mages ennemis ne puissent exploiter ses richesses, les mages avaient muré le passage menant vers la crypte et au moyen de rituels camouflé la source de virtus. Lorsque les mages Flambeau arrivèrent à l'Alliance Bacchus Montis, celle-ci était prête à soutenir un assaut. Mais pas de cette ampleur. Les mages Flambeau firent preuve d'une sauvagerie et d'une débauche de puissance qui prit de cours les mages Diedne. Ce ne fut pratiquement pour les Flambeau qu'une formalité pour eux de raser les murs de cette Alliance arrogante. Ils firent prisonniers tous les occupants qui tentèrent d'échapper aux flammes. Parmi eux se trouvait Camilla. Eloi, lui, était parvenu à leur échapper et à s'enfuir. Pris de peur, il n'assista pas au terrible drame qui s'ensuivit. Les mages Flambeau rassemblèrent les Diedne survivants au centre des décombres de l'Alliance fumante. Et dans un dernier accès de rage, ils déchaînèrent les flammes sur eux. Camilla, avant d'être consumée définitivement par le feu, hurla sa haine vers ceux qui avaient détruit son avenir et son amour.

Il faut croire que ce cri fut suffisamment puissant pour empêcher la disparition de Camilla dans les limbes des Enfers ou du Paradis. Comme tous ceux qui avaient quelque chose à réparer dans leur vie passée, elle se retrouva projetée dans l'Outremonde. Seulement, une mage n'avait que peu de place dans un monde contrôlé étroitement par la Hiérarchie. Au fil des ans, Camilla se rebella pour glisser vers les renégats jusqu'à ce que son côté sombre, animé par son désir de vengeance, prenne définitivement son contrôle et qu'elle rejoigne les rangs des spectres. Là, elle aurait pu se focaliser vers son objectif initial. Seulement, une mage mort-vivante avait trop à gagner dans une société aussi anarchique. Sa corruption acheva de détourner son désir de vengeance vers une ambition dévorante. Elle consacra dorénavant toute son énergie à dominer les spectres.

Entre-temps, Eloi était parvenu à se réfugier. Comme les rares Diedne qui survécurent, il rejoignit les rangs des Verbena et fit tout pour se faire oublier. Eloi fut un mage puissant mais discret, constamment miné par son amour perdu et sa lâcheté lors de la fuite. Alors que la fin de la vie était proche et qu'il redoutait de trouver Camilla dans l'autre monde, il s'exila dans l'Umbrā, dans un royaume personnel où le temps s'écoulait plus lentement et personne n'entendit plus jamais perler de lui.

Aujourd'hui, Camilla est parvenue à ses fins. Camilla est devenue une Malfean, un des pires cauchemars que peut générer l'Outremonde. Camilla est puissante. A ses pouvoirs étendus de spectre, elle conjugue ceux de mage. Camilla s'ennuie aussi. Et Camilla se souvient. D'Eloi, de la trahison de l'Ordre d'Hermès, de l'Alliance de Bacchus Montis, de son désir de vengeance qui l'a précipitée dans l'Outremonde. Maintenant que Camilla est maîtresse de son destin, elle peut retourner à ses passions d'origine.

Camilla veut revenir et punir tous ceux qui lui ont fait du mal, ou plutôt tous leurs descendants. C'est l'ensemble des dirigeants de la Tradition de l'Ordre d'Hermès parisienne qui sont visés. Seulement, le Voile de l'Outremonde est fort. Camilla ne peut toujours intervenir directement. Elle s'est donc fait un allié avec le Nephandus Sergueï.

Sergueï fait partie des Nephandi de la Quatrième Voie : des Nephandi qui ne servent ni le Ver, ni le Malin, ni les Choses Qu'Il Ne Faut Pas Nommer™ mais le Néant et toutes ses créatures. Des Nephandi qui veulent une destruction totale et complète de toute chose, l'apparition d'un immense trou noir qui aspireraient dans les plus profondes souffrances le monde et ses habitants. Des sortes de nihilistes sadiques. Sergueï est l'un d'eux. Et Sergueï est totalement dévoué à Camilla.

Camilla veut que Sergueï aille réactiver le Node de Montmartre. Celui-ci est en effet camouflé et dormant depuis l'assaut des Flambeau. Ceux-ci ne l'ayant pas trouvé, personne n'a mené de recherches depuis. La source de pouvoir qu'il représente est fantastique. Et Camilla veut s'en servir comme d'une bombe à retardement. Le réactiver et ensuite déclencher une énorme explosion de Prime.

Sauf que les joueurs vont se mettre en travers en s'installant dans une "Fondation" construite exactement sur l'emplacement de l'ancienne Alliance...

Proprios !

Par une belle matinée, les PJ vont se retrouver convoqués au siège du Conseil des Traditions à Paris. Ce siège se trouve sous le musée du Moyen Âge situé dans les anciens Thermes de Cluny la Sorbonne. La décoration et l'atmosphère laisse vraiment penser à un club anglais de gentlemen. De nombreux mages sont ici à discuter, installés dans des fauteuils moelleux, tout cela dans une ambiance très cosy.

