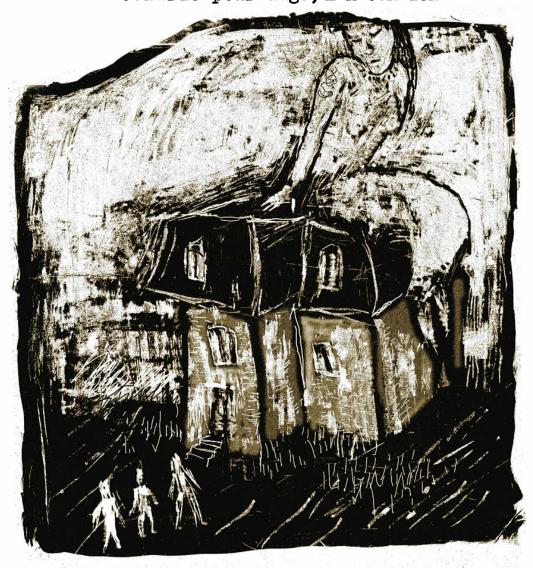
## - Jeune Cabale cherche Node

scénario pour Mage, L'Ascension™



ataliste



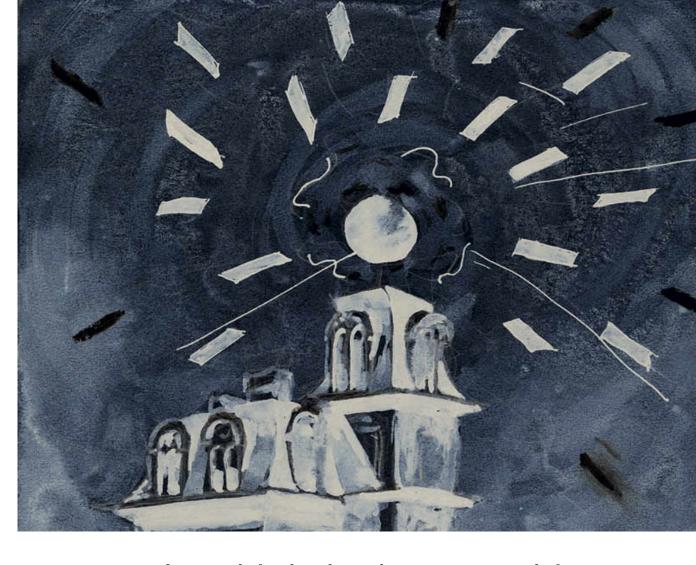


uand les mages étaient partis créer une nouvelle fondation sur un node abandonné, ils étaient loin de se douter que ce node était jalousement gardé. En tentant de prendre possession des lieux, ils s'étaient mis tête la première dans un fameux pétrin, et il était malheureusement trop tard pour faire machine arrière. Avant même d'avoir pu vraiment poser les valises, la cabale s'était retrouvée avec sur les bras un esprit bien déterminé à bouter dehors les intrus par tous les moyens. Comme si un ennui ne suffisait pas, voilà que des Technomanciens déjantés s'étaient mis à cloner les pauvres mages...

Tout ceci avait commencé quelques jours plus tôt, à la fondation.

# Jeune Cabale cherche Node

Un scénario pour Mage, L'ascension™



« Jeune cabale cherche node » est un scénario léger qui a pour intérêt de donner aux personnages la possibilité de monter leur propre fondation, à l'image de ce que propose un autre jeu du même type, le fameux Ars Magica.

LE HOBBIT A FATALISTE

LE HOBBIT 5 FATALISTE



### ·····Première partie. Vendu!

- JC, bien sous tous rapports, bonne situation, cherche node pour monter fondation durable et mener vie aventureuse. Technomanciens et marauders s'abstenir.



ans leur quête éperdue de quintessence, les mages de La Maison d'Edgar, une fondation (située à Aberdeen, dans la région de Seattle) à laquelle appartiennent nos mages, obtiennent par chance la localisation d'un node inoccupé : un node, certes d'une puissance négligeable mais qui, tel un volcan éteint, ne demande qu'à se réveiller. Il aura fallu d'âpres discus-

sions avec un vieux mage pour obtenir la carte exacte de tous les nodes du coin. Le vieux mage en question se nomme Bartholomé Wright. Il s'agit d'un ancien Fils d'Éther s'étant finalement écarté du monde des mages pour vivre en solitaire dans les environs de Seattle (voir Hobbit fataliste n°5). Il est proche des lycanthropes et a récemment filé quelques coups de pouce à la fondation. La carte qu'il a consenti à mettre à la disposition de La Maison d'Edgar révèle les emplacements des nodes garous, technoman-ciens, les cairns du Cygne Noir – regroupement de garous de Seattle – et surtout la localisation d'un node inutilisé et sans doute utilisable.

