



# Les couloirs du Temps

Un scénario pour Mage, l'Ascension,  
par Mage Thaglass,  
[La Guilde Des Songes.](#)

## Et pour se mettre en jambes, deux - trois pages de background !

*Il y a fort longtemps ...*

Etienne était le fils d'aristocrates parisiens – une fortune de l'industrie naissante. Mais l'héritier a peu de goûts pour les affaires ; il préfère au travail les fastes de la vie parisienne, ses soirées, ses alcools. Et cet homme jeune, beau, riche et décadent ne laisse pas indifférent. Parmi les nombreux groupes avec lesquels il partageait sa fougue, l'un semblait particulièrement étrange et sulfureux. Ses membres s'unissaient dans des rituels mystiques vouant un culte au Dieu Pan. C'est dans l'une des ces orgies, à l'apothéose orgasmique du rituel, noyé dans l'absinthe et enfumé par l'opium, qu'Etienne s'Eveilla.

Ce fut comme si le Temps se figeait tout à coup, comme si toutes les particules de lumière inondant la pièce s'immobilisaient et s'imprimaient dans la mémoire du jeune Dumont. Il resta un moment, immobile, à contempler cette image mentale ; et quand enfin l'une de ses partenaires le tira de sa léthargie, Etienne lui réclama du papier. Du papier et de la peinture. Il ouvrit à demi les yeux pour mélanger les couleurs et maîtriser ses gestes, encore hésitants. Lentement, Etienne coucha sur la toile la scène imprimée dans son esprit. C'était comme un déluge de couleur, le geste était mal assuré et la technique quasi inexistante ; mais il ne faisait que reproduire cette scène, couleur par couleur. Il ne faisait que replacer chaque particule de lumière à sa place, touche par touche.

Quand le tableau fut terminé, tous les acteurs de la scène furent comme absorbés par la toile. Chacun eut l'impression très nette de ressentir une nouvelle fois les sensations de ce moment immortalisé dans la toile. Mais pour Etienne, les effets furent décuplés. Les yeux plongés dans sa toile, il revivait la scène, il était dedans. Pétrifié aux yeux de ses camarades, Etienne était pourtant bien vivant. Seulement il revivait la fameuse scène, il revivait le passé, son passé. Etienne venait de trouver un moyen de revoir le passé.

### La communauté de Pan

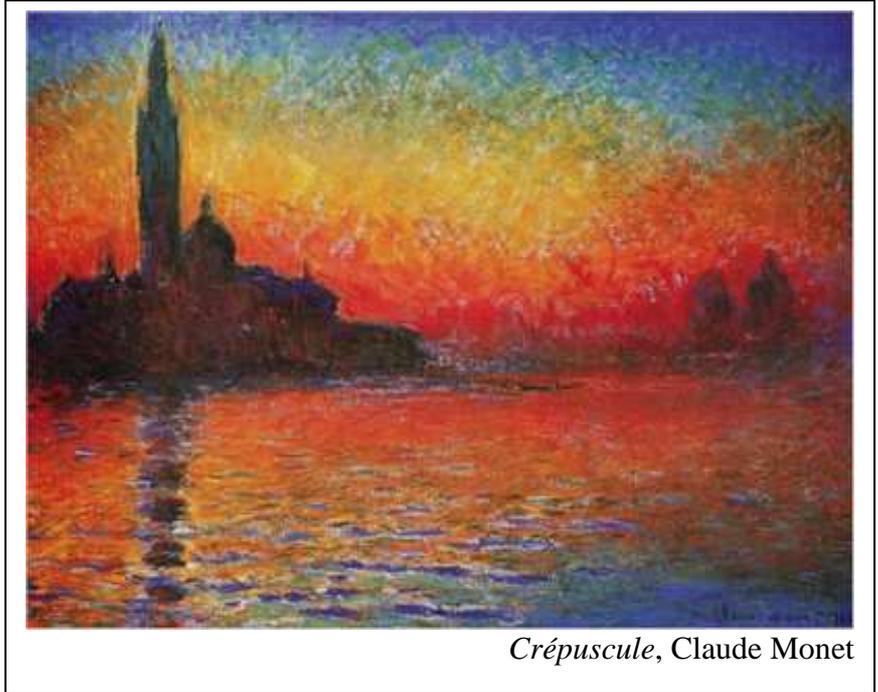
Cette secte d'Extasiés est née au début du 19<sup>ième</sup> siècle à Paris. Elle se compose majoritairement de rejetons d'aristocrates qui ont laissé tomber leur famille et leurs affaires pour se consacrer à leur passion : l'antiquité et ... le sexe orgiaque. Si si, ce n'est pas incompatible. Les membres passaient leur temps à étudier l'antiquité et à s'unir pour 'retrouver l'unisson entre les humains'. Bref, ils couraient après l'Eden ou tout autre paradis perdu ... ou inexistant. Toujours est-il que sa philosophie attirait. Pendant son âge d'or, à la fin du 19<sup>ième</sup> siècle, la communauté comptait une cinquantaine de membres.

Aujourd'hui, la communauté s'est largement modernisée. Pour faire face à la diminution de ses adeptes, elle s'est branchée sur internet et héberge des sites culturels, agrémentés de jeunes blondes russes, pour convertir le plus de dormeurs à leur philosophie. Le hic, c'est que les bombes russes n'avaient jamais connu la guerre froide. Quelques membres sont poursuivis par la police pour pédophilie, et la communauté est pleine scission, puisque le culte de l'Extase n'admet que les pratiques sexuelles librement consenties. Un nouvel évènement pourrait rapidement mettre le feu aux poudres.

Les années suivantes furent consacrées exclusivement à son art. Tout d'abord ses efforts portèrent sur la technique. Améliorer son coup de pinceau pour retranscrire au plus juste la lumière de l'instant. Procéder par touches de couleur, travailler les teintes pour se rapprocher des impressions visuelles. Impressions. Son travail était avant tout une recherche personnelle, mais ses camarades de la Communauté de Pan l'encouragèrent à vendre ses toiles, pour se faire connaître. La vraie raison était évidemment que la communauté manquait cruellement de ressources. Les parents mécènes de la plupart des membres avaient coupé les ponts avec leurs rejetons, devant les rumeurs innommables qui courraient autour de la communauté. Et la drogue coûte cher, très cher ...

Toujours est-il que le nom d'Etienne Dumont commença à se faire connaître dans le milieu artistique. Ses toiles pourtant étaient vivement critiquées par les autorités en la matière. L'heure est encore au réalisme déprimant de la nouvelle ère industrielle, sa misère et ses dangers. L'exploitation dans les mines et les usines, le déterminisme de Zola et la noirceur de Courbet. Etienne, lui, n'était pas nyctalope. Ses toiles vomissaient les couleurs et aveuglaient comme un lever de soleil de printemps. Néanmoins, le vent tournait peu à peu en peinture, et plusieurs autres artistes s'étaient détournés depuis quelques temps déjà du réalisme, en particulier deux d'entre eux. C'est ainsi qu'Etienne obtient une petite place pour ses œuvres dans ce qui restera comme la première exposition Impressionniste, aux côtés de Monet et Renoir.

La critique fut une nouvelle fois vive, mais Etienne se lia d'amitié avec Monet qui le prit comme élève. Sa technique se fit rapidement plus pure, et les sensations qu'il revivait dans ses chevauchées du temps se faisaient de plus en plus nettes. Etienne retrouvait un nouveau souffle et menait une vie plus saine. Il renoua le contact avec sa famille. Pour refaire sa réputation, son père lui proposa un marché qu'il ne pouvait pas refuser. Il lui présente Anna, une riche héritière russe. Etienne comprend qu'il n'a pas le choix. Un mois plus tard, le mariage de raison est célébré,



*Crépuscule, Claude Monet*

et consommé. Le tableau de sa nouvelle femme, le soir des noces, à demi nue, à la lumière d'une bougie, est un véritable chef d'œuvre. Un mois de bonheur pur, de fidélité, de talent. C'est alors que son ancienne cabale revint à la charge.

Armée d'une nouvelle drogue arrivée tout droit des Extasés d'Angleterre, dérivée de l'opium, la Communauté fit lentement retomber Etienne dans la drogue. La vie à nouveau débridée de son élève et sa nouvelle héroïne eurent finalement raison de la patience du maître. Monet le répudia et coupa les ponts, craignant pour sa réputation. Sa famille l'imita, et Anna retourna en Russie.

Pendant un an, Etienne va repousser les limites de son corps. Il le maltraite de drogue et de sexe. Mais son inspiration s'essouffait peu à peu et une immense léthargie l'envahit. Lors d'un mauvais trip plus important que d'habitude, il se rendit compte de son état et des véritables responsables. Il se referma alors totalement sur lui-même. Cette période est également marquée par des problèmes de santé. Des boutons rosâtres couvrirent rapidement ses mains puis son dos. Aucun doute, la syphilis. La maladie et la non productivité du peintre pousse la Communauté de Pan à le pousser vers la sortie. Etienne perd son groupe mentor, sa cabale.

Totalement reclus, Etienne expérimente sa magie, de plus en plus personnelle depuis la rupture avec ses anciens acolytes. Il se réfugie dans ses tableaux pour assouvir ses pulsions ; il aime en particulier se rappeler du temps béni de son mariage, et passe de nombreuses heures à contempler le tableau d'Anna et à revivre ces moments de plaisir, si purs.