Mais cela n'est pas pour prendre du bon temps que le Conseil des Traditions leur a demandé de venir. Ils sont rapidement introduits dans une salle qui doit tenir de lieu de réunion. Une immense table se tient en son centre ; à l'autre bout se trouve un homme âgé en train de feuilleter un dossier. Il regarde les PJ et leur fait mine de s'approcher. Il s'agit de Maître Janus, un des leader de l'Ordre d'Hermès parisien et représentant de la Tradition au Conseil.

Il explique rapidement le motif de la venue des joueurs. Dans le cadre de l'occupation de Paris, et ce pour ne laisser aucun mètre carré à la Technocratie, il a été décidé d'occuper un maximum de bâtiments et d'en faire des Fondations avec ou sans Node (plutôt sans d'ailleurs). C'est dans un de ces bâtiments qu'on demande aux PJ d'aller s'installer. Il s'agit d'un petit immeuble particulier de deux étages, un grenier et une cave situé au fond d'une impasse dans le XVIIIème arrondissement juste au pied de Montmartre.

Il leur confie le dossier contenant l'acte de propriété au nom de l'association loi 1901 "Conseil des Traditions" et les clés. Les PJ n'ont plus qu'à se mettre en route.

Bien entendu, il se peut que certains ne soient pas d'accord de se faire dicter leur conduite par un Ordre d'Hermès surtout s'il n'y a aucun Ordre d'Hermès dans leur groupe. Rappelez leur alors que c'est une décision de l'ensemble du Conseil des Traditions, qu'avoir une Fondation même sans Node, c'est toujours ça et que de toute façon ce sont des mickeys et qu'ils n'ont pas moyen de s'opposer à un archmage !

Bien ! une fois la chose réglée, ils atterrissent sans encombre dans le XVIIIème arrondissement, plus précisément au 9, impasse des Violettes. C'est un vieux portail métallique qui se tient devant eux, passablement rongé par la rouille. En fait, il suffira qu'un joueur tente de l'ouvrir pour que celui-ci tombe violemment et bruyamment dans une cour poussiéreuse et envahie par les mauvaises herbes.

Les joueurs auront alors tout loisir d'admirer leur nouveau domicile. C'est donc un petit immeuble qui accuse les ans. Désaffecté manifestement depuis des années, il n'a plus de vitres et il est taggé à mort. La porte d'entrée est défoncée et le lieu a été suffisamment visité pour qu'il ne reste plus rien à l'intérieur si ce n'est des décombres et deux, trois objets qui jonchent le sol. La cave et le grenier n'offre rien de plus mais il faut que vous sachiez que c'est de la cave qu'on peut ré-accéder au passage souterrain qui mène vers la crypte. Mais pour l'instant, vos joueurs n'ont aucun moyen de le savoir.

Bien entendu, en bons mages paranoïaques, ils vont se lancer dans toutes sortes d'enquête pour savoir où ils ont mis les pieds. Voici ce qu'ils peuvent découvrir : le bâtiment a été construit dans les années 1930 pour abriter des familles d'ouvriers. Rénové dans les années 1950, il n'a jamais été réhabilité depuis. Devenu trop insalubre, ses derniers habitants l'ont quitté dans les années 1970. Il a servi de squat de temps à autre mais personne n'y a habité durablement depuis. Rien d'autres à signaler sinon (ni meurtres horribles, ni crimes affreux).

Si vos joueurs font un effet de Temps très poussé, ils pourront remonter avant la construction. C'était alors un terrain vague. Mais, bizarrement, plus il remonte dans les ans, plus la chose devient floue et trouble. Bien que je doute qu'ils arrivent à revenir jusqu'en 1000, si jamais c'était le cas, alors qu'ils remontent au XIème siècle, l'image se distord et se brouille comme de la neige à la télé. Si vos joueurs font des incursions dans l'Umbral ou un effet de Prime, dites leur que tout semble normal, trop normal comme si c'était du pré-fabriqué.

A ce niveau-là, ils n'ont pas besoin d'en savoir plus, s'ils commencent à se poser des questions, c'est déjà bien. Et de toute façon, ils ont un gros morceau de ménage à faire.

Un dernier mot enfin sur le voisinage. La demeure des PJ est encerclée par plusieurs immeubles dont l'état n'a rien à envier à la leur. Ce sont des immeubles qui abritent des habitants de toute origine et dont la vie semble très animée. Aucun d'entre eux n'a rien à voir avec notre aventure au cas où vos joueurs verraient des Technocrates partout.

La visiteuse du soir

En fin de soirée, alors qu'on peut espérer qu'ils aient fait de ce taudis un endroit au moins viable pour la nuit, ils entendent frapper au portail.

Le PJ qui va ouvrir se retrouve devant une jeune femme aux longs cheveux frisés. Elle a l'air un peu perdue. D'une voix à peine inaudible, elle demande si elle est bien au 90 rue des martyrs. Le joueur devrait être légèrement surpris. Une fois qu'on lui aura précisé qu'elle n'est pas à la bonne adresse, elle s'excuse, tourne les pas et redescend vers la bonne direction.