C'est une occasion inespérée. D'autant plus qu'on ne trouve pas de garous dans ce coin-là. Il commence à y avoir trop de monde au node et il serait temps que des mages partent s'installer ailleurs. Voilà l'occasion parfaite pour étendre la fondation et remédier ainsi à la surpopulation de leur node habituel. Toutefois, le diacre n'est pas idiot : si le node est inoccupé c'est qu'il est peut-être épuisé ou impropre à accueillir des éveillés. Ce sont les PJ qui seront chargés de faire l'état des lieux et, si

tout va bien, de fonder cette annexe de la Maison d'Edgar (les mages ne seront pas véritablement indépendants, faut pas rêver).

À la fin de ce scénario vous est proposée une description détaillée de La Maison d'Edgar, la fondation dont devraient dépendre les PJ, ainsi que son royaume horizon.

#### • PREMIERS PAS SUR LES LIEUX

Le node est situé à la périphérie de Seattle, dans une petite bourgade qui répond au nom de Bridgetown. Cette ville relativement isolée possède un charme qui lui confère un certain attrait touristique. De plus, elle peut s'enorgueillir de posséder à son extrémité ouest un des plus vieux ponts de la région (d'où vient sûrement le nom de la ville). Il s'agit d'un pont couvert, le genre de pont caractéristique des États du Sud et qui n'a rien d'habituel ici. Seules deux véritables routes permettent d'accéder à la ville, une par l'Est et l'autre par l'Ouest, et lorsqu'on

vient de l'Ouest, l'on est obligé de traverser le pont pour entrer en ville. Les gens du coin sont simples et accueillants, un peu curieux (les personnages décrits dans le film « Une histoire vraie » de David Lynch peuvent constituer une bonne base de référence) et une bonne partie d'entre eux ne sont plus très jeunes. Ils sont un peu conservateurs dans l'ensemble, aiment que leur vie s'écoule paisiblement et ont un goût modéré pour les surprises.

L'installation des mages sur le node a peu de chances de passer inaperçue.

Ce node ne semble pas avoir attiré les foules, et même avoir repoussé les promoteurs : une vieille bâtisse inachevée, cernée par un vaste terrain en friche, se dresse timidement sur le site. Une fois dépoussiérée et retapée, la bâtisse fera une parfaite fondation pour les mages en manque d'indépendance. Le node est puissant (3 pts de quintessence par jour).

Après un bref tour d'horizon du node, les mages n'ont plus qu'à demander l'accord à leur fondation pour acheter la maison (la fondation a mis à disposition ce qu'il faut



LE HOBBIT 7 FATALISTE



pour effectuer ce genre de grosse dépense) et se rendre à la mairie. Les formalités administratives, actes notariés et tutti quanti pourront, et c'est une chance, être réglés rapidement, tout le monde se montrant très heureux de pouvoir refourguer la masure. Tout Bridgetown est vite au courant de leur acquisition et ce dans tous les détails. C'est une bourgade et il n'est pas impossible qu'en l'espace d'une journée ils aient fait connaissance avec ses principales personnalités, lesquelles ont par ailleurs souvent des liens de famille étroits. En voici un court aperçu :

- Melusine : c'est un peu la femme de toutes les situations. Elle est très connue à Bridgetown et est responsable des animations locales et de tout ce qui fait la vie de la bourgade. Cette femme hyper-énergique et particulièrement généreuse est douée pour dénouer les conflits et est évidemment au courant de tout ce qui se passe dans la ville. Elle sera un très bon interlocuteur pour les PJ et les aidera à régler les formalités le plus vite possible. Mais attention on ne raconte pas de bobards à cette fine mouche.

- le maire, Leon Rossington : Leon aime qu'on l'appelle « Monsieur le Maire » (et il faut qu'on sente la majuscule sur le « M » de « Maire »). C'est un homme courtois et honnête, qui fait l'unanimité et a su donner à sa petite ville un certain cachet. Grâce à lui Bridgetown est une ville qui

se développe, et de surcroît dans l'harmonie.