Ce n'est que quelques temps plus tard que le mage va prendre conscience de son pouvoir véritable. Il est tiré de son isolement par une missive de son père, qui lui ordonne de le rejoindre au plus vite. Un scandale éclaboussait sa famille. Les parents d'Anna avait fait spécialement le déplacement de Russie. Sans leur fille pourtant. Elle est malade, alitée. Le médecin est formel : syphilis. Ennuyant quand on sait qu'Anna n'a jamais connu qu'un seul homme ... Le mariage est officiellement annulé et la disgrâce tombe sur Etienne. Et pourtant ! Pourtant, Etienne n'a contracté la maladie qu'après sa rupture avec Anna. Troublant. Les parents d'Anna se sont assurés après son retour au pays que leur fille ne fréquente personne d'autre. Etienne comprit alors ce qu'il se passait. C'était bien lui qui avait contaminé sa femme. Il ne faisait pas que ressentir les événements dans ses toiles. Il les revivait, et il pouvait réécrire le cours des événements. Etienne prit conscience de son pouvoir : il voyageait dans le passé.

Un pouvoir incroyable mais dangereux. Jusqu'à quel point pouvait-il changer les choses ? La maîtrise de ce pouvoir et la réflexion sur ses limites lui prenait maintenant tout son temps. Il fit quelques essais, essayant notamment de se venger de son ancienne Compagnie magyque. Sa maladie l'handicapait néanmoins et empirait. En particulier, sa main s'engourdisait de plus en plus, rendant difficile la réalisation de ses toiles.

A partir de cet instant, et pendant les dix années qui suivirent, Etienne consacra toute son énergie à sa magye. Explorer le passé, comprendre les rouages du temps. Il devient maître du temps, sûrement l'un des meilleurs, car sa magye était personnelle et originale, libérée des carcans des sphères.

Hélas la syphilis évoluait dangereusement. Etienne avait de plus en plus de mal à articuler, et ses membres tremblaient beaucoup. Il perdit progressivement l'usage de la parole à cause de ses douleurs articulaires.

Ses expériences le poussaient de plus en plus loin, alors que la maladie prenait le pas sur son système nerveux. Pendant de longues crises, Etienne perdait totalement le contrôle sur soi-même, et qui sait où il a pu aller dans ces moments-là. Trop loin certainement. Lors d'une chevauchée mal contrôlée, il se retrouva littéralement hors du temps. Après avoir contemplé longuement la course temporelle, il comprit la nature véritable du Temps. C'est probablement à ce moment précis qu'il sombra définitivement dans la folie.

### La syphilis

Le « mal napolitain » est une maladie sexuellement transmissible, qui a fait pas mal de ravages en Europe au 19<sup>ème</sup> siècle, avant d'être sérieusement diminué par l'invention du fils de l'éther Alexander Flemming, la pénicilline. Aujourd'hui, elle est en recrudescence, notamment aux Etats-Unis où l'ancestrale division en trois ordres, tiers état – clergé – noblesse a été remplacée par des modes de promotion plus motivantes, je suce jusqu'à ce que tu t'endormes – je suce jusqu'à ce que tu craches – je suce et j'avale tout.

La maladie évolue selon quatre stades :

- La syphilis primaire se manifeste par l'apparition d'un chancre sur les parties génitales.
- La syphilis secondaire est quant à elle caractérisée par l'apparition de la roséole, éruption cutanée importante sur le dos, les membres, les mains et pieds.
- Au stade tertiaire, sans traitement, la maladie s'aggrave sérieusement : hallucinations, hausse de la libido. Le système nerveux est parfois touché. Des douleurs invalidantes gênent les mouvements, ce qui évolue lentement jusqu'à la paralysie totale.
- Le dernier stade se manifeste chez une partie des individus contaminés. L'atteinte du système nerveux évolue. Un quart des patients non traités sont victime d'une méningo-encéphalite (*Syphilis cerebrospinalis*) qui aboutit à la démence (avec quelquefois une augmentation transitoire des capacités mentales et cognitives des individus contaminés).

Le Temps était dompté. Etienne entreprit un autre voyage, peignant un lieu qui n'existait pas encore. Tenez-vous bien, **il arrive ...**

## Ras le bol du background !

Ce sont des onirologues qui se sont aperçus les premiers du phénomène. Alors qu'ils contemplaient les étoiles, ils tombèrent sur un alignement d'étoiles très spécifique. Du jamais vu selon leur chef ; ce type d'alignement signifiait une venue. Un être, ou un objet, arriverait à cet endroit dans dix jours précisément. Mais quoi ?

La cabale prévint leur fondation mère qui mit ses meilleurs spécialistes sur l'affaire. Hélas, peu de temps après leur découverte, le Nouvel Ordre Mondial tomba sur la cabale, capturant ou tuant tous ses membres. Quelles informations la technocratie a-t-elle pu leur soutirer ? Certainement beaucoup.

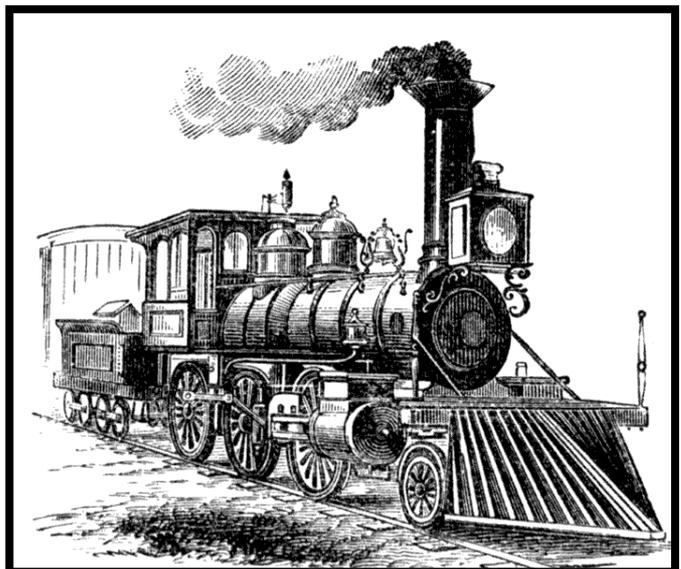
Heureusement, elle ne put découvrir l'information primordiale ramenée par la fondation : le culte de l'extase est formel. L'alignement indique un mouvement dans le temps, qui aboutira à l'endroit d'observation, non pas 10 mais 9 jours après ... c'est-à-dire demain ! Juste le temps pour la fondation de mandater une autre de ses cabales sur le terrain pour aller voir de quoi il s'agit ... bref, voilà le boulot de nos joueurs.

Ils sont contactés par la voie habituelle, un colis dans leur boîte aux lettres. Le carton contient un message et une boussole. *Mouvement temporel inhabituel observé par nos mages. Corps céleste se déplaçant à grande vitesse vers notre ère. Arrivée prévue demain à 18h30 précise à l'emplacement indiqué par cette boussole. Soyez ponctuels. Attendons votre rapport sur la nature de l'objet.*

Les PJs se débrouillent pour se déplacer vers le lieu indiqué, à une grosse centaine de bornes de leur maison refuge à Paris. La boussole les guide tranquillement vers le Sud – Est, les faisant sortir de la capitale pour les mener hors des grandes routes et des buildings. Finalement, ils tournent autour d'un bout de forêt et sont contraints de se garer pour finir leur périple à pied. Ils finissent leur course sur une petite clairière d'une cinquantaine de mètres de diamètre, bordée par des pins. Des traces de feu de camp subsistent. En fouillant la zone plus en détail (per + vig Diff 7), ils mettent à jour de vieux rails presque enfouis dans le sol et qui tracent une voie à travers les buissons et les sapins.

Un sifflement surgit de nulle part, quelques minutes avant l'heure prévue, puis un autre. Un bruit de ferraille, de mécanique, de vapeur crachée dans des bruits suraigus. Des branches craquent et les buissons laissent finalement échapper le monstre. Une vieille locomotive à vapeur s'immobilise près des PJs au beau milieu de la clairière. Pas de conducteur, et un seul wagon. L'unique voyageur attend à l'intérieur. Une vieille redingote verte un peu rapiécée, un haut de forme, une montre à gousset dont la chaîne dépasse d'une poche. Il a des cheveux bruns, sa peau est ravagée par l'alcool et sa main tremble sans arrêt.

Les PJs ont affaire pour la première fois de leur existence magique à un maraudeur. Evidemment, ils ne le savent pas et le mieux, pour le suspense, serait qu'ils ne l'apprennent pas tout de suite. Néanmoins, les PJs seront certainement très curieux, et n'hésitez pas à leur faire lancer des brouettes de dés pour donner des indices sur le personnage.



Lorsque les PJs pénètrent dans le train, ils tentent un jet d'entéléchie diff 9. Un échec signifie que le joueur se voit imposer la réalité du maraudeur : pour ce dernier, il est dans un train plein à craquer avec de la musique, de la fumée, etc ... Une réussite montre la réalité au mage : Etienne Dumont est seul dans le train et il est complètement impotent. Si tous les PJ réussissent, le maraudeur rentre dans une phase de folie incontrôlable, ressemblant fortement à une crise d'épilepsie.

Etienne devrait suivre assez facilement les PJs. Par contre, il n'est pas très bavard, à cause de sa maladie, qui l'empêche presque totalement de parler. Plusieurs façons de le rendre plus bavard : un sondage psychique (Psychée 2) tout d'abord, apprendra beaucoup au joueur.

### Le sondage psychique

Un petit sort de psychée 2 qui va apprendre beaucoup au joueur qui la tente ... mais attention ! Rentrer dans l'esprit d'un individu psychotique n'est pas sans risque. Jet d'entéléchie diff 6 : voici les informations tirées du crâne du maraudeur :

- **1 succès** : il s'appelle Etienne Dumont. Il est né en 1811.
- **2 succès** : c'est un membre du culte de l'Extase.
- **3 succès** : il faisait partie de la Communauté de Pan
  
- **Echec simple** : Le mage semble perdu dans l'esprit du maraudeur. Il voit un déluge de couleur l'envahir. Si personne ne le tire de sa léthargie, il tombe dans un profond sommeil. A son réveil, il est complètement désorienté, surtout au niveau temporel.
  