Explications : cette jeune femme s'appelle Myriam. C'est une medium très sensible mais qui ne contrôle pas son don. Camilla est en train de revenir et son retour bouleverse l'Umbral de l'Outremonde. Myriam a été assaillie par toute ses perturbations et s'est dirigée comme une somnambule vers leur épice, la Fondation des PJ. Une fois arrivée, le lien s'est rompu et Myriam s'est demandée ce qu'elle faisait là. De fait, si un joueur lance sur elle un effet de Psyché pour savoir ses réelles motivations, il va recevoir en réponse un flot d'informations désordonnées. L'Esprit de Myriam est en effet en pleine confusion après cet événement et c'est d'une façon un peu automatique qu'elle repart vers la rue des martyrs. Elle vient d'y installer un cabinet d'astrologie. Seulement, Myriam est aussi voyante que vous et moi. Encore une fois, elle ne contrôle pas son don et n'a aucun souvenir de ses "visions". Mais vos joueurs seront bien inspirés s'ils notent son adresse : elle risque de leur servir un peu plus tard.

Une nuit agitée

Le passage de Myriam est le calme qui précède la Tempête. Camilla est de retour et fermement décidée à se venger. La présence des PJ la gêne au premier abord et elle décide de les faire décamper cette nuit ; au besoin, elle tuera ceux qui seront assez bêtes pour lui résister.

Sur les coups des deux heures du matin, alors que tout le quartier dort paisiblement, les PJ vont être réveillés par les murs de leur Fondation qui vibrent comme s'il y avait un tremblement de terre. Cette vibration va aller en s'accroissant et les PJ vont devoir faire vite. Les objets commencent à voler et à tenter de les atteindre. Ceux qui sont aux étages auront bien du mal à garder leur équilibre sur un escalier pris de tremblote ; la rampe d'ailleurs s'enflamme d'un étrange feu bleuté. Et bientôt, ce sont les murs qui sont atteints de ce phénomène de combustion spontanée et sont léchés par les mêmes flammes bleutées.

La situation est intenable. La maison est en train de brûler. Les joueurs qui restent seront agressés par les objets volants de plus en plus violemment. Ceux qui auraient le malheur de plonger dans l'Umbral se retrouveront dans une mare de brume qui leur monte aux genoux. Il fait un noir d'encre mais bientôt des formes fantomatiques tenteront de les agresser. Ce sont des spectres et vos PJ téméraires seront bien inspirés de ressortir le plus rapidement possible : ils n'ont aucune chance.

Les joueurs devraient se retrouver logiquement dans la cour alors que le feu s'est propagé à toute la maison et la dévore rapidement. Les pompiers finiront par arriver, trop tard. La "Fondation" ne sera plus qu'un amas de

décombres fumants et d'ailleurs les pompiers interdiront le lieu au public et aux joueurs pour prévenir tout risque d'accident.

Vos joueurs n'auront plus qu'à regagner leurs pénates pour au moins finir leur nuit.

Crime Scene - Do not cross

La journée du lendemain s'annonce chargée. La Fondation n'est plus qu'une ruine carbonisée et les joueurs vont certainement chercher à savoir ce qui s'est produit durant cette nuit.

Mais avant tout, au moment où vous jugerez propice (quand tous les PJ se sont suffisamment éloignés de la Fondation), le Nephandus Sergueï vient s'installer dans la cave. Sa mission est simple. Il doit rouvrir le passage pour accéder de nouveau au Node. Le tunnel est en fait complètement effondré et il va y avoir du travail de déblaiement à fournir. En plus, il risque d'être interrompu par les allées et venues intempestives des personnages. Mais ceux-ci vont être aussi bien occupés ailleurs. De toute façon, Sergueï se tient sur ses gardes et disparaîtra dès qu'il les verra approcher. Bien entendu, il ne peut constamment défaire et refaire son travail dans la cave, juste le camoufler. Donc si vos joueurs ont l'idée de descendre à maintes reprises au sous-sol, ils verront le tunnel. Mais avant d'arriver à cette extrémité, considérez que Camilla dispose de beaucoup de moyens pour leur en interdire l'accès ; nous aurons l'occasion d'en parler plus bas. Dans tous les cas, il ne faut pas que Sergueï se fasse surprendre dès le début.

Les PJ se retrouvent donc devant un spectacle assez pitoyable. C'est sûr que cela ne va pas faire plaisir au Conseil des Traditions. Et qu'ils n'essayent pas de justifier cela avec de pseudos-histoires de fantômes, les Traditions ont autre chose à faire que de régler des affaires de cimetières indiens ; de toutes façons, elles s'intéressent peu aux Wraith. Ce n'est donc vraiment pas de ce côté-là qu'ils peuvent demander du soutien.

Bien entendu, ils peuvent décider de laisser tomber eux-mêmes l'affaire. Le Conseil des Traditions ne leur assigne aucune autre tâche ou mission, leur demandant juste de se réinstaller dans leur ancien domicile et d'attendre jusqu'à ce qu'on les convoque.

Et puis, ils peuvent aussi s'inquiéter de ce qui s'est passé. Parce que ce qui se prépare, même s'ils n'en ont aucune idée, ne fera plaisir à personne. Une enquête sur les lieux (attention à Sergueï) ne donnera rien de plus, la maison semble avoir été victime d'un bête incendie. Aucune trace visible d'ectoplasme ou de tout autre acabit de ce genre n'est visible. En revanche, s'ils se sont intéressés la veille à Myriam, ils vont pouvoir en apprendre plus.

Myriam est dans son appartement où elle donne ses consultations de voyance. Ce n'est pas très probant et quand les PJ entrent, ils peuvent s'inquiéter sur ses prétendues compétences. La séance démarre de façon très banale, Myriam croyant tout deviner et se trompant sur chaque réponse. Et puis d'un coup, elle se raidit. La pièce se refroidit alors instantanément ; il fait bientôt moins de 0° et des stalactites pendent au plafond. Camilla est dans la place et tout ne baigne pas.