- le shérif Richard Welch : « une ville, faut que ça marche au pas », c'est son credo. Ce shérif un peu bourru est le seul représentant de la loi à Bridgetown et alentours. Il a une conception du maintien de l'ordre quelque peu musclée mais n'a jamais eu l'occasion de la confronter à la dure réalité vu qu'il ne se passe jamais rien ici (du moins pas depuis la grande affaire du vol de chewing-gum dans l'épicerie-bar de  $M^{me}$  Grumont).

- Bob, le livreur de pizzas : en fait tout le monde le sait, un mage ça n'a pas de temps à consacrer à des choses aussi bassement matérielles que faire à bouffer, en conséquence de quoi la présence d'un vendeur de pizzas cartonnées est essentielle pour la bonne marche de cette aventure.



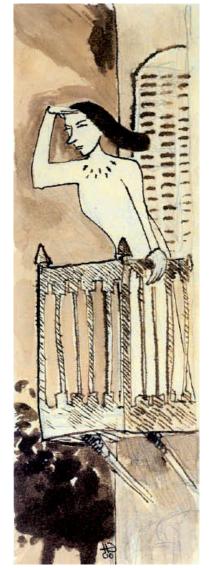
le shériff

#### • LE PASSÉ DU LIEU

Je les voyais arriver au domaine. Une cabale de mages. Avides, sûrs d'eux, attiré par la source de

quintessence plus sûrement que le fer par l'aimant. J'avais espéré me tromper, pendant un temps. Ils ne venaient pas pour le node, non... Tout le monde avait oublié cette vieille bâtisse, le monde s'était décidé enfin à nous laisser tranquille. Bien évidemment, je rêvais, je le savais en moi-même. Les mages viennent d'acheter la propriété.

Cela fait déjà plus de quatre cents ans que je garde l'endroit. Personne l'approprier. réussi **à** se Pourtant les tentatives n'ont pas manqué. Les indiens, d'abord. avaient voulu en faire un lieu de culte, sans succès : puis, l'endroit étant resté sauvage, les garous avaient tenté de s'en emparer et ç'avait été un nouvel échec. Quelques siècles plus tard, la civilisation avait à son tour tenté d'urbaniser le site : je lui avais donné tant de mal que la ville avait grandi alentours sans que le lieu fût jamais profané. Je les chassai tous, les uns après les autres, ainsi que je l'avais toujours fait. Garder ce lieu et attendre, telle est la tâche que je me suis fixée il y a une éternité.



LE HOBBIT RATALISTE





Je me nomme Moïra, membre de la famille des Danaées, qui virent s'engloutir les villes celtiques des premiers âges, séduisirent des années durant les chevaliers en Quête, et accueillirent Bran, fils de Febal, lors de sa dernière traversée. J'ai depuis longtemps vu mourir les immigrants de notre lointaine Irlande avec lequels j'avais abordé cette terre vierge. J'ai vu la région perdre ses premiers habitants, à la peau trop rouge, et mes amis les fae prendre possession des royaumes de leurs cousins indiens. J'ai participé ici-même, dans ce qui n'est plus qu'un node abandonné, à la naissance d'un freehold de Changelins. J'ai vécu avec eux maintes fêtes et ai chanté plus d'une fois dans les vertes forêts du Pont d'Arcadia, notre royaume singulier du pays des esprits.

Aujourd'hui les Changelins sont tous partis et le Pont d'Arcadia ne mène plus nulle part. Le lieu est devenu désert et nulle fée sur Terre n'y a plus jamais fait d'apparition. J'aurais pu quitter l'endroit. J'aurais pu me réfugier sur le Pont d'Arcadia. Mais j'ai décidé de rester ici, sur Terre, afin de protéger les habitants du Pont d'Arcadia des assauts de ce monde pernicieux et préserver un des derniers vestiges des temps jadis. Les siècles ont passé, j'ai cent fois refoulé les intrus, comme je l'ai conté, et ce sont à présent des mages prétentieux qui viennent fièrement revendiquer comme leur bien ce qui ne l'a jamais été...et ne le sera jamais. Car tant que les fées danseront encore sur le Pont d'Arcadia, nul ne fera sien ce lieu sacré entre tous. Demain ces gueux seront partis ou ils seront morts.

