



• DES ÉVEILLÉS ENQUÊTENT

De deux choses l'une : soit les PJ sont au courant que P et P² sont sortis d'un centre hospitalier, et alors les mages trouveront vite la clinique privée de Frank Canwinee le Progénéteur ; soit les PJ devront faire un brin d'enquête auprès des habitants pour voir si quelqu'un aurait vu quoi que ce soit (on peut faire confiance au gens de ce bled paumé pour avoir forcément vu quelque chose de « louche » de derrière leurs rideaux), ou lancer quelques bons sorts pour trouver cette clinique.

La clinique privée (le terme clinique seul désignant aux États-Unis un hôpital pour les démunis sans couverture sociale) se trouve à quelques kilomètres du node et il n'est pas difficile de la localiser. Un examen de la technologie présente dans les locaux ne laisse aucun doute sur les activités qu'on y pratique. Si les étages supérieurs sont le lieu d'une pratique hospitalière normale, les sous-sols, en revanche, constituent le repère des Technomanciens. Où plutôt du Technomancien : car Frank Canwinee est le seul mage de ce complexe. Néanmoins il fera en sorte que le séjour des mages des traditions soit le plus bref possible... Des supérieurs (les sbires classiques des Progénéteurs) sont chargés de la sécurité des lieux et du nettoyage des intrus. Ils auront eu le signalement des PJ et les intercepteront très rapidement.

Au deuxième sous-sol, une salle secrète et protégée, abrite le projet : diverses machines liées entre elles par des forts liens de quintessence constituent le gros de l'affaire. Mais les PJ ont peu de chance de l'atteindre ou d'y demeurer suffisamment longtemps pour y effectuer ne serait-ce qu'un prémice d'investigation. Qui plus est, le lieu est bardé de sorts de protection.

Autant dire que les PJ seront rapidement poursuivis par une véritable meute de gardiens, sans compter de fougueux apprentis formés par Frank Canwinee et bien partis pour prendre sa relève dans la science de la déjante. Pour Frank Canwinee, la situation est claire : les Traditions ne doivent pas être au courant de ses agissements ; et encore moins sa hiérarchie de Progénéteurs qui n'hésiterait pas à le descendre en apprenant qu'il a continué son projet dans l'ombre. La meilleure solution est pour lui d'éliminer la cabale inquisitrice. Cependant, il dispose de moyens limités à l'exté-



rieur de sa clinique et dehors il devra agir vite et fort. Si les PJ résistent il lui faudra trouver une ruse. La force du Progénéteur va peut-être exhorter les PJ à chercher des alliés (c'est le but recherché dans ce scénario). Cette période de trouble pour les mages suscite l'énervement de P et P². L'un d'eux est le clone, l'autre l'original, et même si les joueurs ont trouvé la vérité, le cloné n'accepte pas la situation si facilement. La tension va alors aller grandissant. Rivalités et conflits seront à prévoir.

Les mésaventures des mages auraient été suffisantes jusque là, mais cela ne s'arrête pas là. En effet, l'opération de clonage, lourde enfreinte aux lois de la réalité, a libéré un esprit malin du paradoxe qui se chargera d'accroître les problèmes des joueurs : il s'agit de Flop. Flop, évoqué précédemment, est un esprit du Paradoxe, lié à l'Entropie. Il n'attaque pas directement le mage, mais la réalité qui l'entoure. Ses spécialités : briser des miroirs, faire exploser des vitres, fermer des portes à la volée, créer des bruits bizarres, faire tomber des pots de fleurs. Tout ce qui est considéré comme événement ou objet de malheur dans le registre de la superstition est utilisé par Flop, qui prend souvent l'apparence d'un vulgaire chat noir. En terme de jeu, chaque fois que Flop utilise ses pouvoirs la mage à l'origine de l'erreur encaisse un point de paradoxe.

Et pour finir en beauté les mages continuent d'être tournés en bourrique par Moira, dont ils vont bien finir par découvrir la nature.

En conclusion, la cabale a deux problèmes distincts à régler :

Problème technomancien : il y a peu de chance qu'un dialogue s'instaure avec Canwinee. Mais la vie du clone est courte (ce clone a en effet tous les défauts décrits précédemment), donc ce problème-ci se résoudra vite. Il n'est pas impossible, si la situation traîne, que le paradoxe lui-même se charge du cas Progénéteur.

Problème du gardien : il faut lui faire comprendre que le royaume horizon, le Pont d'Arcadia, n'a rien à craindre des mages (enfin normalement). Il faut ainsi prévenir les habitants du royaume horizon pour que tout ce petit monde leur concède le node. Tout ce que ces gens demandent après tout, c'est qu'on leur laisse de la quintessence et la liberté de mouvement.

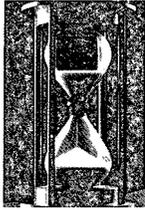
Flop

Rage 3
Gnose 7
Volonté 9
Pouvoir 30
charmes
 - armure
 - spirit away : permet à l'esprit d'emmener le mage dans une réalité du paradoxe pour lui apprendre la vie
 - shattered glass
 - short out
 - break reality





... *Quatrième partie. Les oubliés d'Arcadia*



Il s'agit d'amener la cabale à un point où faire alliance avec le gardien et les résidents du Pont d'Arcadia s'avère envisageable. Face à une menace technomancienne pesante, à des renforts qui se font attendre, l'alternative est simple. L'incertitude réside dans la manière dont l'alliance va pouvoir se faire.