Elle s'empare du corps de Myriam. Les traits de cette dernière se déforme alors pour laisser apparaître une créature hideuse. Ses cheveux se mettent à pousser à toute vitesse pour finir par toucher le plancher. Un nuage de brouillard se répand dans la pièce, le même que celui qui a pu être aperçu dans l'Umbrage la veille. Assise confortablement sur une chaise, Camilla commence à parler. Sa voix est rauque et sifflante. Elle est revenue ici pour punir les vivants de leurs crimes sur les morts. Elle vient de loin, de très loin et nul ne n'échappera à sa vengeance. Les PJ vont être, bien malgré eux, ses émissaires. Camilla veut la tête des dirigeants de l'Ordre d'Hermès pour le paiement de la forfaiture de leurs ancêtres. Pour rendre son message plus clair, Camilla implante dans la tête de nos amis Mages les images des dernières heures de l'Alliance de Bacchus Montis : ils peuvent voir la séparation déchirante de Camilla avec un beau jeune homme blond, sa capture par les Flambeaux et son cri alors qu'elle est train de brûler avec tous ses compagnons prisonniers (sans le beau jeune homme blond). L'ultimatum de Camilla est simple : où les PJ livrent les mages d'Hermès, où elle laisse déferler ses légions de spectres sur une capitale qu'elle aura fait dévaster après une "surprise explosive" selon ses propres mots...

Il est complètement suicidaire des PJ de tenter quoi que ce soit contre elle lors de cette discussion. Des nuées de spectres se tiennent dans l'ombre prêts à intervenir pour défendre leur Malfean. De plus, les joueurs ne peuvent déterminer où ils se trouvent exactement : Umbrage, Outremonde ou monde réel. Une fois le monologue terminé,

sans que les PJ ne puissent poser aucune question, Camilla libère le corps de Myriam. La pièce se réchauffe sur le champ, la lumière réapparaît. La pauvre femme est en complet état de choc : elle est agitée de forts tremblements, recroquevillée en position fœtale sur le sol, vomissant à gros bouillons.

Les mages ont intérêt à lui venir en aide : Camilla a laissé une sorte de cordon ombilical entre elle et Myriam. Myriam se souvient par exemple très bien de sa possession et cela la plonge dans une complète paranoïa. En fait, Myriam sent en permanence la présence de Camilla sans pour autant la voir. Elle est devenue son otage et elle sera sa première victime si les PJ échouent. Laissez apparaître peu à peu la terreur qui s'empare d'elle au fur et à mesure qu'elle se remet de la situation et qu'elle comprend ce qui lui arrive, envoyez une bonne crise d'hystérie contre les persos et ceux-ci comprendront qu'ils se retrouvent avec un sacré problème sur les bras.

Et après ?

Aller voir les responsables de l'Ordre d'Hermès pour leur dire de se livrer est une très mauvaise idée. Ils ne croiront pas un instant à cette histoire à laquelle de toute façon ils ne comprennent rien. Comme tout à l'heure, ils ont d'autres chats à fouetter. Et même si les PJ arrivent à les convaincre à force de persuasion et d'épuisement, il est hors de question pour eux de se rendre ainsi : ils considèrent que c'est du bluff. Mais ils veulent bien organiser une réunion pour débattre de la question lors de la semaine prochaine. D'ici-là, ils ne bougent pas puisqu'aucune décision n'a été prise.

Les PJ ont plus intérêt à se presser pour reconstituer la tragique histoire de Bacchus Montis et tenter de mettre un nom sur le beau jeune homme. Cela sera déjà bien s'ils voient en lui la solution du scénario. Mais avant tout, il va falloir se documenter : Maison Diedne, Guerre du Schisme et tutti quanti ne font pas partie du bagage culturel du mage de départ. Ils sont bons pour faire de l'épluchage d'archives et de l'épluchage rapide de préférence.

La majeure partie des archives des Traditions se trouvent dans l'ancienne Bibliothèque Nationale, la Bibliothèque Richelieu. L'accès est forcément protégé mais nos mages seront suffisamment habile pour négocier, pour trouver un mentor gardien des clés ou seulement faire passer un effet efficace pour accéder au lieu.

Ici ils pourront reconstituer l'histoire telle qu'elle a pu être exposée. En parcourant rapidement les documents (jet de Psyché et/ou de Temps), ils auront surtout le point de vue des Flambeau.

Tourisme parisien

Avoir trouvé les informations est une chose, les exploiter en est une autre. Si vos joueurs ont bien tout suivi de l'Histoire, il est maintenant clair pour eux que Diedne = Verbena et que le gentil Eloi qui pourrait tout résoudre est plutôt à aller chercher de ce côté.

C'est donc le moment de présenter la sympathique communauté Verbena de Paris et ses membres un rien flippés. Il suffit de prononcer une fois le nom Diedne pour que la tension monte en flèche. Contrairement à leurs homologues de l'Ordre d'Hermès, les Verbena ont la mémoire qui remonte loin.