#### Quelques mots sur le pont de Bridgetown

Un bien joli pont couvert, que les édiles de Bridgetown n'ont malheureusement pas réussi à faire entrer au catalogue du patrimoine. Son allure a de quoi étonner vu qu'on trouve généralement ce genre de construction dans les États du Sud. Ce pont en bois, par ailleurs remarquablement bien conservé (trop?), a été bâti au début du siècle, à l'époque où Bridgetown se résumait à une large rue. Il s'avère que ce pont était dans ses premières années d'existence le théâtre de festivités originales puisque les habitants de Bridgetown avaient coutume plusieurs fois par an de se réunir sur le pont et autour pour organiser banquets et fêtes de village. Des tables étaient dressées sur le pont même, mais sans obstruer le passage, ce qui fait que les personnes désirant emprunter le pont le faisaient au milieu des convives, des tablées et des danseurs. Tous ceux qui passaient étaient invités à se joindre aux festivités. La plupart d'ailleurs n'arrivaient jamais à l'autre bout du pont car ils se laissaient emporter par la fête. Nul n'a jamais su d'où venait cette habitude (on ne peut même pas parler de tradition), laquelle s'est perdue au fil des ans.

Les habitants de Bridgetown ne

pouvaient pas évidemment deviner la véritable nature de ce pont. Il s'agissait (et il s'agit toujours) d'un trod, ces chemins utilisés par les fées pour parcourir en quelques instants des distances faramineuses. Il existe dans les états du Sud un ensemble de ponts couverts qui sont la matérialisation de trods. Tous ces trods se suivent et si on les emprunte ils permettent de passer d'un pont à un autre, et donc de joindre des endroits très éloignés les uns des autres en très peu de temps. Le pont de Bridgetown est le seul de ces ponts qui se trouve dans l'État de Washington. Si l'on suit tous ces trods les uns après les autres, on peut en guelgues minutes passer du fin fond de l'Alabama à Bridgetown, car le pont de la petite ville est le dernier de cette longue suite de trods. Aujourd'hui, il semble que peu de changelins viennent encore sur Bridgetown. On serait tenté de croire que le pont a été fait par des Kithains du Sud.

Il existe des fées et des humains avertis qui passent l'essentiel de leur temps sur ces trods à danser et faire la fête. Tout porte à croire que c'est la nature du pont couvert ainsi que l'influence de ses « usagers » qui ont autrefois donné naissance aux étranges fêtes de Bridgetown.

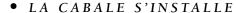


Aussi loin que remontent les archives de la ville, les sortilèges des PJ ou la mémoire des divers habitants questionnés, le site de la nouvelle fondation n'a jamais été habité, ou jamais très longtemps. En tous cas, pas depuis au moins un siècle. Les Indiens, les premiers, ont tenté de s'approprier le lieu : ils en furent chassés selon eux par des esprits. Plusieurs dizaines d'années plus tard, des garous tentèrent d'y faire leur cairn : mais tous fuirent sans raison apparente. Au début du siècle des hommes tentèrent de construire la bâtisse mais furent contraints d'abandonner avant d'avoir réellement terminé. Les propriétaires successifs mouraient à tour de rôle. Des coupures de vieux journaux relatent les faits : les victimes avaient été tuées de manières diverses, accidents, meurtres non élucidés, sans acharnement ni mise en scène. C'est seulement le fait que tous ces morts aient été propriétaires du terrain qui poussa la police à élaborer l'hypothèse d'un tueur commun, mais sans que l'enquête aboutisse jamais. Cela fait bien trente ans que personne n'a essayé de s'y installer.

Vous l'aurez deviné depuis un moment, tout ceci le fait de notre esprit gardien, auquel nous avons précédemment fait allusion. La cabale est en effet bien loin de se douter que notre node a déjà un locataire, et que les actes de propriété sont une notion qui lui échappe. Nous avons là tout simplement un esprit gardien de freehold (= fondation changelin). Moïra, puisque c'est ainsi qu'on le nomme, est un esprit plutôt féminin qui depuis plusieurs siècles est lié à ce node qui fut autrefois un freehold de Changelins. L'essence féérique du lieu a disparu il y a longtemps avec son abandon par le peuple rêveur. Les Changelins sont partis mais l'esprit est resté. Moïra est restée à la fois pour que cet endroit demeure à la disposition des Changelins s'ils venaient à se réinstaller mais aussi pour protéger un étrange royaume horizon qui lui est relié (voir « Le pont d'Arcadia », en quatrième partie). Cet esprit est le premier obstacle que la cabale va trouver sur sa route. Moïra n'est pas animée de mauvaises intentions et son but sera de faire partir les mages plus que de les éliminer. Ce n'est pas là un ennemi à 100%; en fait, le pire est à venir...







Les PJ seront tentés dès leur arrivée ou par la suite de faire une inspection approfondie du node, ce qui peut s'effectuer sur plusieurs plans : dans le monde matériel, sur un plan magique, voire dans l'Umbra.