• SŒUR ANNE, NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

Si. Des Progéniteurs. Frank Canwinee, après l'incursion des mages dans son repaire, sait qu'il lui faut agir. Il doit récupérer le sujet de son expérience, à savoir P et P₂, et tuer les autres membres de la cabale. Il prépare déjà son départ au cas où des renforts des Traditions feraient ensuite leur apparition. Si les personnages sont attentifs ils sentiront arriver la tempête, repérant à droite et à gauche des individus en train de les épier et de rôder autour du node.

Les mages auront vite idée de requérir l'aide de La Maison d'Edgar afin de s'en sortir. Mais la fondation conseille aux PJ de regagner Aberdeen s'il y a trop de danger. Après tout la cabale n'est pas encore vraiment installée et puis la fondation n'a pas de tradition martiale et est par conséquent peu enclin à envoyer rapidement des renforts. Que la cabale rentre à la Maison d'Edgar et, là, on avise de la marche à suivre pour ne pas perdre des membres inutilement. En gros, pas de renforts rapides à attendre...

• LE PASSAGE

Jusqu'ici mon plan a réussi au-delà de mes espérances. Le mage de la clinique a foncé tête baissé. J'ai peur qu'il ne tarde à agir contre les nouveaux occupants du node. Je ne saurai longtemps les détourner de la matrice et je suis en train de réaliser que je ne puis me résoudre à mettre



fin à leurs jours, si tant est que je puisse tous les occire. Il faut que je me débarrasse d'un des deux camps. Autrefois la lutte n'était pas si dure pour les nodes.

Si les personnages ne bénéficient pas de renforts de la part de La Maison d'Edgar, il n'y plus qu'à les chercher du côté du node, auprès du gardien et des habitants du Pont d'Arcadia. Le principal déclencheur pour une alliance serait que les PJ découvrent un moyen de pénétrer dans la matrice du node et obtenir donc le passage vers le royaume horizon. Il est clair qu'à force de tenter la chose (outre la curiosité, n'oublions pas que les mages sont aussi guidés par le besoin de quintessence), ils vont y arriver. Il faut que les mages prennent le gardien de vitesse et pénètrent dans le royaume horizon avant qu'il ait eu le temps de réagir. Une bonne utilisation de magie paradoxale (un bulldozer ? non ?!) et ça devrait passer. Les mages débarquent un lieu totalement obscur. Avec de la lumière ils découvrent une vaste pièce au plafond bas et sculpté. Le lieu est très beau, quoiqu'un peu nu (normal : l'endroit a été abandonné) et doit inspirer le res-



pect aux mages s'ils apprécient les lieux classieux. Des tapisseries aux résonances médiévales (et pourtant vieilles de seulement deux siècles) recouvrent les murs, narrant un duel chantant entre deux bardes irlandais de légende, Aneurin et Oisín. Le sol est fait de mosaïques très colorées et il y a encore dans la pièce une vague odeur de fleurs séchées mêlée à des relents de moisi. Mais surtout, au centre se tient un énorme tronc d'arbre qu'on croirait sorti de la forêt des Géants. Ses racines plongent dans un bassin de marbre en forme de losange et à l'eau fraîche et claire, au bord duquel ont été disposés en un temps lointain de vieux chandeliers en fonte d'un mètre de haut. Il n'est point de branches visibles étant donné que le tronc traverse le plafond, lequel en épouse les formes en une jointure parfaite, comme s'il avait été bâti autour. Et sur ce tronc monumental,

Le node dans le Songe

Il faut se mettre dans la tête que ce node fut à l'origine occupé par des Changelins. Ces êtres évoluant à demi dans un monde totalement imaginaire, le Songe, une partie des éléments de leur freehold (=fondation) n'existent que dans le Songe, auquel les mages n'ont pas accès. C'est ainsi que le passage vers la matrice, qui dans le Songe se manifeste sous la forme d'un superbe escalier de marbre, est dans le monde matériel inexistant.. Dans le Songe il n'y a jamais eu de bicoque mais un somptueux Palais surmonté de hautes tours comme les aiment les Changelins aux goûts moyenâgeux, entouré de jardins aux fleurs sauvages. La matrice était un écrin de merveille architecturale auquel le monde matériel ne faisait pas écho. Aujourd'hui subsistent dans le songe quelques traces de tout cela, de ce qu'était le freehold du temps de ses anciens occupants, mais cela reste invisible aux mages.

tranchant avec l'écorce rugueuse figure une porte invitant à passer dans l'arbre. Avant de décrire ce que cache cette porte, voici les indices que quelques sorts apporteront aux mages :

- via Prime : la pièce est en effet la matrice du node. Le tass est présent en profusion, puisque cela fait des années qu'il s'est accumulé sans être recueilli (même si la majeure partie, non récoltée depuis des décennies, s'est évanouie au fur et à mesure). Il se présente sous forme de graines enveloppées dans une coque duveteuse et veinée d'argent ;
- via Correspondance-Prime : le tronc d'arbre renferme un passage vers un royaume horizon, celui du node ci-présent ;
- via Temps : ce lieu est sans activité depuis plus d'un siècle. Le mage aura une vision imprécise des changelins ayant vécu ici, vu que ces derniers évoluaient dans leur plan de l'imaginaire, le Songe. Il ne verra que des ombres. De la même manière il ne verra pas ce qu'était le faste des lieux vu que le Songe en contenait la plus grande partie.