Pour trouver cette communauté un tantinet réduite (Paris n'est spécialement réputé pour ses espaces verts ou ses tribus paganiques), les PJ pourront faire confiance à leurs contacts, à leurs habiles négociations auprès du Conseil de Paris ou même à du simple bon sens. La tâche n'est pas des plus compliquées mais faites-les un peu balader avant de leur lâcher le morceau. Un des QG des Verbena parisiens est le O'Flannaghan, un pub irlandais dans le 2^e arrondissement enfumé et bruyant comme il se doit, et accessoirement un lieu de rencontre d'anciens de l'IRA réfugiés à Paris. Ambiance tendue donc en perspective !

Si vous vous sentez d'humeur guillerette, vous pouvez aussi considérer que les Verbena sont au courant que les PJ sont à leur recherche mais ne savent pas précisément pourquoi. En bons paranoïaques, les Verbena les attendent sur le pied de guerre. Vous pouvez même organiser une sorte de jeu du chat et de la souris entre les Verbena et les PJ au détour des ruelles de Paris à coup de filatures et discrètes escarmouches (magyques ou non).

Toujours est-il que les Verbena et les PJ une fois ces malentendus passés devraient finir par s'asseoir à une même table. Les tractations risquent d'être houleuses avec l'exposé de leurs arguments. Eloi est devenu une sorte de

légende disparue depuis des éons. Sauf que comme on l'a dit, les Verbena aiment bien se rappeler de leur passé. Ils aiment tellement bien qu'ils savent où est Eloi. Mais bien entendu, cela ne va pas se faire tout seul.

Aux PJ de mettre les formes : ils peuvent pousser les Verbena à bout et monter un certainem pour obtenir ce qu'ils recherchent en cas de victoire ; ou bien conclure un marché et fournir les archives de la Bibliothèque Richelieu aux Verbena qui seront contents de pouvoir un peu étayer leurs dossiers. Peu importe la voie qu'ils retiennent, les Verbena ne cracheront pas facilement le morceau.

Que ce soit dit directement ou de façon détournée, Eloi se trouve actuellement dans l'Umbral. Personne ne sait où précisément mais il est dans une retraite éloignée des problèmes terrestres.

Après le tourisme parisien, c'est donc à un petit tour de tourisme umbral que les personnages seront conviés.

Et pendant ce temps-là, impasse des Violettes

Les recherches menées à la Bibliothèque Richelieu et / ou les capacités de déduction de vos joueurs peuvent aussi les avoir mis sur la piste de la légende de Saint Denis et qu'ils commencent à douter que leur Fondation recelait autre chose qu'un vieil immeuble délabré.

Comme précisé auparavant, Sergueï a attendu que Camilla réduise le bâtiment en cendres pour investir et se cacher dans les sous-sols afin de retrouver le Node de Saint Denis. Normalement les PJ n'ont plus rien à faire sur les lieux mais ils peuvent décider d'une visite surprise. Si c'est le cas et si le scénario n'est pas trop avancé, vous pouvez décider que Sergueï est prévenu par Camilla et disparaît ; les travaux ayant à peine débuté, les PJ n'ont pas de raison de trouver quelque chose.

S'ils font une visite beaucoup plus tardive, ils ont en revanche beaucoup plus de chances de rencontrer Sergueï et de découvrir l'avancement de ses travaux. Camilla camoufle toujours le Node mais peut-être qu'à ce stade du scénario, les PJ commenceront à se douter de quelque chose. Bref, c'est à vous de décider si vous souhaitez sécuriser l'endroit et faire comprendre aux joueurs qu'ils vaut mieux pour eux de passer leur chemin ou les laisser affronter Sergueï quitte à découvrir un des gros nœuds de l'intrigue.

Pour la première option, c'est relativement facile : Camilla peut rassembler des nuées de spectres qui rendent l'endroit extrêmement malsain dès qu'on s'y montre trop curieux. Si vous êtes très cross-over, vous pouvez même faire intervenir des Vampires du sabbat (ce sont des mort-vivants aussi) attirés ici par l'aura de Camilla. Cette première option présente l'avantage du " Ta Gueule, c'est magique " voire de faire comprendre aux joueurs qu'ils ont réellement affaire à forte partie. L'inconvénient est que cela frustre énormément les joueurs et qu'ils vont surtout se focaliser sur cet objectif plutôt que d'avancer dans le scénario.

Pour la deuxième option, vous pouvez prendre le risque de les faire affronter Sergueï et de voir les joueurs triompher. Mais ils n'auront que retarder le problème : Camilla est toujours présente et le Node est toujours actif. CQFD.

Navigation à vue

Or donc, pour en revenir à Eloi, si les PJ découvrent la preuve de son existence, ils vont certainement chercher à le rencontrer dans l'Umbral.

Si vos personnage maîtrisent mal la sphère de l'Esprit, ils peuvent toujours se faire aider par les Verbena pour plonger dans la Penumbra.

Vous pouvez rapidement conclure ce voyage en emmenant directement vos joueurs à destination mais il serait dommage de se priver des beautés de l'Umbral. Car Eloi ne se trouve pas à la porte umbrale d'à côté. Eloi, après avoir mené une vie pleine d'amertume et de déception s'est en effet réfugié dans un petit royaume personnel assez lointain.

C'est un royaume vraiment tout simple, fait d'une grande forêt avec en son centre un lac et une grande maison. La particularité de ce royaume est l'écoulement du temps. Tout y est bien plus lent et Eloi n'accuse pas un état avancé de vieillesse pour une personne de plus de mille ans.