Voyons tout d'abord le plan matériel. La maison est loin d'offrir en son état présent un quelconque confort. Tout est en très mauvais état. Le toit manque par endroits ; système électrique, canalisations, chauffage, tout ce dont ils peuvent avoir besoin est inexistant. Il n'y a pas de meubles. L'intérieur ne porte pas de traces de vandalisme ou de squats. La bâtisse est grande mais les mages auront vite fait d'en avoir inspecté les moindres recoins. Ils ne verront peut-être pas tout. Premièrement, à moins d'effectuer un sort de Matière, les mages seront dans l'impossibilité de trouver le centre du node. Un sort de Prime permettra de voir qu'il est en sous-sol mais rien n'y mène. Un sort de Matière révélera que le centre du node se trouve dans une salle souterraine sans aucun accès. À moins de s'y téléporter impossible d'y aller. Si les mages ont moyen de visionner l'intérieur, ils ne verront sûrement pas grand chose car le lieu est privé de lumière. C'est comme si on avait emprisonné le centre du node dans un coffre hermétique. Il serait très gênant pour le déroulement de l'intrigue que les

L'entrée de la matrice

La matrice du node est une pièce complètement fermée et souterraine. Cet état de fait rend le lieu uniquement accessible via la magie ou les bulldozers. C'est une conséquence du fait que le node était autrefois occupé par des Changelins et non par des mages. L'entrée existe, mais uniquement sur le plan onirique des Changelins, lequel reste totalement inaccessible à un mage.

>voir p.30 pour plus de détails

mages aient accès à cette salle dès le début du scénario. Au MJ de ne pas leur laisser trop le temps enquêter de ce côté, sachant de plus qu'il y a dans le node un esprit gardien (voir « Le passé du lieu ») qui les empêchera coûte que coûte de rentrer dans cette pièce.

Voyons à présent le plan magique. En ce qui concerne la quintessence, une courte étude permettra de voir la puissance du node, bien sûr, mais surtout de voir que ce node ne produit pas suffisamment de tass par rapport à sa puissance (si tant est qu'ils puissent voir ces tass, qui se trouvent dans la salle hermétique). Une longue étude de la chose (une journée à peu près) permettra de sentir qu'une partie de la quintessence produite est détournée ailleurs (vers un royaume horizon ; les Pj vont vite s'en douter) et que de temps en temps une entité, ou une

machine, enfin un truc, ponctionne de la quintessence d'une manière similaire à un sort de Matière-Prime pour pomper de la quintessence en deux secondes au lieu de méditer pendant une éternité (voir supplément *White Wolf* sur les Fondations). Il s'agit de l'esprit gardien du node qui puise sa ration de quintessence.

Et maintenant : la Pénumbra. Les mages en général, et même ceux qui possèdent Esprit, ne sont pas familiers de la Pénumbra, qui est un lieu bien mieux connu par les Garous. Néanmoins, tout mage possédant la sphère d'Esprit pourra s'y rendre et y observer le reflet spirituel du node. Ce reflet sera nécessairement instructif quant à la nature des lieux. Voici ce que verront les mages dans la Penumbra : la bâtisse présente à plusieurs endroits des moulures et des fragments de statuaires qui n'ont pas grand chose à voir avec ce type de maison en bois. Il s'agit des réminiscences du freehold féérique qui occupait autrefois le node. Le lieu a dans son ensemble un aspect bien plus enchanteur et le terrain autour est très fleuri. Quelques esprits à tendance féérique viennent ici trouver refuge. À l'intérieur également on trouve quelques réminiscences du freehold ainsi qu'une collection de vieilles armures. Voilà pour les différences notables. Le centre du node n'est pas visible.

Reste le problème de la réaction de Moïra, l'esprit gardien. Pour tout dire, l'intrusion des mages dans le plan spirituel résonne pour elle comme une provocation. Elle est encore plus puissante dans l'Umbra que dans le monde matériel, surtout qu'elle pourra utiliser ses pouvoirs à leur maximum sans éveiller l'attention de *dormeurs*. Si les mages débarquent dans la Penumbra ils ont intérêt à ne pas s'attarder. Moïra ne sera pas nécessairement dans les parages immédiatement, ce qui leur laissera un très court laps de temps pour enquêter. Une confrontation directe est à éviter, mais si cela advient, il est bon de faire un peu peur aux mages sans trop leur faire mal tout de même. Moïra n'est pas un esprit mauvais, mais le respect de la vie humaine n'est pas dans ses priorités...