Mais alors, cette porte ? Primo, elle est fermée, protection symbolique mais dérisoire, vu qu'un costaud indélicat sera à même de l'enfoncer. La clef est dans l'eau, comme laissée là négligemment, objet sans valeur pour les changelins quittant leur domaine. Deuxio, on peut sentir près de cette porte un léger courant d'air porteur de fragrances fruitées. Passons au tertio, qui est que la cabale va ouvrir la porte. Surprise : elle s'ouvre avec force vers l'extérieur, laissant déborder de son seuil un rectangle de chair fraîche et rosée. Aux yeux des mages le tronc a l'air plein. Ils sont encore loin de se douter que le tronc est occupé – on devrait plutôt dire « rempli » – par un très gras géant, assis et endormi, dont les chairs épousent hermétiquement les formes du tronc creux. Il fait office de bouchon. D'une manière ou d'une autre, que les mages aient commencé à l'asticoter d'objets pointus ou qu'ils l'aient interpellé (rappelons tout de même que les mages ne savent pas, à part s'ils utilisent les sphères appropriées, à qui ou à quoi appartient ce bout de chair), le géant se manifeste, étonné, et demande aux mages le mot de passe. Évidemment, ils ne l'ont pas. Pour peu qu'ils sachent l'amuser, les mages peuvent cependant le convaincre de déboucher le passage. Le brave géant n'a vu personne passer par ici depuis des années et des années, à part Moira (normal, étant donné que le node était abandonné). Il y a donc de fortes chances qu'il laisse les mages entrer. En franchissant la porte, ils se sentent passer dans le royaume horizon avec toujours cette sensation bizarre typique de la glisse (n'oublions pas que ça fait un sacré différentiel spatial). Les mages découvrent alors le tronc de l'intérieur, lequel se révèle être bien sûr un arbre creux dont les premières branches, visibles d'en bas, sont à quelques 20 mètres de haut. Pour voir tout ça, les mages sont littéralement obligés de faire de la varappe sur le géant, principalement sur sa proéminente bedaine s'étalant comme un pot de gelée. Une voix venue des très hautes branches s'élève alors pour rappeler doucement à l'ordre le géant, genre s'il laisse passer des créatures sans le mot de passe, il s'expose à des réprimandes. La cabale devra monter dans les branches de l'arbre pour voir à qui appartient cette drôle de voix. L'escalade est ardue et le géant devrait les y aider.



• LE TEMPS DES RIRES ET DES CHANTS

Le paysage est la première chose que la cabale voit en atteignant les hautes branches. La vue est surprenante. Ils sont comme face à un univers de pacotille sortie d'un tableau naïf : contrée vallonnée, recouverte d'une épaisse forêt caressée à l'horizon par une brume stagnante, arbres au feuillage rond et plein, un astre solaire doré comme sortant du four... L'arbre sur lequel ils sont perchés est en effet énorme. C'est un pommier aux fruits bariolés de rouge et jaune comme des sucettes. Lorsqu'ils se penchent vers sa base ils peuvent contempler non pas la matrice, bien sûr, mais des racines tortueuses s'enfonçant dans une pelouse grasse. Le pommier est proche d'une étrange ligne de démarcation. La forêt est divisée en deux : à l'Ouest (et c'est là où se trouvent les PJ) elle est verdoyante et accueillante ; à l'Est, elle est sombre et inhospitalière. Et la ligne de démarcation est nette et rectiligne. Au loin, plein Ouest on distingue un château étincelant tandis qu'au loin, plein Est, on distingue une forteresse aux murailles d'un gris délavé.

Mais revenons à l'étrange voix qui avait interpellé le Géant. Il s'agit également d'un géant, mais plus svelte et de taille moindre (un géant nain, sans doute), lequel boulotte tranquillement une ration de pommes. Il s'agit simplement du compagnon du premier géant. Il se veut neutre même s'il indique que les mages n'ont rien à faire là. Il peut les renseigner en détails sur le type d'endroit où ils ont mis les pieds (voir encadré « Le Pont d'Arcadia » ; libre à vous de voir ce que le géant leur en dira). C'est ainsi qu'il leur indiquera que s'ils veulent avoir une chance de rester dans ce royaume, ils doivent se présenter au Seigneur Lysander, qui demeure dans le château qui darde ses tours étincelantes à l'Ouest de la forêt. Il y a pour cela un chemin tout tracé qui mène au château.

Nos mages vont ainsi se retrouver à progresser dans une forêt enchanteresse, louvoyant entre les souches moussues où dansent des lutins multicolores, contemplant les écureuils géants,



Gros Lugh et Petit Lugh

Il s'agit bien sûr de nos deux compères géants. Ils sont inséparables et de bonne constitution à la fois physique (on l'aura deviné !) et mentale, et pourraient constituer des alliés non négligeables pour les mages

Gros Lugh

Attributs (moyenne) physique 10, social 3, mental 2

Capacités (points forts) intimidation 5, cosmologie 3, connaissance des Changelins 3