- **Echec critique** : Le mage gagne 3 points de paradoxe temporaire. Il se perd littéralement dans l'esprit tortueux d'Etienne. A partir de là, il vit totalement dans la réalité du maraudeur. Il ne peut plus faire les jets d'entéléchie pour résister à cette réalité. Seul la dépense d'un point de volonté peut l'en tirer pendant 3 tours.

La solution suivante, c'est de soigner Etienne. Et oui, la syphilis se soigne très bien à notre époque, et quelques symptômes peuvent rapidement être soulagés par des traitements simples (pénicillines, anti inflammatoires, ...).

Encore faut-il, tout d'abord, détecter la maladie. Un sort de vie niveau 1 identifiera tout de suite la maladie à partir de 2 succès. Un seul succès indiquera plutôt de l'arthrose ainsi qu'un virus inconnu (la syphilis a disparu depuis un moment déjà).

Si les PJs ne parviennent pas à identifier la maladie, ils pourront s'adresser à un docteur ou un hôpital. Mais attention, l'état du maraudeur est très mauvais et tout docteur qui se respecte l'hospitaliserait dans l'heure. Ce serait une mauvaise idée. En effet, la technocratie et sa branche du syndicat, ont la main mise sur l'hôpital, et ne tarderait pas à déceler ce patient étrange.

En termes de jeu, si les PJs attirent dès maintenant l'attention de la technocratie, ils perdent leur avance d'un jour. Et oui, la technocratie croit encore que le train arrivera le lendemain soir. D'ailleurs si les Pjs surveillent par un moyen ou un autre le site sur lequel le train est arrivé (en s'y rendant physiquement le lendemain, ou par un sort de Correspondance 2), ils tomberont sur des Men in black accompagnés d'un ou deux Chasseurs ... Dans tous les cas, si la technocratie les repère avant le lendemain, sauter le chapitre Role play et tomber leur dessus tout de suite. Cela leur apprendra à être discrets !

S'ils parviennent à guérir Etienne, celui-ci retrouvera progressivement la parole (au départ il ne bégaiera que quelques mots), il arrêtera de trembler (ce qui pourrait l'encourager à peindre, grâce aux accessoires qu'il a dans sa petite mallette qu'il ne quitte jamais), et puis il pourra fricoter avec la petite PNJ de l'équipe sans la contaminer, si si !

Bon aller, c'est pas le tout, mais va falloir en faire quelque chose de ce drôle de type. Aller on va s'amuser un peu ...

## Un peu de Role Play

*Alors maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?*

Le gros Bill

Et bien, c'est l'heure de laisser les PJs se donner un peu de bon temps, pour peu que vous ayez des joueurs un peu causants. Dès que les PJs le ramènent à la maison, Etienne n'a qu'une envie, se faire la belle et aller voir sa ville, sa belle ville, Paris ... mais un siècle après ! Un petit sort de correspondance après, Etienne se fait la malle dans la capitale. Aux Pjs de le pister (Correspondance, recherche de Prime, Entropie, ...), et de le suivre dans la crème des crèmes parisiennes.

*He met Marmelade down in old Moulin Rouge !*

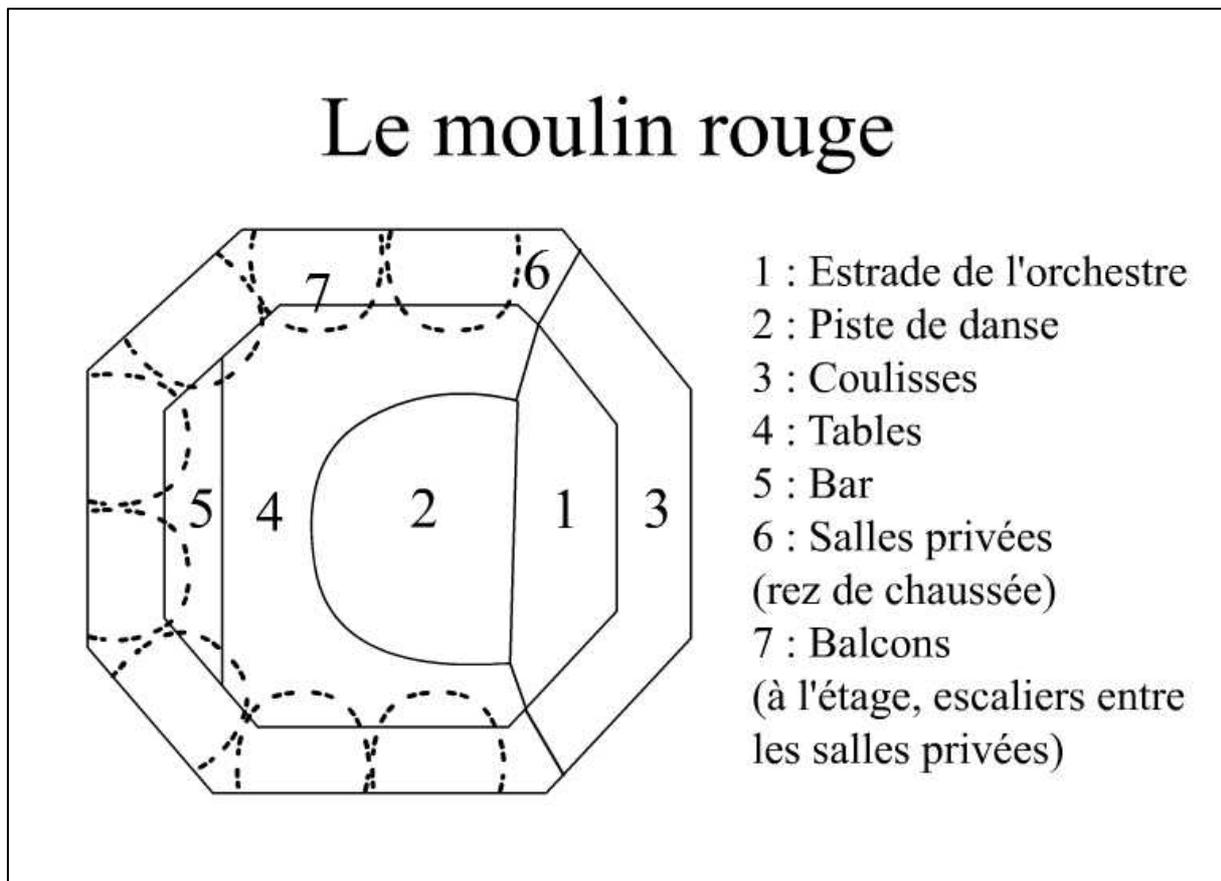
Et oui, on ne se refait pas ! Les Pjs retrouvent Etienne dans une rue, direction le premier bar qu'il trouve. Arrangez-vous pour faire rentrer tout le monde en même temps, histoire de ne pas manquer la description qui déboîte.

Au moment d'entrer dans le bar, un petit jet d'entéléchie difficulté 9, histoire de voir si le maraudeur impose sa réalité aux PJs ou non. Les PJs qui réussissent gardent la tête froide et voient leur réalité : un fou et des magots dans un bar miteux, complètement vide, avec pour seuls résidents les piliers du bar, le Marcel qui raconte des blagues de cul tout fort, la Ginette qui fait de la gringue au patron, le René raide mort sur une table. Pour les PJs qui loupent le jet, c'est le grand soir. Pour un coup qu'il vaut mieux loucher son jet ... (attention quand même au paradoxe en cas d'échec critique) Ceux-là entre dans le temple des femmes, le Moulin Rouge !

Une musique endiablée de french cancan, des rideaux rouges et or qui flottent aux quatre coins de la pièce, accrochés aux immenses piliers qui soutiennent les balcons, d'où on peut contempler les danseuses. Celles-ci sont au milieu de la pièce, entourées d'un grand nombre de spectateurs qui applaudissent à mesure des montées de jambes rebondissant sur le parquet. L'orchestre est sur une estrade à la droite et joue de plus en plus fort. Tout le monde rit, tout le monde chante et applaudit, tout le monde boit. Allez, lâchez-vous !



Les femmes du cabaret ont toutes des tenues affriolantes ; l'une d'entre elles vient accoster le groupe de PJs. Contre toute attente, elle semble connaître Etienne (Après tout, c'est la réalité du maraudeur, il fait ce qu'il veut). Elle les entraîne sur l'un des balcons, d'où ils peuvent voir le spectacle de french cancan. Un serveur vient leur proposer absinthe et tabac (à la pipe bien sûr). Mais Etienne a son propre matos et ne tarde pas à sortir de sa valise une grosse boule d'opium, qu'il chauffe, piqué sur une aiguille, puis qu'il place dans sa pipe sculptée avec un peu de tabac.