**NB**: S'il s'avère que les PJ ne devinent pas que le node recèle déjà un occupant, ou que le déroulement de l'intrigue manque de punch, ne pas hésiter à faire entrer en jeu dès le début notre brave esprit pour leur pourrir la vie et leur faire comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenus.

LE HOBBIT FATALISTE

LE HOBBIT FATALISTE



## ····Deuxième partie. La cabale indésirable





présent les mages ont fait le tour du proprio, ils ont peut-être compris qu'ils ne sont pas seuls et commencent à tout mettre sans dessus-dessous pour mettre la main sur l'empêcheur de tourner en rond (quoi !? Vos PJ plieraient bagage sans demander leur reste !? Vous ne me ferez pas croire ça !). Mais l'esprit emploie bientôt les grands moyens et la Technocratie s'en

mêle, allant jusqu'à pénétrer dans la toute nouvelle fondation...

#### • MAUVAIS ACCUEIL

À moins que les mages, prudents, ne prennent l'initiative de s'assurer que le node est bel et bien vacant, des événement vont se produire qui devraient les pousser à faire un brin d'enquête, si ce n'est déjà fait... Un message sous la porte : « le site n'est pas à vous ». La porte de dehors qui crame en pleine nuit avec écrit dessus comme au chalumeau : « Out ! ». Des événements étranges qui attirent la police (du grabuge, des bagarres juste à l'entrée, on fait en sorte que la cabale manque d'écraser le shérif en voiture...). Bien évidemment tout ça est le fait de Moïra.

Si cela ne suffit pas, Moïra va employer les grands moyens. L'esprit est puissant mais n'a nullement envie de prendre tous les mages de front dans le plan matériel (dans le monde des esprits, c'est autre chose...). Elle décide de faire d'une pierre deux coups et d'attirer sur la cabale l'attention d'un Progéniteur officiant secrètement dans les environs.

Les mages ne tardent pas à découvrir sur le toit de la bâtisse un étrange phénomène. Une sorte de concentration de quintessence totalement anormale s'est formée et la cabale ne tardera pas à deviner qu'elle a été créée là intentionnellement par quelqu'un ou quelque chose. Cela donne un rayonnement de quintessence que tout bon mage serait capable de sentir à des miles à la ronde ; l'équivalent magique d'un panneau lumineux susceptible

d'être repéré par la plupart des éveillés. S'il y en a dans le coin ils sont au courant qu'il y a de nouveaux occupants dans le node. Moïra a fait du bon travail. Son but est avant tout d'attirer le Progéniteur dont le centre d'activités ne se trouve qu'à quelques kilomètres de là, en bordure de la ville de Morton. Le but est d'ailleurs atteint puisque le Progéniteur en question va réagir très vite.

#### • UNE DOUBLURE SUR LES BRAS

Plus les années passent, et plus j'en viens à trouver désespérante l'effarante bêtise des mortels, qui jamais ne voient plus loin que le bout de leur nez. Sans doute est-ce là la conséquence du manque d'expérience et de l'empressement auxquels les condamne la brièveté de leur passage sur Gaïa. Les simples avertissements ne leur ayant pas suffit, il a fallu que j'emploie les grands moyens. Les mages sont pires que les autres. Sous des couverts de raffinement et d'érudition, ils ne comprennent en réalité que la force. Ce lieu raconte une si noble histoire. Mon domaine est grand et beau. Je ne les laisserai pas le souiller. Je savoure le calme d'avant la tempête. Chuuut! Ecoutez ce silence... Il est mon compagnon depuis plus d'un siècle.

## Moïra Attributs (moyennes)

physique 5 (matérialisée), social 3, mental 4

Capacités (points forts) occulte, cosmologie, géographie, intimidation, vigilance

Sphères

Correspondance 5, Esprit 5, Matière 3, Prime 3

Arete 6

Volonté 8

Vu le caractère personnalisé de l'esprit Moïra et sa puissance, ses capacités sont ici exprimées comme pour les mages et non selon les règles pour les esprits