Sphères Correspondance 3, Matière 2

Volonté 10

Niveaux de santé 30

Petit Lugh

Attributs (moyenne) physique 8, social 1, mental 4

Capacités (points forts) cosmologie 3, connaissance des Changelins 5, tir 4

Sphères Forces 2, Matière 2

Volonté 5

Niveaux de santé 20

LE PONT D'ARCADIA

Soulevons tout de suite le pot aux roses : le node que nos mages ont décidé de faire leur nourrit en quintessence un royaume horizon : le Pont d'Arcadia. Ce royaume est ainsi nommé car il possédait autrefois un trod vers Arcadia, paradis perdu des Changelins. Peut-être est-ce de ce pont-là et non du pont couvert que la Bridgetown tire son nom. Sa création remonte à la chute de l'empire romain, lorsque les Fae tentaient de reconquérir ce que la culture gréco-romaine leur avait fait perdre. Il s'agissait de bâtir dans l'Umbrà des avant-postes permettant de surveiller de près les événements se déroulant dans l'Umbrà et dans certaines régions de Gaïa, auxquelles ces avant-postes étaient reliés via des trods. Les Fae n'avaient pas l'habitude, en d'autres circonstances, d'aller s'établir dans l'Umbrà et ce fut la tâche de quelques fae assez versées dans le domaine spirituel de poser les bases de ces avant-postes. Chacun de ces avant-postes possédait donc un grand nombre de connexions avec différents domaines de l'Umbrà et du monde vrai, et évidemment les freeholds auxquels ils étaient reliés. Un seul de ces avant-postes possédait une porte vers Arcadia : il s'agissait du Pont d'Arcadia, le seul également à être un royaume horizon (sa quintessence lui venant de plusieurs nodes cachés). Ce royaume avait été bâti sur le chemin d'un trod menant à Arcadia, ceci dans le but de contrôler les allées et venues entre la Terre et le pays des Fae.

Vint le bouleversement du monde surnaturel occidental dû à la propagation, à la Renaissance, de la pensée rationnelle toute puissante. Toutes les portes vers Arcadia se fermèrent et tous les nobles Faes repartirent vers Arcadia. Une fois les nobles partis et les royaumes des Fae plongés dans

l'anarchie, il n'y eut plus personne pour s'occuper des avant-postes et beaucoup tombèrent en déliquescence. Le Pont d'Arcadia perdit sa fonction première avec la fermeture de sa porte. Ceci n'empêcha pas quelques nouveaux trods de s'établir entre le Pont et la Terre, notamment dans un freehold du Nord-Ouest de l'Amérique, non loin de l'endroit où naîtrait plus tard une grande ville nommée Seattle, du nom d'un chef indien. Ce freehold se nommait le Palais de Fintan. Ceci se passait au temps de la colonisation du continent américain. À cette époque, le nouveau monde s'offrait aux Occidentaux, humains et non-humains, ouvrant de vastes perspectives mais annonçant également une ère instable et riche en événements. Les Changelins trouvèrent de nouveau le chemin de plusieurs avant-postes, et, considérant l'utilité qu'ils pouvaient avoir, leur redonnèrent vie. Ainsi fut rallumée la flamme du Pont d'Arcadia, et le Palais de Fintan trouva un nouveau rôle.

Les Fae qui habitent le royaume vivent coupés du reste du monde. Il y en a toujours un certain nombre en mission dans l'Umbrà et le plan matériel. Ces Fae jouent le rôle d'éclaireurs. Ils parcourent le monde pour rendre compte à leurs seigneurs de l'état du monde, et en particulier le monde des Changelins. Ils entretiennent des rapports épisodiques avec de nombreux freeholds, ce qui permet au Fae du node d'être assez au courant de la manière dont évolue le monde même s'ils n'ont pas avec lui ce contact direct, ce qui les rend encore plus décalés par rapport aux Changelins de Gaïa.

En fait le comte et la comtesse, il y a longtemps de cela, furent reconnus coupables de grands crimes en Arcadia mais, eu égard à leur rang et à des hauts faits qu'ils avaient accomplis, on leur infligea



une peine d'exception. Ils furent contraints, sous serment, de s'exiler sur un royaume horizon (le Pont d'Arcadia) contenant une des principales portes entre Gaïa et Arcadia et de garder cette porte jusqu'à ce qu'on l'on veuille rendre caduc leur serment. Un certain nombre de leurs vassaux les y suivit naturellement. Lorsque vint le temps de la Raison en Occident et que les nobles Fae regagnèrent Arcadia, ils ne furent pas autorisés à les accompagner. Ils ne purent que les regarder partir. Ils continuèrent à garder la porte même si bientôt elle ne conduisit plus vers Arcadia. Ils acceptèrent le nouveau rôle du royaume, tout en étant parfois rejoints par des Changelins de Gaïa. Depuis, ils attendent un signe des autorités supérieures d'Arcadia, les seules à pouvoir leur donner des ordres et les délivrer de leur mission. Et comme il n'y a pas de nouvelles venant d'Arcadia, rien ne peut les faire quitter le royaume.

Les Seelies du comte Lysander et les Unseelies de la comtesse Marianna ont toujours été en conflit, à cause de leurs allégeances. Les conflits sont fréquents. Chaque camp déploie des trésors de ruse pour prendre l'ascendant sur l'autre mais, comme régis par les forces de la balance, aucun n'y a jamais réussi. Le comte et la comtesse partagent la même faiblesse secrète : ils sont tombés amoureux l'un de l'autre. Mais aucun d'entre eux n'a encore deviné l'amour de l'autre. Pendant que leurs soldats s'étripent, tous les deux rêvent de s'afficher ensemble. Mais cela ne se fait pas. L'ennemi reste l'ennemi et chacun des deux continue de mépriser l'autre camp, à l'exception de l'être aimé... Aucun des deux n'hésiterait à porter secours à l'autre s'il se trouvait en danger. Se trouvera-t-il quelqu'un pour découvrir la vérité et les réunir ?