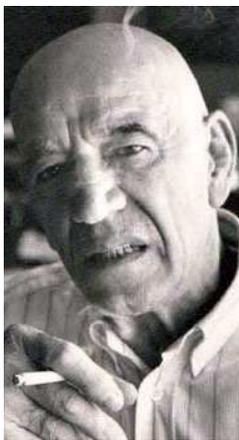


Des choses à faire au moulin rouge :

1. Aller mater sous les jupes des danseuses, ce qui vaut une bonne claque.
2. Aller se servir une absinthe au bar. **Le barman** est un bon gars, il racontera facilement si on lui demande que Etienne Dumont est un habitué, pas très causant mais qui consomme pas mal. Il a ses habitudes auprès d'une des danseuses, la Laitière, comme il l'appelle.
3. Un renseignement auprès **des danseuses** ? ça vaut un bon billet, ou un coup à boire. La Laitière, elle a fini son show, elle est dans les coulisses peut-être. Maintenant il faut se débarrasser de cette danseuse qui a vu que vous aviez un portefeuille.
4. Rentrer dans les coulisses, hum ... pas si simple. Il y a un petit gars qui essaie de rentrer. Un pj cultivé (intel + représentation diff 6) reconnaîtra un pilier du lieu, Henri de **Toulouse Lautrec**. Encore un grand nom de l'impressionnisme, qui connaît bien Etienne, en tout cas de réputation. Il pourra apprendre au pj une partie de son histoire, qu'il fréquentait une troupe d'« artistes », la troupe de Pan, ou une chose comme ça, qu'il a été marié à une Ruscove, qu'il fait des choses bizarres avec

ses peintures, il les fixe longuement, la drogue, sûrement ... Tous ces renseignements coûtent bien sûr quelques canons ...

5. Bon, les pjs ne sont toujours pas rentrés dans les coulisses. La personnage du groupe du sexe faible pourrait rentrer plus facilement, prétextant qu'elle cherche du boulot par exemple. Le bureau du patron est juste à côté des loges des danseuses, dans les coulisses. **Le patron**, René, est un gros gars avec une mèche de cheveux grasse collée par la sueur sur son front. Il ne peut plus respirer et est au bord de la syncope en permanence. De plus, il se croit surveillé par la police à cause de toutes les choses qui se passent dans son établissement. Il peut apprendre aux Pjs qu'il reçoit aujourd'hui une grande famille d'industriels russes au balcon n°3, et qu'il va foutre dehors une bande d'obsédés dans une des salles du bas. *Une place de danseuse ? Pas de problème madame, vous êtes engagée, vous commencez de suite, allez vous maquiller. Le salaire ? on verra plus tard.*
6. Aller, le temps de se maquiller, repérer **la Laitière**. Y en a une là-bas, avec la peau toute blanche. Et celle-ci, bien grasse, qui ressemble à une vache. A moins que ce ne soit cette femme avec une ENORME poitrine ... gagné ! c'est elle. Mieux vaut faire amie amie avec elle, elle est assez susceptible. Par contre la flatterie marche très bien. *Etienne Dumont ? Oui, il est bizarre. Moi je ne veux plus entendre parler de lui. Il fait des choses pas nettes, ça commence par la drogue, après il peint partout, même sur les rideaux, et puis il prononce des choses étranges. En plus, vous êtes pas les premiers à me demander des infos sur lui, il y a des gens dans les salles là-bas, ils m'ont payé cher pour que je parle.*
7. **Les gens aux tables** ne savent pas grand-chose mais boivent beaucoup. Ils pourront délivrer quelques renseignements bidons. *Monsieur Dumont ? Il trempe dans la pègre à ce que l'on dit. Il a fait son commerce de drogue ici. Il est de mèche avec le barman. Il y a un code secret, vous demandez un lait fraise et il vous sort la came. Mais le patron, René, il se doute de quelque chose et il va intervenir. Je pense qu'il a demandé à Marcel d'aller régler son compte au Dumont.* Ce ne sont que des bêtises colportées ...
8. Mais qui c'est, ce **Marcel** ? **Le videur**, bien sûr. Ce n'est pas une armoire à glace, mais il est de la vieille école. Petit, le crâne rasé, assez trapu, souvent en marcel blanc, il n'hésite jamais à vous déboîter une épaule ou à vous cassez un bras. Son coup spécial : un doigt dans chaque narine, il vous expulse par le bout du nez. Si les PJs lui parlent, il trouvera ça louche. Le Marcel, il parle pas, il agit. En plus, il rapporte tout au patron. Carac : Force 3, Dex 4, Vig 4, Bagarre 5



9. Marcel



La Laitière



René

Des choses plus intéressantes :

10. La famille russe dont parle le patron, ce sont **les Fofanov**. Qu'est-ce qu'une famille d'industriels respectables vient faire là ? Ils recherchent quelqu'un, bien entendu. Il s'agit de la famille d'Anna, la femme d'Etienne (comment ça, vous n'avez pas lu le background ?), venus le retrouver pour discuter gros sous. Sont présents le père, la mère et le frère. Ce dernier ne tardera pas à demander une entrevue à Etienne. Ils ne sont pas agressifs pour l'instant mais le jeune homme fera tout pour parler quelques minutes à Etienne.
11. Dans l'orchestre, il y a un petit gars qui joue drôlement bien. Une analyse magique (avec prime ou esprit) permettra de repérer le premier mage dans le coin. Le trompettiste est un extasé. Il a trouvé l'endroit de ses rêves et pratique sa magye dans ce lieu, avec sa musique. D'ailleurs, c'est lui qui a introduit discrètement des copains à lui dans une des salles. Ils ne se sont pas fait virer pour cela. Heureusement qu'il est là, ils n'avaient plus d'abris. **Robert**, c'est son nom, est très méfiant, mais il sera intrigué par une troupe de mage. Si les pjs s'approchent de la piste de danse, il tentera de les approcher dès le morceau fini, pour savoir ce qu'ils font ici. Si les Pjs usent de magye dans le bar, il viendra leur taper sur les doigts en disant que ce n'est pas bien, qu'ils doivent être plus discrets etc. Bref, c'est un pète burne qui ne voudrait pas qu'il y ait trop de mages dans le coin. Mais en le rassurant un peu, il pourrait apprendre aux PJs que d'autres mages se terrent dans les salles du Rez de chaussée.

12. Ces mages ... roulement de tambour ... mais oui ! les types de **la Communauté de Pan**. Ils étaient totalement à la rue, alors ils ont demandé à Robert de les cacher quelques temps, en tout cas, pour certains d'entre eux. Cinq se cachent là, au rez de chaussée. Ils sont là « incognito », alors ils verront d'un très mauvais œil de voir débarquer d'autres mages plutôt curieux. Ils essayeront de s'enfuir, et, si les PJs sont insistants, ils pourraient commencer à s'énerver.

13. Si les PJs ne les trouvent pas, ils pourraient faire une tentative pour enlever Etienne et lui régler son compte. Dans tous les cas, ça peut donner lieu à une petite baston magique afin de réveiller l'assemblée. Les mecs débarquent sur le balcon où se trouve Etienne, flingue à la main. Jack ralentit le temps pour retarder la réaction des PJs. Les deux autres attrapent Etienne et le tire dans les escaliers, où sont postées les femmes. Un peu d'action ... faites peur aux Pjs.

#### La communauté de Pan : forces en présence



**Jack**

**Entel 4**  
**Temps 4 Force 3**  
**Prime 2 Esprit 1**

C'est le chef du groupe, un adepte Extasé qui est arrivé un peu avant Etienne dans le groupe. Oui mais voilà, il est un peu aigri, car Etienne est rapidement devenu plus puissant. Il était moins doué, tout simplement, et moins studieux. Un vrai Extasé qui préfère se taper un clébard plutôt que de s'entraîner.



**Emma**

**Entel 3**  
**Temps 3 Vie 3**

Une belle garce. La plus ancienne du groupe, mais le temps semble n'avoir aucune prise sur elle. Aime tous les plaisirs de la chair, et a partagé quelques expériences avec Etienne, lui refilant la syphilis. Cette maladie ne la touche pas grâce à un pouvoir de Vie. Etienne serait venu se venger par toile interposée ...



**Sophie**

La petite copine d'Emma ... et de Jack, et ...  
Tendance sado-maso

**Entel 3 Temps 3 Psychée 2**

**Philippe**  
**Raimond** et

Deux membres relativement récents et raides dingues des deux nanas. **Entel 2 Temps 2**  
**Corres 2 Perc + tir 7**

Pour les PJs qui auraient réussi leur jet d'entéléchie à l'entrée du bar, la réalité est tout autre. Ils sont toujours dans le vieux PMU de quartier pourrave, avec un mec à la guitare complètement bourré qui hurle des insanités, deux vieilles qui essaient tant bien que mal de tenir debout sur la piste de danse, etc ... Essayer de faire des allés venues entre le monde du maraudeur et le monde réel, en reprenant dans le monde réel chaque action entreprise au moulin rouge. Par exemple, la baston éclate au moulin rouge avec les gars de la communauté de Pan ; ceux-ci tirent Etienne dans les escaliers et les pjs les suivent pour s'expliquer ; dans la réalité, c'est simplement le videur qui vire tout le groupe parce qu'il a vu le vieux sortir de la drogue ... alterner les descriptions du moulin rouge avec les mêmes descriptions dans la réalité.

Il est probable que ceux qui ont réussi leur jet se lasse rapidement de tout louper ... dans ce cas : un simple effort de volonté leur permet d'accéder au moulin rouge ... moyennant un point de paradoxe, bien sûr !

Que ce soient les Pjs qui mettent en fuite les autres mages ou l'inverse, cela ne change pas grand-chose. Dès qu'ils mettent le pied hors du bar, ils retrouvent la réalité ... sauf ceux qui ont fait un échec critique sur le jet d'entéléchie au début de la scène, et sauf ceux qui ont fumé de l'opium d'Etienne. Sa drogue et sa magye sont liées, mauvaise idée que de goûter à cela.

## Retour à la maison

Mais au fait, c'est où la maison ? Et bien c'est un appartement au milieu du quartier que vous voulez dans Paris. La petite cabale s'est installée incognito au neuvième étage. Sûrement des jeunes étudiants qui font une colloc. Bref, c'est un peu le bordel, mais il faut trouver un peu de place pour Etienne. Laissez les joueurs choisir, dormir avec le maraudeur, le laisser seul dans une chambre ?