Très peu de temps après l'apparition de « l'enseigne magique », à la fondation, l'un des mages, qui sera désormais pour plus de clarté appelé P, sans préjuger du joueur qui sera l'heureux élu, fait une nuit un rêve étrange (et qu'il faudra rendre suffisamment flou). Attaché à une étrange machine, il se débattait pour s'enfuir, il ne pouvait apercevoir le visage de celui qui le séquestrait. D'un exploit de force, il parvint à arracher les sangles. Il courut dans le couloirs éclairés aux néons de ce qui ressemblait à une sorte de laboratoire (précisez hôpital, si nécessaire) High-Tech. Il avait sans doute été drogué car ses sens, même magiques, étaient altérés. Au radar, il courut vers la sortie, entendit des cris derrière lui : « Un intrus ! Attrapez-le ! ». Il courut de plus belle alors que les balles sifflaient à ses oreilles. Il dut utiliser sa magie pour s'en sortir. Il était désormais dehors. Une voiture (une ambulance ?) qui stationnait là était le meilleur moyen de fuir. Il démarra en trombe au moment où explosait la vitre arrière. La suite du rêve devient plus floue ; P a dû abandonner la voiture quelque part : le réservoir était vide. Il n'était pas blessé mais épuisé, et l'effet de la drogue ne se dissipait pas. Enfin la vision salvatrice de sa propre chambre...où il sombra dans un sommeil artificiel.

Quelques heures plus tard, P se réveille, cet étrange rêve en tête (libre au Mj de faire jouer ce rêve au PJ). Tous les éléments doivent bien sûr faire douter P et le reste de la cabale de la nature du rêve. Même en inspectant l'esprit de P avec Raison, tout ça demeure très flou. Une bonne utilisation de cette sphère peut néanmoins montrer que la mémoire de P a été modifiée. Avec Temps on peut vérifier que P s'est absenté cette nuit. Qui plus est, il a des marques de sangles aux bras.

Les mages vont faire des recherches : ils trouvent vite dessiné dans un recoin de la chambre de P une sorte de pentacle savant fait pour faciliter les sorts du type de ceux de Correspondance. Il apparaît également que sur l'ensemble de la maison des sorts discrets ont été lancés pour faciliter la tâche de quiconque voudrait s'introduire par magie dans la maison (ex : des sorts pour limiter les bruits, pour faciliter le sommeil des PJ...). Avant qu'ils puissent enquêter plus avant quant à l'existence du laboratoire, de la clinique, de l'ambulance ou autre, un événement





plutôt inattendu se produit : un mage, drogué et épuisé, débarque dans le nouveau fondation. Et ce mage est P ! Ou du moins il lui ressemble comme deux gouttes d'eau ! (Appelons-le P² pour plus de clarté). Ce double de P s'effondre à terre. Son histoire est la même que celle de P et une étude magique sur lui donne le même résultat que sur P. C'est clair, il y a falsification. L'un des deux clones a des points de paradoxe qu'il n'avait pas avant (soyons gentils : disons deux maximum) et c'est lui l'original (voir « Des éveillés à Bridgetown »).

Qui est le clone, qui est l'original, sachant que les deux se croient l'original ? Quelle est la part de réalité dans tout ça ? Bref que s'est-il passé ? [Le clone peut être donné à interpréter en plus au joueur de l'original, ce qui peut amènera sûrement quelques bons moments de roleplaying.]

#### Les explications :

Moïra a connaissance de l'existence près de Bridgetown d'un Progéniteur franchement déjanté, lequel a plusieurs fois cherché à s'approprier le node, mais sans y parvenir. Ce Progéniteur possède un laboratoire secret sous une clinique privée des environs. Sachant que le Progéniteur serait tenté d'utiliser les PJ comme cobayes pour ses expériences, elle a tout fait pour le mettre au courant de l'installation de la cabale (l'enseigne de Prime, des messages envoyés au Technomancien) et lui faciliter la tâche (Moïra est suffisamment en osmose avec le node pour lancer quelques sorts bien camouflés, ce sont les petits sorts qu'ont détectés les mages après l'arrivée de P). Si le Progéniteur élimine les PJ ou si c'est lui qui se fait régler son compte, peu importe ; du moment qu'ils se tapent dessus Moïra y gagnera. De toute manière il lui est risqué d'attaquer de front l'un ou l'autre des deux camps.

Comme prévu, le Progéniteur, alléché, s'est déplacé et a enlevé P pour lui faire subir dans son laboratoire personnel sa petite expérience (en l'occurrence un clonage, quoi de plus facile!). Il l'a ensuite relâché, lui et son clone, après leur avoir réussi à leur enlever les souvenirs les plus compromettants. Mais quelle est donc dans le détail cette expérience de clonage et son mystérieux maître d'œuvre?

# 



**e rêve est fini.** La cabale, qui croyait pouvoir mettre la main sans encombre sur un node abandonné doit revoir sa copie. À partir de maintenant, il va y a voir du sport. Les mages vont chercher à savoir qui s'amuse à les cloner et vont tomber sur un os...