[Ce royaume horizon est librement inspiré d'un royaume d'Umbrà décrit dans le supplément (dispensable) « Umbrà, The velvet Shadow », pour Werewolf 1^{ère} édition. Pour les caractéristiques chiffrées du comte et de la comtesse, faites suivant vos besoins en sachant qu'ils sont TRÈS puissants]



et j'en passe. La cabale sentira tout de suite que le lieu est bien plus qu'un royaume idyllique pour enfants sages. Il règne ici une fantaisie hors du commun, un souffle d'irréalité franchement tourneboulant. Cette forêt est fantastique, à priori accueillante, mais pas sans danger pour des mages. On est plus chez Lewis Carroll que dans le « monde enchanté de Walt Disney ». Des créatures essaieront sans relâche de faire sortir les mages du chemin qui leur a été indiqué. S'ils sortent du chemin c'est l'horreur. Ils se perdent tout de suite dans la forêt, sans compter que les créatures du lieu font tout pour cela. Ils passeront dix fois au mêmes endroits. De fausses pancartes parsèmeront leur route, on leur volera des objets précieux, ils seront attaqués par des animaux parmi les plus étranges... Mais ces incidents ne sont là que pour faire passer le temps. Si le cœur vous en dit vous pourrez rajouter la petite scène qui suit.

• **PRENDS GARDE AU CÔTÉ OBSCUR**

La cabale gambade, tant que faire se peut. C'est alors que surgit des fourrés une troupe de centaures gris cendre et de chevaliers noirs. Les centaures sont vêtus de robes où se mêlent cuir et étoffes épaisses ; les chevaliers, à cheval sur de hauts élans aux bois

tomnants, portent des loups masquant leur nez et leurs yeux et de leur bouche s'étire en permanence une mince fumée. Ils se jettent par surprise sur les mages et les font prisonniers en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. À vous de faire en sorte que les mages soient vite neutralisés. Ils se retrouvent ligotés et emmenés de force. Accompagnés de leurs agresseurs muets comme des tombes, ils ne tardent pas à passer la ligne de démarcation et à pénétrer en territoire inhospitalier, dans la forêt opposée. Les arbres sont noirs et tordus, beaucoup n'en finissent pas de mourir et émettent de sinistres grincements au passage de la troupe. Le soleil peine

Et notre cloné ?

N'oublions pas P et P2 ! Le clone a évidemment les défauts évoqués dans la troisième partie de ce scénario et peut-être les rapports entre lui et l'original se seront-ils dégradés. Peut-être, à ce stade du scénario est-il déjà mort de lui-même, ou tué par les mages (avec une séance de psychanalyse à la clé pour l'original...). S'il est encore vivant, il peut grandement servir, soit en renfort pour la cabale, soit dans des stratégies diverses. Il peut être pratique pour l'original de faire croire qu'il demeure dans un certain lieu alors qu'il se trouve en fait ailleurs. Pour tromper l'ennemi, voilà un outil parfait. À condition, toujours, que le clone ne fasse pas trop usage de sa magie, le problème est là...



à éclairer les sous-bois où foisonnent créatures rampantes et assemblées d'êtres lugubres et décharnés venant se désaltérer en silence au bord d'étangs aux eaux troubles. Des toiles d'araignée énormes tapissent les moindres recoins. La forêt fiche réellement la trouille, comme si elle faisait écho aux peurs enfouies de chacun des mages.

Ils ne progressent pas depuis plus d'un quart d'heure dans cette forêt de cauchemar que se fait entendre derrière eux une troupe de chevaliers au galop. Ils ont le front fier, des armures d'argent lustrées il y a cinq minutes, et des capes blanches flottant au vent. Ils fondent sur les centaures et les chevaliers noirs et, profitant d'une supériorité numérique, massacrent tous les ennemis dans le sang et la joie (si vous avez vu le Lancelot incarné par John Cleese dans « Le Sacré Graal » des Monty Python, vous pouvez vous faire une idée de la scène). Les mages se retrouvent à contempler l'élimination sauvage des centaures et des chevaliers. Le temps de nettoyer les armures du sang qui les macule, les preux chevaliers libèrent les mages ; mais c'est pour finalement les ligoter à nouveau avec d'autres cordes. Si les mages demandent la raison de tout cela, on leur répondra qu'ils étaient attachés avec des cordes unseelies, les fées du mal, et qu'il fallait les remplacer par de bonnes cordes seelies. Car eux, les preux chevaliers, sont des Seelies, des fées du bien. Voire... Il y a des choses dans ce royaume qui ne tournent vraiment pas rond, se diront à n'en pas douter les PJ. Les habitants du lieu ont l'air d'avoir une autre logique très spéciale, semblable peut-être à celle dont feraient preuve des Maraudeurs. *Gasp.*

Les mages sont ramenés dans la forêt verdoyante, la forêt des Seelies, donc, et tout ce petit monde se rend au château du comte Lysander.