Dès que tout le monde est installé, une nuit de sommeil réparatrice sera la bienvenue. Dans le cas où un pj dort dans la même pièce qu'Etienne, ou que certains Pjs passent dans la nuit pour le surveiller, rebellotte, jet d'Entéléchie diff 9. Une réussite : Etienne dort comme un loir dans la pièce, rien d'anormal. En cas d'échec, le pj se retrouve plongé dans l'atelier



d'Etienne, qui lui servait de chambre. Des tableaux partout, des tubes de peintures par terre et sur un vieux bureau, un lit sommaire à même le sol, Etienne vautré dessus, le tout faiblement éclairé par la lueur d'une bougie. Et devant lui, LE tableau, celui d'Anna, le soir de leur nuit de noce. Jet de volonté diff 8 pour résister à l'appel du tableau. En cas d'échec, le pj reste scotché sur le tableau un long moment, les yeux rivés sur la fille. Puis tout doucement, la fille commence à bouger, sa poitrine se gonfle, elle respire. Tout d'un coup elle ouvre grand les yeux et commence à

reculer en rampant comme elle peut. « Qui ... qui êtes vous ? Etienne ? au sec... » Ces cris réveillent le Pj qui revient à la réalité, empochant au passage deux points de paradoxe temporaire. Notez qu'au passage, il gagne la capacité magique de voyager au travers des toiles d'Etienne, en les fixant longuement. Mais attention, le prix à payer est toujours le même, 2 points de paradoxes.

Si un joueur venait à dépasser le nombre max de point de paradoxe (paradoxe qui empiète sur la quintessence, il basculerait à son tour dans la folie. Dans ce cas il adhère en permanence à la réalité du maraudeur, et le Mj prend progressivement le contrôle du joueur.

Le joueur qui a vu Anna pourrait reconnaître dans ces traits la richissime femme Russe aperçue au moulin rouge, qui était en fait sa mère. Une bonne idée serait également de lancer une recherche magique de ce visage grâce à un sort de Correspondance. Les Pjs tomberaient alors sur une fille, Jenna, descendante d'Anna et ... d'Etienne ! Car il n'a pas fait que lui refiler la syphilis, il l'a aussi mise en cloque, toujours par tableau interposé. Chose intéressante, Jenna marche dans les traces de son illustre aïeul ; une sorte de cycle d'avatar. Leurs deux avatars sont liés et les réunir doublerait les pouvoirs d'Etienne ... ce qui pourrait s'avérer dangereux, c'est quand même un maître du temps. Néanmoins, c'est un des moyens de renvoyer Etienne d'où il vient : lui montrer qu'il a une ptite ptite ... filleule.

*Réveil matin, 15 h, j'me réveille comme une fleur  
Marguerite, dans le macadam a besoin d'un Doliprane.*

### Tryo

Le lendemain, les Pjs se réveillent en plein milieu de l'aprem avec une grosse gueule de bois. Ils gagnent tous **un point de paradoxe**. La gueule de bois, c'est le contre coup du paradoxe. Se réveiller en pleine aprem, c'est un effet de temps d'Etienne : celui-ci n'aime pas être réveillé de bonne heure après une bonne chouille.

Bref, activez un peu les troupes : il reste peu de temps pour faire tout ce qu'ils pourraient avoir envie de faire :

14. Soigner Etienne, à l'hôpital ou autre.

15. **Se renseigner sur Jenna** et sa famille, les Fofonov. Une recherche magique de correspondance ou entropique sera la plus efficace. Sinon, il reste l'ambassade de Russie ou les services d'immigration, mais il faudra être convaincant. Jenny, en effet, tente de retracer la vie d'Anna, son aïeule, et est donc venue s'installer à Paris. Elle a découvert que sa mère, après s'être fait jeté d'un couvent russe car elle était en cloque, a rassemblé ses économies pour rejoindre Paris et tenter de retrouver Etienne. Mais elle ne le retrouva jamais. Elle finit putain dans les rues de notre belle capitale, mais réussit à refiler son enfant à un de ses riches clients, qui l'éleva (tout en gardant son nom de baptême, Fofonov).

#### Etienne et Jenna : deux avatars liés

Le lien qui unit les deux mages parents est très fort. Une fois qu'ils ont conscience l'un de l'autre, ils savent constamment où se trouve l'autre (sentiment de correspondance) ; ils sont unis par un lien de psychée (télépathie). Ils peuvent échanger leur flux vital si l'un est mal en point (vie 4). Leur compréhension de la réalité est liée, ce qui fait que Jenna, une fois qu'elle a découvert son aïeul, bénéficie de 5 en entéléchie.

Une des grandes craintes d'Etienne était de ne pas avoir de descendance. Une fois qu'il a découvert l'existence de Jenna, il n'a plus de raison d'être là, et va chercher à repartir assez vite.

16. Se renseigner auprès de **la Communauté de Pan**. Dans ce cas, il faut penser à internet ou ... à la hiérarchie. Notre amie Exaltée pourrait facilement se renseigner par la procédure habituelle, un colis dans la boîte aux lettres. La Communauté de Pan, du moins ce qu'il en reste, a monté sa petite entreprise internet, comme expliqué dans l'encart de la page 1. Un tour sur le réseau (voir les contacts du groupe de PJs, un adepte du virtuel) permettra de localiser l'adresse du serveur, dans un coin de la capitale. Le groupe attend là, (c'est sensiblement le même groupe que celui décrit dans le moulin rouge, changer les noms et modifier un peu les visages et le tour est joué) et une baston ne saurait tarder à éclater. Deux bonnes raisons de les mettre hors d'état de nuire : 1. leurs pratiques totalement en contradiction avec l'idéal des Extasés (contraindre des mineurs à faire la chose ... de quoi révolter l'Extasée du groupe !). 2. Les pjs, en débarquant dans leur cache, leur apprennent indirectement qu'Etienne, un ennemi historique de leur groupe, est de retour. Et un ennemi supplémentaire. Bref, si les Pjs n'arrivent pas à les neutraliser, ils se font du même coup un nouvel ennemi assez dangereux, ce qui n'est pas malin.
17. Les Pjs pourraient avoir l'idée de **retourner au lieu d'arrivée** d'Etienne. Là encore, mauvaise idée, les technocrates ont commencé à investir le lieu (rappelez-vous que la technocratie est en retard d'une journée sur les PJs). Si les pjs reviennent sur les lieux et ne sont pas discrets, pif, paf, fusillade. Une bonne balle dans l'épaule et une course poursuite devraient calmer tout le monde.

La journée devrait rapidement touchée à sa fin. Si les Pjs ont un minimum de jugeote, ils



ne devraient pas laisser filer une fois de plus Etienne, sauf s'ils ont envie de retourner au moulin rouge. Mais Etienne n'a pas l'air d'avoir envie de sortir ce soir, il s'est mis à peindre. Si les pjs le traînent quand même dans le bar de la veille, rien ne se produit. Ils sont dans un bar miteux, de plus le maraudeur semble très mécontent.

La toile qu'il a commencé à peindre représente une ville, certainement Paris, mais vue de haut, comme prise depuis un hélicoptère.

La nuit et le sommeil devrait rapidement rappeler tous les personnages.

La bonne idée serait de faire des tours de garde ou quelque chose du genre ... cette nuit les men in black vont s'apercevoir qu'ils se sont fait bernés, et ils ne vont pas tarder à retrouver nos amis les PJs, pour leur mettre une bonne raclée, ce qui signifie les tuer, les assassiner, en faire des confettis. Pendant la nuit, le petit appartement des PJs vont voir débarquer, sans bruit, 4 men in black accompagnés d'un CHASSEUR. Ils vont simplement rentrer sans bruit, enlever Etienne, boucler l'appart et foutre le feu. Nos PJs ont peu de chances de survie face à une troupe de men in black surentraînés et accompagnés d'un CHASSEUR ... Les PJs sont morts, fin du scenar.

Et mais, attendez, où allez-vous ? Mais non ce n'est pas fini. C'était sans compter ce diable d'Etienne qui, s'est pris d'affection pour nos amis PJs, qui sont aussi, il faut le dire, sa seule chance de survie. Bref, il va leur donner une seconde chance, grâce à un petit effet de Temps sympathique : il va inverser le cours du temps pour leur avatar. Cela veut dire que, à partir de cette nuit et pendant 1 journée complète, les PJs vont vivre en remontant le temps, seconde par seconde. Cela va leur permettre de faire une petite enquête ... sur leur propre mort !

Les PJs remontent le temps ; en fait, cela passe presque inaperçu pour eux. Tout ce qui s'est passé le jour précédent a lieu à nouveau ; si les Détroit Pistons ont remporté la finale NBA, alors ils la remporteront à nouveau. Seuls les PJs et Etienne dérogent à cette règle. Ce dernier est l'instigateur du rituel, il n'est donc pas concerné par le retour dans le temps. Pendant toute cette journée, il semble avoir disparu, ainsi que tous ses objets. Les PJs, quand à eux, vont pouvoir changer le déroulement des choses, et ainsi s'éviter une mort certaine ... s'ils prennent conscience de tout cela.

Si les Pjs ont établi un tour de garde ou une surveillance quelconque, ils auront le temps de voir leur porte sautée et des grenades aveuglantes, endormante ou autre jaillir dans la pièce. Si les Pjs font preuve d'astuce, organisez un petit combat. Mais les technomanciens devraient prendre l'avantage. Ils sont armés, bénéficient de l'effet de surprise, et sont accompagnés d'un CHASSEUR. C'est au pire moment du combat qu'Etienne va lancer son sort. A partir de ce moment, les PJs commencent à remonter le temps.