Ce royaume est à l'image de son bâtisseur : paisible et retiré. Trop déçu par les humains, Eloi s'est en effet complètement coupé des affaires humaines depuis des siècles. Et à vrai dire, il s'est bien habitué à sa vie d'ermite.

Mais avant de le rejoindre, les joueurs risquent d'avoir quelques soucis. S'orienter dans l'Umbrà n'est en effet pas à la portée du premier mage venu et les Verbena ont bien été incapables de leur préciser exactement où pouvait se trouver Eloi.

Aux PJ donc de demander leur chemin aux charmantes créatures locales. Leurs pérégrinations vont rapidement ressembler à la forêt d'Alice au Pays des Merveilles. S'ils pensent pouvoir se débrouiller comme des grands, n'hésitez pas à les faire tourner en rond. Ce n'est qu'au détour d'une auberge qu'ils pourront trouver enfin leur itinéraire : il faut faire apparaître la voie et pour cela élaborer un rituel compliqué à base de sang (ce rituel est décrit dans les annexes). Soit vos joueurs en ont les capacités magiques, soit ils sont quitte pour revenir demander de l'aide aux Verbena qui se feront un plaisir de pratiquer la magie du sang avec le leur. Dans tous les cas, gare au retour de Paradoxe, l'Umbrà n'en étant, loin de là, pas exempte !

Dès qu'ils arriveront au royaume d'Eloi, ils trouveront très facilement sa demeure. De même, il suffira simplement de frapper à la porte pour qu'Eloi leur ouvre et les accueille, ni étonné, ni enthousiasmé par cette visite. Eloi est un être complètement désabusé et plus rien ne lui fait ni chaud, ni froid. Laissez partir vos joueurs sur de belles envolées lyriques pour les couper net par des "à quoi bon?" ou des "tout ceci ne nous amènera à rien". S'ils commencent à évoquer Camilla, son attitude changera sans pour autant être convaincu : pour lui, tout cela est de l'histoire ancienne et il ne veut pas rouvrir ses blessures du passé.

C'est à une véritable séance de psychanalyse que les joueurs vont devoir se livrer : rien ne sert de lui expliquer qu'il faut sauver le monde, il s'en fiche complètement. La parade est plutôt de lui montrer qu'une rencontre avec Camilla lui permettrait de pouvoir continuer une existence encore plus paisible dans sa retraite. Que Camilla a besoin de lui pour trouver un repos éternel. Bien sûr, si les joueurs y vont cash en disant que Camilla est devenue une Malfean, ils se coupent toutes les chances de pouvoir le ramener, le confortant au contraire dans son pessimisme et son existence ratée.

L'exercice ne s'appuie donc que sur des mots ; pas de magie nécessaire, ce n'est de toute façon même pas la peine d'y penser en sa présence : cela ne ferait que compliquer les choses et il prendrait cela comme une violation de son hospitalité.

Si les PJ parviennent enfin à le convaincre, leur vision va se brouiller un instant et ils se retrouvent tous ensemble dans la cour de leur Fondation.

Happy End ?

L'arrivée d'Eloi va faire son petit effet. Si vos joueurs n'ont rien tenté contre Sergueï et le Node, l'endroit va être très vite énormément chargé en Prime. Le Paradoxe guette et les PJ ont peu de temps pour agir.

Première étape : se débarrasser de Sergueï : Eloi les laissera faire ; s'il agissait, le risque serait très grand en signalant sa présence magique de déclencher un contrecoup du Paradoxe. C'est seulement si le combat s'engage vraiment mal pour les joueurs qu'Eloi interviendra. A vous de doser subtilement avec vos dés derrière l'écran : Sergueï est un adversaire redoutable mais contre qui la force du nombre devrait parvenir à vaincre.

Deuxième étape : l'arrivée d'Eloi attirera l'attention de Camilla bien qu'elle ne se doute pas au préalable qu'il s'agisse de lui. Elle ressent juste qu'une forte présence magique est apparue sur le site et que ce n'est pas lié au Node. Même si le combat est engagé avec Sergueï, elle n'interviendra pas non plus : elle préfère rester en retrait pour comprendre ce qui arrive.

Troisième étape : une fois Sergueï vaincu, un calme étrange planera sur la cour. Camilla en profitera pour apparaître à nouveau. La même créature hideuse qui avait pris possession de Myriam prend forme enveloppé par le même brouillard noir. Camilla n'a pas reconnu ou ne veut pas reconnaître Eloi et est décidé à supprimer les PJ

une bonne fois pour toute. Idem du côté d'Eloi : celui-ci à l'apparition de Camilla prend peur et ne reconnaît pas dans cette créature la femme qu'il a aimée. Devant le danger, il se prépare à attaquer.