• **SON EXCELLENCE LE COMTE LYSANDER**

Les mages découvrent un impressionnant château, dont les tours viennent percer les nuées. Les toits rouges et or étincèlent au soleil et des frises en bas-relief animent chaque rempart. Ils ont peu de temps pour admirer les lieux du dehors. On les pousse dans un vaste cour d'entrée où s'anime une foule hétéroclite : soldats à l'entraînement, jeunes femmes portant sur l'épaule des gibiers fraîchement chassés, d'autres jeunes gens passant de



droite et de gauche des paniers à la main distribuer quelques rations de fruits appétissants. Et tous ont des traits typiquement « féériques ». Il y a là des fées, encore des fées, rien que des fées.

Un groupe de chevaliers les emmène dans une pièce nue des intendances et les questionne brutalement sur les termes de leur arrivée dans le royaume. La cabale, quelles que soient ses réponses, subit quelques vio-

lences modérées, comme une sorte d'interrogatoire policier qui déraperait un peu... Les mages devraient véritablement craindre pour leur vie. Ici, pas d'alliés ou de renforts à attendre, pas de témoins gênants en cas d'exécution. Les mages ne peuvent pas compter sur les règles des Traditions qui ailleurs pourraient les protéger.

On les amène ensuite devant le comte Lysander, dans une salle d'audience entièrement recouverte de mosaïque. Ils le découvrent contemplant depuis une fenêtre ouverte la forêt et ses gens s'activant dans l'attente du soir. La nuit s'appête à tomber sur le royaume. Après qu'on lui a fait le compte-rendu des explications données par les mages sur leur présence, c'est le comte lui-même qui interroge les PJ, lesquels sont priés de s'agenouiller tandis qu'il arpen- te pensivement la pièce en les questionnant. Ce noble, du haut



de ses deux mètres, toise les PJ de l'air de celui qui a vécu suffisamment pour pouvoir cerner des individus comme eux en quelques secondes. Il est intimidant et en même temps semble assez distrait, passant de très longues minutes sans rien dire, caressant sa barbe en regardant ailleurs.

Les questions qu'il pose aux mages sont simples :

- comment sont-ils arrivés jusqu'ici ;
- quelle est la situation au « Palais de Fintan » sur Gaïa, autrement dit le node de Bridgetown ;
- quelles raisons aurait-il de les laisser en vie, vu que les gens de leur espèce sont interdits de séjour dans le royaume horizon.

Pour mettre encore plus les personnages dans l'embarras, le comte Lysander fait bientôt entrer Moïra. L'esprit, proche des Seelies, était venu au château bien avant pour avertir le comte Lysander de l'incursion des PJ, et autant dire qu'il est mal disposée à leur égard. Les talents d'orateurs et de psychologues des mages vont être ici sollicités pour défendre leur peau et amener Moïra et les fées à les aider. Seront-ils assez fins pour percer le s cœurs du comte et du gardien ? Ce que cache avant tout le comte, c'est son amour pour Marianna, qui est d'ailleurs impossible à déceler ; en revanche, son manque de foi dans cette guerre est perceptible, ainsi que sa crainte pour le devenir du node, laquelle crainte est partagée par Moïra. Ce que Moïra peut laisser percevoir aussi, c'est la honte de s'être faite doubler par les PJ et de n'avoir pas eu la force de les tuer de sang-froid.

En fait, rien qu'en les prenant par surprise en montrant qu'ils les ont percés à jour, les mages, en rajoutant quelques arguments bien placés, arriveront à leurs fins. Le comte et Moïra sont tout sauf de mauvais bougres...



idées

- Vous pouvez faire en sorte que les PJ ne soient faits prisonniers ni par les Seelies ni par les Unseelies. On imagine que c'est tout naturellement que les mages se dirigeront de toute manière vers le château du comte Lysander ou la forteresse de la comtesse Marianna. Les possibilités seront les mêmes à partir du moment où ils feront irruption chez l'un ou l'autre des nobles Fae.
- Si les mages font des Seelies leurs alliés, ils bénéficieront également de l'aide de Moïra.
- Attention : si les PJ font de la comtesse Marianna leur alliée, il faut s'attendre tôt ou tard à des représailles de la part des Seelies. Mais là, c'est une autre histoire et cela ne rentrera pas dans le cadre de ce scénario (c'est une piste à explorer pour donner une suite à cette aventure).
- La comtesse Marianna a constamment des espions infiltrés dans le domaine des Seelies. Cachés dans les coffres, perchés en gargouilles sur les murs, transformés en statue, en animaux, etc... C'est par ce moyen que la comtesse demeure au courant de beaucoup de choses. La découverte d'un espion de Marianna peut donner lieu à quelques scènes piquantes. Neutrifier un espion de Marianna est un moyen de se faire bien voir pour la cabale vis-à-vis du comte Lysander.

• SON EXCELLENCE LA COMTESSE MARIANNA

S'ils vont chez la comtesse, en revanche, les choses se dérouleront différemment. Passons d'abord rapidement sur le lieu de résidence de la Comtesse Marianna et ses soldats. C'est une forteresse grisâtre vaguement colorée par endroits, comme délavée. Des gargouilles de circonstance ponctuent chaque mètre de muraille. Des lumières rougeâtres flamboient par intermittences aux fenêtres de l'édifice. À l'extérieur des Unseelies s'échignent à dresser pour en faire des montures des créatures cauchemardesques, des rats et des araignées géants. Les soldats sont vêtus de couleurs sombres, certains portant un crâne à la ceinture par-dessus un kilt rouge, blanc et noir, couleurs de l'étendard qui flotte au-dessus du donjon. Ils sont des apparences diverses. Certains sont des centaures et des chevaliers masqués, comme ceux décrits précédemment ; d'autres sont grands et maigres, le teint blême et les yeux malins ; d'autres encores feraient penser à ces gnomes malfaisants que les enfants voient en rêve.