## L'enquête à l'envers : de la mort à l'indice

Les Pjs sont en pleine bataille, dans les flammes. De la fumée partout dans l'appart. Ils sont au bord de l'étouffement. Un PJ qui aurait des connaissances en médecine s'apercevrait bien vite qu'il est en train de mourir. Laissez-les galérer dans la panique. A la rigueur, mettez les points de vie au plus bas, puis remontez-les progressivement.

Des sirènes de pompier hurlent à l'extérieur. Des cris retentissent dans l'immeuble. C'est la grosse grosse galère.

Mais petit à petit, la situation s'améliore. Les flammes reculent et la fumée se dissipe lentement. Certainement les pompiers ? En fait on n'entend plus aucune sirène. Les pompiers sont partis. Les gens dorment. Aucun curieux ne regarde la scène. Etrange. Tiens, un jet de perception réussit permet de repérer un briquet, certainement celui qui a servi à allumer le feu. Si les PJs sont aux aguets, ils pourront également voir que certains de leurs agresseurs se font la belle.

La situation s'équilibre. Les Mens in black reculent et il est probable que les PJs viennent à bout de quelques uns.



A ce moment, il n'y a presque plus de flamme. Mais la fumée redouble soudainement (il s'agit des gaz asphyxiants lancés par les men in black au début de l'attaque). Des objets sifflent tout autour et l'air est irrespirable. Une résistance magyque est envisageable pour ne pas tomber à cause des gaz : entropie ou prime pour dissiper les fumées, matière pour contrôler les motifs de fumées et les dissoudre. Les men in black seront surpris de voir quelqu'un encore en vie et n'auront pas le temps de lancer de contre-magye. Dans la fumée, les pjs voient quelque chose bouger : ce sont les mens in black qui se font la belle.

Les technomanciens fuient dans la précipitation. Ils savent que quelque chose ne s'est pas déroulé comme prévu. Ils ont des pertes et abandonnent une de leur voiture au passage. Ils rentrent rapidement jusqu'à leur planque ; leur Mercedes rentre dans un parking souterrain, le genre de parking payant que l'on trouve en centre-ville. Difficile de les pister, mieux vaut examiner la bagnole qu'ils ont abandonnée. Néanmoins, si les PJs insistent, vous pouvez toujours organiser une petite course-poursuite. Attention, le CHASSEUR est à l'arrière et dégommera tout ce qui les suivra. Le parking est protégé par des sorts d'entropie et leur cachette est bien planquée, au dernier sous-sol du parking, par un sort de Force 3 (ils ont façonné un « mur de lumière »).

La voiture restée à quai près du domicile des PJs est **une bonne source d'indices** : une bonne fouille les révélera rapidement (Per+Investigation diff 7) : tickets de carte bancaire, un ticket de parking, un numéro de téléphone griffonné, des bons de reduc au McDo, ...

Ces papiers constituent les rares indices, avec le briquet des Men in black. On peut lancer des recherches de correspondance et d'entropie pour savoir d'où ils viennent. C'est très difficile et ça ne donne pas grand-chose.

Les Pjs pourraient commencer par constater les dégâts : Etienne a tout bonnement disparu. La chambre est intacte. Pas de trace de bagarre. Une seule chose bizarre : une toile a été découpée, il ne reste plus que le cadre. Il s'agit du dessin de la ville vue de haut qu'il était en train de peindre.

La bonne idée, c'est de ramasser les papiers et de les étudier en détail. Mais il y a plus pressant dans la tête des PJs :

- Les PJs se sont fait attaquer et ont perdu la personne qu'ils devaient protéger, ils devraient donc **signaler cela à leur hiérarchie**, par la voie habituelle, lettre dans la boîte aux lettres. Les PJs pourraient même avoir envie d'appeler avec le portable laissé au chef de l'équipe et à n'utiliser qu'en cas d'urgence. Dans ce cas, organisez un entretien visio conférence comme celui décrit P 18. Une mystérieuse blonde leur fournira quelques indices pour les relancer dans l'enquête : Le siège de la communauté de Pan, ou encore l'existence d'un avatar très proche de celui d'Etienne, une certaine Jenna, identifiée comme Excavée mais perdue de vue par les recruteurs. Elle donne une description sommaire ainsi que l'endroit où elle a été vue pour la dernière fois, un vieil immeuble de la capitale où se trouve un atelier de peintres indépendants. Dans tous les cas, la blonde au bout du fil fait comme si elle connaissait les PJs et semble être déjà au courant de pas mal de chose vis-à-vis de l'enquête.

- Les PJs ont été repéré par des gens pas très gentils. Ils feraient bien de déménager, par exemple dans un hôtel ou chez un ami (un contact, voir les feuilles de PJ). Le fait de ne pas dormir une nouvelle fois chez eux leur permettrait de ne pas mourir une nouvelle fois, s'ils sont assez discrets. Car il n'y aura pas de seconde chance.

Parmi les fausses pistes : La Communauté de Pan. Ils n'ont rien à voir là-dedans mais bon ... Ce serait toujours bien de se débarrasser d'eux.

Si les PJs ont déjà retrouvé Jenny, alors elle semble complètement perdue. Elle ne sent plus du tout la présence de son aïeul, comme quand elle ne le connaissait pas encore. Si les PJs ne l'ont pas encore contactée, ce serait néanmoins un bon moment pour le faire.

### « Non mais, qui c'est celle-là ?! »

Dès que les Pjs mettent un pied dehors, ils sont abordés par une femme blonde avec des lunettes noires. En fait, elle ne leur parle presque pas. Elle a un chapeau et des lunettes noires ; Elle semble surgir de nulle part, glisse quelque chose dans la poche d'un des PJs en murmurant : « voilà le code manquant. Attention aux caméras », puis elle se sauve comme elle est venue, disparaissant très rapidement dans la foule, sans que les Pjs ne puissent la suivre (elle a un score très élevé en arcane).

Les PJs, s'ils l'ont contacté précédemment, reconnaîtront sûrement la personne de la fondation qui leur a répondu. Sinon ils n'ont jamais vu cette femme et ne savent pas à quoi sert ce code. 19 745, qu'est-ce que ça pourrait bien être ? En fait ce sont eux qui ont demandé ce code, mais comme ils remontent le temps, ils ne le savent pas encore ... C'est le code de la planque des mens in black, à l'intérieur du parking souterrain. Pour y accéder, il faut prendre la rampe pour descendre au dernier sous-sol ... et continuer à travers le mur. Le mur n'est qu'une illusion de lumière (sort de

Force niveau 3) et n'est donc pas solide. Il donne sur une pièce moyennement grande, avec trois places de parking dont l'une occupée par la mercedes, une porte d'ascenseur fermée et sur la gauche deux boîtiers, l'un numérique, l'autre alphanumérique, pour composer les codes.



Ah, j'oubliais, il y a aussi une caméra, pour s'assurer qu'aucun importun ne découvre cette cachette, ou du moins, pour s'assurer que ces derniers ne puissent plus parler.

Si on tape les bons codes, alors la porte de l'ascenseur finit par s'ouvrir. Il s'agit bel et bien d'un ascenseur, celui de l'un des trois immeubles encerclant le parking. Cette tour de verre abrite, au 43<sup>ème</sup> étage, une cellule du Nouvel Ordre Mondial. Mais cela, nous en reparlerons plus tard.

La surprise, c'est **qu'il faut faire deux codes pour réussir à ouvrir cette porte**. Pourquoi deux codes ? Tout simplement pour éviter que le code entier ne soit déballé par un

technomanciens, si l'un d'entre eux était capturé. Les technomanciens se déplacent toujours par équipe, au minimum par deux, et chacun des deux ne connaît qu'une partie du code.

Cette précaution a payé récemment. En effet, un technomancien de la cellule a été capturé au cours d'un raid récent qui a mal tourné pour eux. Ils s'attaquaient à ce qu'ils croyaient être un avant-poste d'une fondation en pleine expansion, XXX. Mais ce n'était qu'un leurre et les mages de la fondation réussirent à mettre en déroute l'escouade technocratique, parvenant même à capturer l'un d'eux, muet comme une tombe, comme on pouvait s'en douter. Il fut donc placé aux mains d'une des cabales de la fondation, et trois fils de l'éther – paix à son âme - arrachèrent de son cerveau quelques informations importantes, notamment un code d'entrée vers vous savez quoi. Et parmi les fils de l'éther, il y avait **Murielle**, une petite femme blonde, oui oui, vous y êtes, la fameuse inconnue des PJs.

### « Bon, et les papiers alors ? »

Ha oui, il va falloir, à un moment ou un autre de la journée, que les PJs jettent un œil aux papiers qui constituent les seuls véritables indices. Cela peut paraître étrange, des men in black qui font traîner des papiers. En fait, les men in black sont un peu désorganisés depuis la capture de l'un des leurs. Le type a été remplacé temporairement par un petit nouveau, qui a un peu de mal à prendre la place d'un macabé. Surtout, il n'a pas encore eu le temps de faire le tri dans les affaires de son prédécesseur, et les papiers commencent à s'accumuler n'importe où, surtout dans les bagnoles.

L'addition du McDo n'apprendra pas beaucoup aux PJs sur leurs ennemis, à part que l'un d'eux se goinfre avec tout ce qu'il trouve. Les tickets de carte bancaire pourraient être vérifiés ... sauf que le syndicat contrôle toutes les banques. Ce n'est pas une excellente idée de fourrer son nez là-dedans. S'ils sont trop insistants, tombez leur dessus.