#### • DES ÉVEILLÉS À BRIDGETOWN

Dans leurs labos, des Progéniteurs travaillaient à la réalisation d'un bien curieux projet. Ses enjeux : faire d'une pierre deux coups. D'une part se libérer de la contrainte du Paradoxe, ce qui n'est pas rien, et contrôler ses esprits. Un vaste programme, et c'était là le énième projet s'inscrivant dans cette optique. L'idée originale des Technomanciens était la suivante : si l'on veut empêcher l'arrivée du paradoxe chez le mage, on peut le cloner et transférer le paradoxe sur le clone. L'inconvénient est que le clonage dans l'espace, d'un lieu à un autre, d'un avatar (et donc d'une véritable personne) s'est révélé infaisable. Les Technomanciens trouvèrent une astuce technique. On clonait le mage, mais dans le temps, c'est à dire que parallèlement à sa création, on envoyait le clone dans le futur (souvent à 1h plus tard). A l'arrivée, le clone est suffisamment proche de l'original pour que le transfert de paradoxe ait lieu mais suffisamment différent – il est d'une heure plus jeune que l'original – pour réussir le clonage sans que le paradoxe déclenche ses foudres.

Le projet fut abandonné car la pratique tenait moins la route que la théorie. Il s'avéra que le clone demeurait lié à l'original et n'était pas une personne à part entière, ce qui avait quelques conséquences :

- tout d'abord, l'original continuait d'encaisser du paradoxe normalement quand il pratiquait la magie vulgaire. En revanche le clone pouvait utiliser librement la magie et l'original encaissait tout le paradoxe à sa place.

LE HOBBIT FATALISTE

21

LE HOBBIT FATALISTE





- si l'original venait à mourir, le clone retombait sous le joug du paradoxe. Et l'expérience montra que cela arrivait vite : le clone profitait de son immunité et utilisait librement la magie, faisant mourir l'original, submergé par le paradoxe.

- de plus le clone avait la désagréable manie de perdre de la quintessence chaque jour (un pt par jour) pour continuer à exister et lorsqu'il n'en avait plus c'était la quintessence de l'original qui se mettait à disparaître. Lorsque plus aucune quintessence n'était disponible, alors il perdait ses forces (un point d'attributs physiques par jour) et finissait par disparaître.

- quant au second volet du projet concernant les esprits, ceux-ci comme le paradoxe s'acharnaient sur l'original, comme à l'accoutumée. Le fiasco total. Les esprits avaient bien fait comprendre aux Technomanciens que même si leurs objectifs étaient compatibles avec la réalité statique, ils n'étaient pas exempts de réprimandes le cas échéant.

Mais le créateur du projet, le docteur Frank Canwinee, dont la réputation de fou dangereux commençait à occulter auprès de ses supérieurs son talent de chercheur, décida de ne pas rester sur un échec. Il s'empara de ses notes, ses compte-rendus d'expériences, ses machines et fit cavalier seul. Il finit par s'installer sur Terre, à quelques km du node de notre cabale, dans une clinique...

Pour la cabale, un simple sort de Temps permettra de voir lequel des deux P est le plus jeune. Mis à part ce petit détail, il n'y a aucune différence décelable entre les deux par nos PJ, le tout étant le résultat d'une expérience pas facile à décrypter avec des sphères. Un sort de Temps permettra de sentir une grosse manipulation incluant cette sphère mais la manipulation en question est trop difficile à comprendre ainsi par nos jeunes mages. Il s'agit quand même de préserver un peu de suspense quant à l'identité des clonés. Les mages sentiront qu'un lien unit les deux clonés et que cela lie leurs avatars. C'est donc très difficile à manipuler et dangereux pour les clonés.

De surcroît, l'expérience a déjà attiré un esprit du paradoxe, Flop (son nom est à l'image de cette expérience), esprit de l'Entropie, dont les mages devront accepter les interventions, dans le cas où le scénario manquerait de rebondissements (voir description en page 25).

#### Frank Canwinee

#### Attributs

physique 2, social 1, mental 4 **Capacités** Conscience,

Sciences, Biologie, Commandement, Sécurité

#### Sphères

Temps 3, Matière 4, Prime 2 Forces 5, Vie 1 Arete 6 Volonté 5

NB: Frank Canwinee
est un vrai savant
fou, un vrai bon
méchant que vos
joueur apprécieront
de pouvoir déssouder
sans se donner la
moindre mauvaise
conscience