La comtesse se méfie bien évidemment de la cabale mais sa politique ne souffre pas de la droiture de celle de son adversaire. Les mages seront un peu malmenés, mais après explications, la comtesse comprend le parti qu'elle peut tirer de la situation et traite les mages comme ses invités. Elle a saisi qu'il ne faut pas que le node tombe entre les mains d'un Technomancien. Qui plus est, avoir les mages comme alliés ne serait pas désagréable. Elle propose son aide : elle attaquera le Progéniteur avec ses troupes et ne cherchera pas à bouter les mages hors du node (c'est ce qu'elle prétend, tout au moins). Elle demande cependant une petite contribution de la part des PJ, rien qu'un échange de bons procédés, chers amis. Il s'agira pour les mages de bouter le géant Lugh (le gros) loin du royaume (il ne s'agit pas de le tuer, ce serait par trop radical, mais seulement d'en être débarrassé pour un bout de temps). Comme il est Seelie, le fait de voir les seuls Seelies contrôler les allées et venues depuis Gaïa ne facilite pas la vie des Unseelies, de même que cela les empêcherait de descendre sur Gaïa casser du Technomancien. Les mages sont neutres, n'appartenant à aucun des deux camps. La comtesse Marianna pourra par conséquent prétendre ne rien avoir à faire dans cette affaire. S'ils rendent ce service, les mages s'aliènent les Seelies, ne l'oublions pas.



• RETOUR

Les mages ont donc obtenu un soutien des fées (qu'elles soient Seelies ou Unseelies). Il faut leur faire un topo de la situation. Il est finalement prévu d'attaquer la clinique la nuit suivant le retour des mages sur Gaïa. Les Fae seront une vingtaine.

Vient le temps pour les mages de revenir à leur node. Une surprise les y attend : des Supérieurs de Frank Canwinee (leur nombre est à moduler) ont pris possession des lieux. Ils fouillent un peu partout, attendant le retour des PJ. Ils ne sont pas encore dans la Matrice, à moins que la cabale n'y ait ménagé un accès facile. Ils sont tous reliés entre eux par des oreillettes et ont placé des détecteurs de mouvement dans la maison pour





repérer l'arrivée des mages ainsi que des explosifs. Par conséquent : baston. Il est préférable que les PJ s'en sortent, car le plat de résistance, c'est la clinique. On peut compter sur une réapparition de Moira dans le cas où les mages seraient en très mauvaise posture. La présence de ces Supérieurs pourrait fournir un moyen d'infiltrer plus aisément le repère du Progénéteur : les mages pourraient prendre leur apparence ou les contrôler mentalement. Qui plus est ces Supérieurs pourront donner quelques infos sur la configuration de la clinique.

• **CHAAAARGEZ !**

La nuit tombe et les Fae émergent dans le node. Il sont à cheval, légèrement armurés. Le comte (ou la comtesse ; c'est selon) est avec eux.

La clinique poursuit son activité nocturne. Après un repérage des lieux, les Fae passent à l'action, aidés de nos PJ. À moins que les mages aient développé des trésors de discrétion, le progénéteur et ses acolytes auront

vu venir le danger. D'autant plus que les Fae ne font pas dans l'opération commando d'infiltration à la James Bond. Ce serait plutôt une attaque en règle, en rangs serrés, étendard au vent, en n'omettant pas en prélude à la bataille de poser un ultimatum à l'ennemi lui demandant de se rendre sur le champ. Vu qu'ils n'ont pas eu de contact franc avec le reste du monde depuis des siècles, les Fae combattent à l'ancienne, comme au temps où on maniait l'estramacon et où on faisait pleuvoir de vraies hallebardes sur l'ennemi sans craindre le Paradoxe ou la Banalité.. Un dispositif a été mis en place dans la clinique, que les mages et les Fae découvrent en entrant. Tout le bâtiment est traversé par une onde émettant un son faible et suraigu, semblable au bruit d'un téléviseur, qui plonge instantanément celui qui l'entend dans un profond sommeil. C'est une technique d'avant-garde de la Technocratie. C'est ainsi que les pre-

Banalité

Un bon nombre des Fae présents dans ce royaume le sont depuis très longtemps, avant même l'avènement de la Raison, de la Technocratie et de bien d'autres empêcheurs de rêver en rond. Ils ne sont pas préparés au poids de la Banalité (l'équivalent pour les Fae du Paradoxe) qui est bien plus important sur Gaïa que dans l'Umbrā. Autrement dit, ces Fae ne pourront rester bien longtemps dans le monde terrestre. Qui plus est, le fait de demeurer constamment dans l'Umbrā rend les êtres vivants moins à l'aise dans le plan matériel. S'il s'agit de se dresser contre le Progénéteur, l'action sera de courte durée. La crainte possible de voir les fées reprendre possession de leur node, n'est donc pas justifiée. Sauf que les mages n'en savent rien.



miers à entrer dans la clinique tomberont immédiatement. Mais il sera possible de les réveiller en les sortant de l'édifice, car l'effet de l'onde se dissipe dès que l'on sort de son champ d'action, ici limité à la clinique. Le procédé est dramatique pour la clinique et ses patients. Tous les chirurgiens et infirmiers de garde sont endormis, peut-être en pleine action, les machines font n'importe quoi, etc... Si les PJ ont un peu de compassion, ils devraient faire quelque chose pour éviter des catastrophes et des vies humaines perdues, autrement dit trouver la source de l'onde malfaisante et jeter un œil à la situation des patients et des praticiens de la clinique. C'est en tous cas ce que font quelques Fae. Le but de la manœuvre pour les Technomanciens est non seulement de neutraliser des combattants mais aussi de les séparer pour mieux les dégommer, sachant que de surcroît aucun dormeur (dans les deux sens du terme !) ne sera là pour témoigner de faits surnaturels.