**Le numéro de téléphone est celui d'une avocate du syndicat, Mel Grant**, qui avait refilé le tuyau erroné sur l'avant-poste des traditions. Elle se doute qu'elle est suivie et que sa vie est en sursis. Le Nouvel Ordre Mondial n'est pas réputé pour son pardon. Technocratie ou



pas, elle sait que sa vie est en danger et elle est sur les nerfs. Evidemment, c'est un numéro de portable « professionnel » et aucun annuaire ne l'a en stock. Si les Pjs tentent le coup de fil, elle tentera de garder son calme pour deviner les intentions de l'appelant. Elle croit être contactée par un mec du Nouvel Ordre Mondial. Elle raccroche avant la minute, pour éviter d'être repérée grâce à son téléphone (elle ignore que la magye des men in black leur permet de la repérer instantanément).

Etant donné que Mel se sait pourchassée et que le syndicat ne la couvre plus à cause de son erreur, Mel ne serait pas contre retourner sa veste et pour « collaborer » quelques temps avec les traditions, moyennant une bonne protection.

Reste **le ticket de parking**. Il s'agit du parking Piazza, un parking souterrain près du quartier d'affaire. Celui est au pied de trois tours qui sont en marge du quartier. Les trois tours de verre ne sont pas les plus hautes, mais leur situation donne une belle vue plongeante sur le quartier voisin, plus ancien, avec des immeubles d'habitation, plus petits. Dans ce quartier se trouve également la belle église Saint Etienne du Mont, place Sainte Geneviève, à la forme assez particulière, avec sa façade triangulaire et sa tour latérale. Des PJs observateurs reconnaîtront l'une des formes du tableau d'Etienne, volé par les technocrates.

Au-dessus du parking, entre les immeubles, se trouve un petit parc assez joli avec un kiosque à journaux. Un peu de verdure pour se mettre au vert pendant les pauses de bureau. On voit deux trois groupes de cadres, costards impeccables, qui discutent des cours de la bourse ou de leurs derniers paris sur BetAndWin. D'autres se pressent dans les allées, certainement en retard. Un mec nettoie les vitres de l'immeuble de droite. Vertige déconseillé.

L'entrée du parking se fait depuis l'avenue Daumesnil. Il y a deux entrées pour les voitures, il faut prendre un ticket et c'est assez cher. On peut faire laver sa voiture à gauche après l'entrée. Les niveaux sont repérés par des petits animaux. Le premier niveau, celui de la tortue, est réservé pour les abonnés.

### PARIS ..... EST MAGYQUE !

Saviez-vous que Sainte-Geneviève, patronne de Paris, était enterrée à Saint Etienne du Mont ?

Bon d'accord, j'avoue, je ne le savais pas non plus, et je ne connais pas Paris.

Donc, OK, place Sainte Geneviève, c'est derrière le panthéon, et l'avenue Daumesnil, c'est vers Bercy ; vous l'aurez compris, j'ai inventé le quartier de toute pièce, donc ça ne colle pas du tout avec la réalité. Par contre, si un quartier réel colle pour le scenar, je suis preneur !

## Le parking de la mort qui tue

Voilà un endroit qui fait peur. Il ne sera pas difficile pour des mages avertis de trouver l'entrée du parking secret des Mens in black au dernier sous-sol. Les sphères de Matière, Correspondance, Force ou Prime peuvent leur permettre de repérer l'entrée de la cache. Par contre il va falloir désactiver la caméra ou faire en sorte qu'elle ne les voit pas. L'un des PJs a un gros score en arcane, cela pourrait faire l'affaire, relayé par un jet de Dextérité + furtivité diff 7. Sinon, il faudra s'en remettre à la magye, avec un malus de +1, car les équipements des technomanciens sont protégés par une sorte de contre-magye. Il y a aussi la possibilité d'exploser la caméra avec un flingue. Peu discret mais efficace. A partir du moment où la caméra est désactivée, les Pj ont 5 min montre en main avant que des men in black ne débarquent de l'ascenseur.

Les Pjs pourront remarquer les deux boîtiers, et donc qu'il leur manque un code. Une bonne idée serait également de fouiller la mercedes, à la recherche d'autres preuves. De nouveaux tickets de parking, etc ... et sur le siège arrière, à moitié cachée entre les banquettes (perception diff 7), une toile enroulée. Il s'agit du tableau d'Etienne, la ville vue du dessus. Etienne est bien passé par là.

Ce tableau n'est pas anodin. Il s'agit d'une prémonition d'Etienne. Il représente la vue depuis le lieu où il est prisonnier, c'est-à-dire au dernier étage de l'immeuble de gauche.

Comme tous les tableaux d'Etienne, il s'agit d'une porte vers un endroit à un moment précis. En se concentrant suffisamment, en fixant bien le tableau, il est possible d'être comme télé transporté dans la scène en question. Pour ce faire : jet de volonté Diff 8 (ou 6 si le joueur a déjà voyagé à travers l'un des tableaux d'Etienne). En cas de réussite, paf ! 2 points de paradoxe, et la télé transportation vers la dernière scène. Notez que si les joueurs tentent ceci pendant la journée inversée, l'absence d'Etienne joue en leur défaveur : la difficulté est augmentée de 2. Ceci également pour éviter que les PJs ne loupent toute la fin de l'enquête. Mais bon, dans un jeu de rôle, tout doit rester possible, non ?

Après tout cela, il est déjà temps de mettre les voiles pour ne pas se faire repérer. Il manque une partie du code, la partie alphabétique. Notez bien que si un PJ trop joueur essaie un code au hasard de l'entropie, il se prend une bonne décharge électrique dans les mimines. Les équipements des technomanciens sont bien sûr protégés contre ça.

## Finir l'enquête

L'heure a tourné et il est maintenant très tard ... enfin très tôt, quoi ! A minuit pétante, les PJs seront propulsés à travers le temps, qui reprendra sa course normale.

Les PJs commencent à ressentir une grande fatigue (ils n'ont pas dormis réellement depuis longtemps). De plus, ils pataugent un peu et de nombreuses questions restent sans réponse. Deux solutions pour se sortir de là :

1. Soit tenter de **contacter la fondation 'employeur'** des PJs. L'un des Pjs possède un numéro d'urgence pour contacter la compagnie. Il est à utiliser avec parcimonie, en dernier recours. Une voix neutre répond. Elle écoute ce que les PJs annoncent, puis



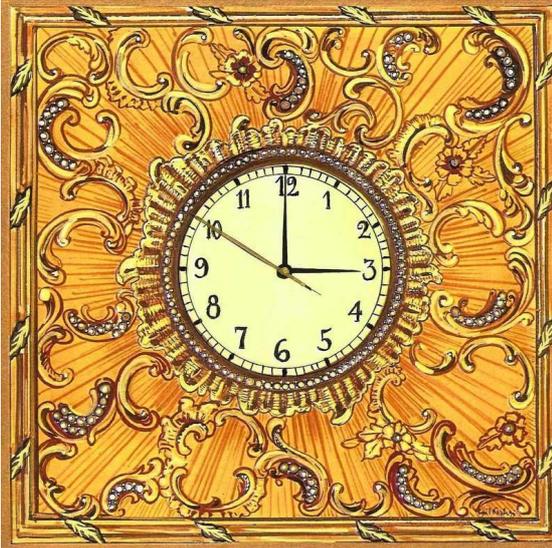
demande aux PJs de patienter. Suit un délai de quelques minutes, silencieuses. Enfin, la voix reprend : « Vous allez être mis en relation. Veuillez vous enfermer dans une pièce sûre. » Peu de temps après, le téléphone du PJ se met à vibrer fortement, puis une lumière vive jaillie de l'écran. Projetée sur le plafond ou le mur, l'image prend forme. Une femme blonde apparaît.

Les Pjs reconnaissent immédiatement la blonde mystérieuse. Par contre, elle ne les reconnaît pas. Elle prétend ne les avoir jamais vu, et pour cause, les Pjs remontent le temps. En fait la rencontre dans la rue s'est déroulée après cette entrevue.

Elle ne porte plus de lunettes, dévoilant ses yeux marron. Ses cheveux blonds sont défaits et lui tombent sur les épaules. Elle porte un tailleur gris. Elle est belle, mais ses traits sont tirés. Elle semble tendue.

Murielle leur explique qu'un technomancien a été capturé, et qu'ils ont pu sonder son esprit et trouver une sorte de code : PFDKH. Ils ignorent encore, cependant, ce que cela signifie. Les Pjs reconnaîtront alors la partie manquante du code. Elle leur annonce qu'ils vont faire des recherches supplémentaires pour leur donner plus de précision. Elle les recontactera. Elle saura les trouver.

2. le numéro griffonné des men in black : contacter l'**avocate** et la convaincre de collaborer. Elle donnera rendez-vous aux PJs dans les bureaux d'une compagnie, au premier étage d'un immeuble derrière le parking, dans le quartier d'affaire. Si les Pjs vont au rendez-vous, l'avocate – Mel pour les intimes - leur donnera le code en guise de bonne foi, en l'échange d'une garantie de protection. Par contre, elle ne connaît pas la deuxième partie.



Bref, les PJs devraient commencer à recoller les morceaux. Prenez soin de jouer sur l'incompréhension entre les Pjs, qui pensent avoir déjà vu Murielle ou avoir déjà téléphoné à Mel. Les deux femmes ne remontent pas le temps, et donc pour elles, c'est la première fois qu'elles ont affaire aux PJs.

Après cela, la fatigue s'abat sur les Pjs. Jet de volonté diff 7. Les Pjs peinent à rester éveillés. Les jets prennent tous des malus dus à la fatigue.