Bien entendu, un combat est la pire des solutions. Si jamais celui-ci s'engage, les joueurs n'ont aucune chance. Vous pourrez alors conclure le scénario de cette façon : à peine Camilla et Eloi commencent à s'affronter qu'un énorme contrecoup du Paradoxe se déclenche : Camilla disparaît dans le Néant, Eloi est renvoyé au plus profond de l'Umbr (dans un royaume du Paradoxe ? ailleurs ?) et surtout la violence du choc enfouit irrémédiablement la cavité où se trouvait le Node de Saint Denis : celui-ci est définitivement perdu. Quant à vos joueurs, libre à vous de leur faire payer leur bêtise et leur bourrinisme : selon votre humeur, ils peuvent être soit blessés par l'explosion de Paradoxe, soit plus gravement atteints (lésions physiques), soit eux-mêmes expédiés dans un royaume du Paradoxe. N'hésitez pas non plus à les charger en points de Paradoxe. Dans tous les cas, ils viennent de subir un échec cuisant en perdant à la fois un Node et en ne réconciliant pas deux êtres qui s'aimaient.

La solution est, au moment où l'affrontement doit s'engager, que les PJ s'interposent entre Camilla et Eloi. Laissez-leur très peu de temps pour réfléchir car le combat est imminent. Une fois entre l'un et l'autre, les PJ doivent les convaincre que leur couple est à nouveau réuni. Laissez les partir dans de grandes envolées lyriques, ce doit être tout de même une scène assez poignante et forcément très roleplay. Dès que leurs efforts vous paraîtront suffisants, Eloi tombe à genoux au milieu de la cour et hurle le nom de Camilla : il vient de retrouver celle qu'il a aimée et abandonnée. A cet instant, Camilla commence à changer d'apparence: le brouillard noir devient de plus en plus clair pour devenir une sorte de voile blanc, éthéré. Les traits tirés de la créature laisse la place à ceux d'une très jolie jeune femme. Sa voix rauque prend une intonation presque musicale. Camilla vient de retrouver l'être qu'elle a toujours chéri. Sa main se tend pour le toucher une dernière fois. A peine l'a-t-elle fait relever que son corps commence à s'élever dans les airs et finit par disparaître dans une nimbe de lumière. Une explosion retentit faisant voler les vitres aux alentours : Camilla vient de quitter l'Outremonde pour rejoindre des rivages inconnus. Eloi reste au milieu de la cour, abasourdi. Un sourire se dessine sur son visage et son image disparaît : il est reparti en paix vers sa retraite umbrale.

Les PJ se retrouvent donc seuls au milieu de la cour, jonchée de débris de verre et d'autres éléments, témoins de la violence des éléments qui viennent de se produire. Leur regard est attiré par une sorte de luminescence provenant de la cave. S'ils descendent, ils verront le travail de déblaiement effectué par Sergueï ; l'explosion de tout à l'heure a permis d'achever le creusement du passage et par une faille dans le mur au bout du tunnel creusé, les PJ pourront apercevoir une sorte de cavité recouverte d'une mosaïque à caractère paganique et religieux avec en son centre une sorte de grande coupole en marbre soutenue par une colonne et récoltant un fluide suintant au plafond : le sang de Saint Denis. Le réceptacle est quasiment plein : ce Node extrêmement puissant n'a pas été exploité depuis plus de mille ans et regorge de pions de Tass.

Et la Technocratie dans tout ça ?

Comme vous avez pu vous rendre compte, la Technocratie n'intervient pas du tout au long du scénario. Celui-ci est en effet a priori assez rapide pour que les Technomanciens n'aient pas le temps d'être alertés. Et puis, un affrontement inter-Traditions se révèle très amusant à gérer. Mais si vous souhaitez ajouter à la pagaille ambiante, cela ne pose pas de problème particulier que des Technomanciens interviennent notamment aux abords de l'impasse des Violettes où il se passe quand même des choses étranges ; ou bien même enlèvent la médium Myriam qui est une personne recherchée par la Technocratie etc. etc.

Epilogue et complications

Les PJ se retrouvent donc avec une Fondation recelant un Node qui va attirer bien des convoitises : les Verbena le réclameront comme héritage historique ce que refusera naturellement l'Ordre d'Hermès soucieux de préserver toute collusion entre les Verbena et les Diedne. Les autres Traditions ne resteront pas non plus longtemps indifférentes à cette source de puissance. A ce titre, les PJ peuvent se retrouver dépositaires du lieu et garant d'un état de Guerre Froide entre les différentes Traditions.

Mais des éléments extérieurs peuvent aussi être très rapidement attirés par l'endroit : Maraudeurs, Nephandi ou même Vampires (puisque'il est question de sang). De charmantes complications qui seront autant de sources d'inspiration pour vos scénarios !

PNJ et Aide de Jeu

Sergueï

Ce sera le seul PNJ réellement en affrontement avec les joueurs. Nephandus solitaire, il a embrassé la voie du Néant et s'est mis au service des forces spectrales. D'origine russe avec un accent encore marqué, c'est un homme roux, très grand et maigre. Sa présence reste cependant imposante car il est en permanence emmitoufflé dans un grand manteau de fourrure noir usé et défraîchi. Sensible à la lumière du jour, il porte en permanence des lunettes noires.

Caractéristiques :

Attributs :

FOR : 3	CHA : 1	PER : 5
DEX : 4	MAN : 5	INT : 4
VIG : 3	APP : 3	AST : 3

Talents :

Connaissance de la Rue : 3	Furtivité : 5	Cosmologie : 4
Conscience : 2	Méditation : 3	Occulte : 4
Intimidation : 4	Survie : 4	Culture : 3
Intuition : 5	Mêlée : 3	
Subterfuge : 4		
Bagarre : 3		
Esquive : 5		
Sports : 3		
Vigilance : 5		

Sphères :

Entropie 4
Esprit 4
Force 1
Prime 4
Vie 3

Entéléchie 7

Quintessence : 9

Paradoxe : 6

Volonté : 8

Équipement : Sergueï n'a pas d'arme sur lui. Il peut à la rigueur utiliser les outils de déblaiement qu'il a avec lui comme arme blanche pour se défendre mais lors d'un combat, il tente de se servir principalement de la magie.