L'édifice compte un rez-de-chaussée, trois étages et un sous-sol. Ça, c'est pour la partie publique. Les Technomanciens ont leurs quartiers dans un 2^{ème} et un 3^{ème} sous-sols. Il y a un accès caché à ces sous-sols dans un garage en extérieur et plusieurs passages dissimulés existent aussi à l'intérieur de la clinique (des ascenseurs y mènent si on sait y faire, des portes dérobées installées dans les escaliers...). La technique des Technomanciens, comme évoqué précédemment, est de séparer les attaquants pour les éliminer un par un. Ils ont en leur possession un certain nombre de gadgets d'une technicité plus qu'audacieuse et des armes redoutables. Dans les sous-sols secrets sont placées des défenses qui se déclenchent au passage d'intrus. Ce sont des lasers disposés aux coins des couloirs à côté de caméras omniprésentes, des sorts d'arrêt du temps qui se mettent en route automatiquement, et j'en passe. Laissez libre cours à votre imagination en veillant à ne pas dresser d'obstacles infranchissables devant les PJ. Eux et les Fae ont tout pour remporter la partie. C'est de toute manière dans les sous-sols secrets que se trouvent les panneaux de contrôle de ces protections et de ces émetteurs d'onde qui endorment tout le monde. En dernier recours les acolytes du docteur tenteront de fuir par leurs passages dérobés tandis que Frank Canwinee se barricade dans ses laboratoires du 3^{ème} sous-sol. La confrontation directe avec le Progénéteur n'est pas conseillée

si vous voulez réserver à vos joueurs une petite scène savoureuse. Tôt ou tard les mages se retrouvent à inspecter les laboratoires où s'est enfermé Frank Canwinee. Ils découvrent alors tout le matériel qui a servi à cloner l'un d'eux. C'est alors qu'ils entendent des cris d'effroi venant d'une des salles non encore visitées (et où s'est caché le Progéniteur). En entrant ils assistent à un événement glaçant. Un esprit du Paradoxe – Flop, en l'occurrence –, dont seuls apparaissent des contours humanoïdes et des yeux luminescents, a ouvert dans la pièce une brèche vers un royaume du Paradoxe et les PJ ont juste le temps de voir le Progéniteur se faire violemment aspirer dans la brèche. L'esprit contemple la troupe qui s'amasse devant lui (comme pour leur dire qu'il pourrait bien revenir un jour pour régler leur sort), émet un souffle rauque et disparaît à son tour dans la brèche qui se referme immédiatement. C'est charmant.

• ÉPILOGUE

C'est en fouillant dans toutes les notes et le matériel informatique de Frank Canwinee pourront avoir une idée détaillée des expériences qui étaient menées par le Progéniteur. Des comptes-rendus montrent que P et P² étaient les derniers sujets d'expérience et étaient suivis à leur insu par des Technomanciens et espionnés par magie (Frank Canwinee maîtrisait très bien Correspondance). En cherchant bien ils apprendront aussi le parcours de Frank Canwinee et notamment sa mise à l'écart par ses confrères. S'ils ont laissé échapper des Technomanciens, ces derniers retourneront auprès de la Technocratie régulière, en se repentant de s'être un peu écartés du droit chemin et se verront forcés de raconter leurs mésaventures. Le résultat pour nos PJ sera que, trois jours plus tard tout au plus, des équipes du Syndicat arriveront pour nettoyer les lieux de toute trace du passage du Progéniteur. Ils ne chercheront pas les PJ, ils ne seront pas là pour ça, mais s'ils sont sur leur route, gare au conflit.

Il faut espérer qu'au beau milieu de cette tourmente les mages n'auront pas trop semé la zizanie dans la bourgade. Il serait préférable pour eux de garder vis-à-vis du voisinage leur respectabilité et d'éviter de créer des rumeurs. Même si on est un maître en ce qui concerne la sphère de Raison, la situation peut être très inconfortable.



Parallèlement, la cabale se sera normalement fait des alliés chez les fées, lesquelles sont rentrées au Pont d'Aracadia dès que possible. Dans le cas où les personnages auraient choisi le camp des Unseelies, Moira va leur mener la vie dure et il leur faudra négocier sévèrement leur tranquillité auprès de l'esprit gardien et des Seelies. D'autre part, il n'est pas impossible que des Changelins reviennent un jour dans le coin et que les mages soient embringués malgré eux dans des histoires de fées, vu la nature du node qu'ils occupent. À vous d'imaginer la suite : il y a là de quoi faire du scénario et, si vous connaissez le *background* de Changelin, de quoi préparer de sympathiques *cross-overs*.

FIN
et bon jeu

scénario :
Fabien Gigante
illustrations, maquette :
Gwenaël Houarno