Myriam

Myriam est une Dormeuse ; elle se prétend medium mais n'a en fait aucun don de clairvoyance. En revanche, elle est très sensible à la présence de la magie et si vous vous sentez ambitieux, elle est proche de l'Éveil et peut être une source d'un futur scénario ou une piste supplémentaire dans le cadre de ce scénario.

Caractéristiques :

Attributs :

FOR : 2	CHA : 3	PER : 2
DEX : 4	MAN : 2	INT : 4

VIG : 2 APP : 3 AST : 3

Talents (talents les plus remarquables, considérez qu'elle a 1 ou 0 dans les autres) :

Intuition : 3 Furtivité : 3 Enigmes : 2
Conscience : 3 Survie : 3 Occulte : 3
Bagarre : 2
Esquive : 2
Sports : 3

Volonté : 6

Camilla

Ancienne mage devenue Malfean dans l'Outremonde, Camilla représente un être d'une grande puissance et une réelle menace : ce n'est pas parce que qu'elle est dans l'Outremonde qu'elle ne peut apparaître et blesser dans le monde réel. Son seul salut ne pourra passer que par Eloi.

Caractéristiques : les joueurs n'ont aucune chance de la détruire. Si vos joueurs sont assez stupides pour tenter de l'affronter, jetez de grandes vagues de dés derrière votre écran et laissez courir votre imagination (faites un mix des Sphères Magyques et des Arcanoi de l'Outremonde) pour infliger divers dommages à vos joueurs.

Spectres

En tant que Malfean, Camilla dispose de légions de Spectres asservis. Ils ne représentent pas une menace directe pour les PJ dans la mesure où ils sont attachés à l'Outremonde et servent surtout à les effrayer (apparitions cauchemardesques). En revanche, si les PJ rentrent dans l'Umbrage, il y a une chance (1 sur 10) qu'un Spectre parvienne à se frayer un passage pour les attaquer.

Caractéristiques :

Attributs :

FOR : 2 CHA : 4 PER : 3
DEX : 4 MAN : 5 INT : 2
VIG : 2 APP : 1 AST : 3

Talents (talents les plus remarquables, considérez qu'elle a 1 ou 0 dans les autres) :

Intimidation : 3 Furtivité : 4 Politique : 2
Conscience : 2 Armes à feu : 3 Occulte : 3
Bagarre : 3
Esquive : 4
Empathie : 3
Vigilance : 2

Dark Arcanoi :

Embody : 2

Puppetry : 2

Shroud Rending : 3

Larceny : 1

Tempest Weaving : 3

Corpus : 10

Angst : 6

Eloi

Ancien mage Diedne, Eloi s'est depuis longtemps retiré des affaires de ce monde pour se réfugier dans une lointaine retraite plongée dans l'Umbr. Son existence est minée par l'échec et sa lâcheté d'avoir abandonné Camilla.

Caractéristiques : Eloi est bien trop puissant pour que les PJ espèrent l'affronter et le vaincre. . Si vos joueurs sont assez stupides pour tenter de l'affronter, jetez de grandes vagues de dés derrière votre écran et prenez le même air désolé que pour Camilla. La seule réelle manière de le détruire est de lui faire subir un contrecoup du Paradoxe.

Mage Verbena du O'Flannaghan

Les caractéristiques données sont génériques. Les Verbena ne sont pas particulièrement armés (à part des crans d'arrêt) mais peuvent très facilement avoir à disposition un arsenal respectable d'armes à feu (pistolets automatiques et fusils à pompe) à partir de leur planque dans le pub.

Caractéristiques :

Attributs :

FOR : 3	CHA : 3	PER : 4
DEX : 3	MAN : 2	INT : 3
VIG : 3	APP : 3	AST : 3

Talents :

Intuition : 3	Furtivité : 3	Enigmes : 2
Vigilance : 4	Survie : 2	Occulte : 2
Bagarre : 3	Conduite : 3	Médecine : 2
Esquive : 3	Armes à feu : 3	Droit : 1
Sports : 3	Mêlée : 2	
Intimidation : 2		

Sphères :

Forces : 1
Vie : 2-3
Esprit : 2-3
Prime : 2-3

Entéléchie : 2-3

Quintessence : 5
Paradoxe : 1-3

Volonté : 8

Rituel de contact pour Eloi

Ce rituel doit permettre aux joueurs de retrouver Eloi et son royaume dans l'Umbr. Ce rituel est normalement indiqué par les Verbena aux joueurs mais ceux-ci peuvent tenter de le déduire eux-mêmes.

Correspondance : 3

Vie : 2
Esprit : 4
Prime : 2

En combinant les Sphères d'Esprit et de Correspondance, les joueurs vont pouvoir rayonner sur l'Umbr. Les Sphères de Vie et de Prime couplées avec du sang épanché permettent en se basant sur sa magye de plus facilement localiser la présence d'un Mage Verbena.

Mathieu Reversé