A partir de là, deux possibilités :

- soit les Pjs décident de rentrer dans leur maison. A ce moment-là, à minuit pétante, ils se retrouvent projetés dans le temps, au moment de l'attaque et de l'incendie de leur maison. Si personne ne veille, ils meurent comme des idiots dans l'incendie. FIN du scenar. Si quelqu'un reste éveillé, il aura peut-être le temps de réveiller ses camarades et de se sauver. Jets à gogo, faites descendre les points de vie au max.
- soit **les Pjs décident de dormir ailleurs**, n'importe où mais pas chez eux. Dans ce cas, la nuit devrait se passer sans encombre, et ils pourraient constater le lendemain que leur maison a entièrement brûlé. Les pompiers cherchent toujours les corps.

Au fait, la petite surprise à minuit, un point de paradoxe !

#### Les contrecoups du paradoxe

Une petite liste non exhaustive de contrecoups du paradoxe rigolos ou collant bien avec le scenar :

- les symptômes de la syphilis. ☺
- l'un des Pj tombe enceinte ... même si c'est un homme. Il enfante un bel esprit du paradoxe.
- Pertes de mémoire.
- La montre qui tourne à l'envers.
- Le jour devient la nuit, la nuit devient le jour.
- Vivre au ralenti / en accéléré.
- Marcher en reculant
- ...

Bref, tout ce qui colle au temps fera l'affaire, en plus des bizarreries marrantes. Soyez inventifs !

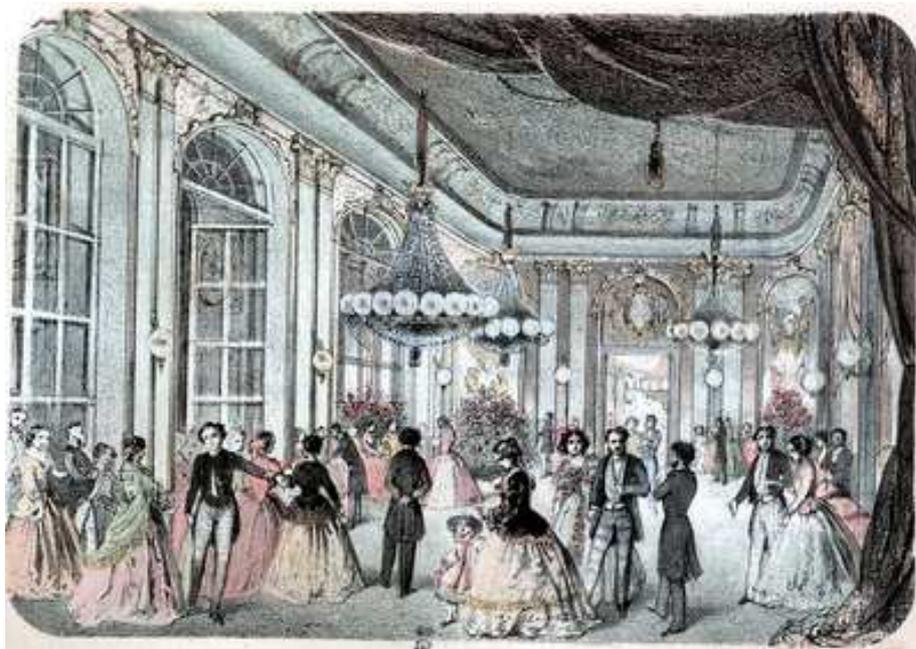
## Le dénouement

On approche de la lutte finale. Les Pjs doivent déjà être blindés de paradoxe et ça, c'est très bien. Vous pouvez blinder de contrecoups du paradoxe aussi, pour le fun.

Bien, il reste à aller délivrer Etienne. Comment faire ?

- Utiliser le tableau comme moyen de télé transportation.
- Utiliser Jenna, qui sent où se trouve son grand-père.
- Prendre le parking souterrain, faire les codes, se placer dans l'ascenseur ... et ne pas appuyer sur un numéro d'étage. Celui-ci ira alors directement au dernier étage, qui n'est bien sûr pas indiqué dans les boutons de la machine.

Dans tous les cas, c'est **la scène finnnnnnaaaaaaaaaaaaaaaaaaale**. Yeah !



Comme d'hab, en entrant dans la scène, jet d'entéléchie diff 8.

Réussite : Vous êtes dans un grand bureau au dernier étage d'une tour de verre. Il fait jour et le soleil perce à travers l'immense baie vitrée, qui donne sur le paysage peint par Etienne. Un grand bureau sur la droite, un type en costard noir rempli des papiers, un autre est debout et regarde ce que le premier écrit. A gauche, deux autres types sont en train de passer à tabac un mec assis dans un canapé. En regardant plus en détail, il s'agit d'Etienne, couvert de bleus. Il passe un sale quart d'heure. Saletés de men in black. Ha j'oubliais, un mec de deux mètres au regard glacé et au geste mécanique vous regarde, près de l'ascenseur.

Echec : Vous rentrez dans une immense salle de bal du 19<sup>ème</sup> siècle. Des lustres magnifiques, en or et parés de diamant, sont pendus au plafond. A gauche, Etienne, habillé comme un Duc, siège à une table, assis dans un trône. Des dizaines de plats sont sur sa table, il les mange doucement, avec ses couverts dorés, en regardant la scène. Les men in black sont en robe de soirée, et vous êtes en costard et en robe pour les filles. Un type gigantesque avec un costard rouge s'approche de la Pj. Pour l'inviter à danser ? La musique fait son apparition ... **Que la valse commence !**

Un combat en bonne et due forme avec des mousquets à la place des flingues et autres armes automatiques. Le CHASSEUR se bat aux poings, beaucoup plus efficaces que des mousquets.



Pour les caracs de chacun, prenez ceux du bouquin de base :

Men in black : FOR 3, DEX 3, VIG 3, PER 5, AST 3, Esquive 2, Intimidation 3, Vigilance 5, Arme à feu 3, Furtivité 5, ; Mêlée 3. ENTEL : 3. Sphères : Primes 2, Forces 2, Matière 2, Correspondance 2, Entropie 2, ... Santé : OK, OK, OK, -1, -2, -2, -5, Vaporisé.

CHASSEUR : alliage contre-magique (magie interdite contre eux directement). Force 4, Dex 4, Vig 5, PER 3, Bagarre 3, Vigilance 3. Santé : OK, OK, OK, OK, OK, OK, -1, détruit.

Les mousquets ont une portée de 10 m et sont difficiles à manier : diff 7. Ils font 2 de dégâts (c'est-à-dire que l'on lance 2 + succès Dés diff 6). Pour simplifier, disons qu'ils possèdent 4 balles dans une sorte de barillet.

## FINS ALTERNATIVES

Comment les PJs vont-ils s'en sortir :

- **La mort.** Ils se font tous descendre par les men in black. Peu de possibilité de fuite. Le dernier PJ debout pourra voir, dans son dernier souffle, les Mens in black buter Etienne. On pourra alors faire une fin proche de celle décrite dans le dernier point. **ECHEC**
- Les PJs réussissent à se débarrasser des Men in black. Dans ce cas, tout dépend d'Etienne : s'ils ont réussi à trouver Jenna ou s'ils se sont débarrassés de la communauté de Pan, Etienne les regarde et s'incline devant les PJs pour les remercier. Il embrasse Jenna (les Pjs ont l'impression d'un fluide passant du grand-père à la petite fille), puis il tire un document de sa poche, le regarde attentivement et disparaît. Peu de temps après, les Pjs sont contactés par Murielle ou Mel qui leur propose de les cacher en attendant que la technocratie se calme un peu. Elle les emmène dans le véritable avant-poste parisien de la fondation. Vous faites maintenant partie intégrante de la fondation .... Voici vos nouveaux locaux. **VICTOIRE TOTALE.**
- Les PJs n'ont pas trouvé Jenny ou n'ont pas combattu la communauté de Pan. Dans ce cas Etienne regarde les Pjs avec un sourire dément, ouvre sa mallette,

avale quelque chose et projette de la peinture sur la vitre à côté de lui. Puis il se colle contre la fenêtre dégoulinant de peinture, et progressivement, s'intègre à la peinture. La fenêtre est maintenant un vitrail magnifique avec le visage complètement délirant d'Etienne à l'intérieur. Le vitrail finit par exploser. Cette magye dépasse de loin les limites de ce que les PJs peuvent concevoir : Entéléchie, difficulté 8. Une réussite permettrait de limiter les points de paradoxe. En bas, on entend des cris. Etienne est devenu totalement fou et sème la destruction dans la capitale avant de disparaître ... mais jusqu'à quand ? Murielle les contacte et leur demande de se cacher. **VICTOIRE PARTIELLE.**

- Si pendant le scenar ou la scène finale, l'un des PJs atteint **le nombre maximal de point de paradoxe autorisé** (un tour complet du cadran ou une limite moins important fixée par vous), Laride fait son apparition. Cet esprit du paradoxe puissant n'est pas décidé à laisser passer de tels incohérences temporelles. Il apparaît, faisant exploser les baies vitrées. La salle semble être suspendue dans le vide intersidéral, seulement éclairée par une lumière glauque. Il pointe du doigt le Pj en question et lui demande ce qu'il en est. « *Qui est responsable ? Répare ton erreur ! Débarrasse-toi de lui, ou je m'occupe de vous tous.* » Le marché est clair : soit ils descendent Etienne à l'aide d'un mousquet, soit Laride retourne dans le passé et s'assurent que les PJs ne sont jamais nés ... Là encore, deux choix : si les Pjs décident néanmoins de s'opposer à Laride et de laisser la vie sauve à Etienne, Laride fait mine de s'énerver contre les PJs. Mais Etienne bondit sur Laride et l'entraîne vers le vide. Les deux corps tombent dans le vide et deviennent comme une boule de lumière en prenant de la vitesse. La commette finit par remonter et s'envoler loin de l'immeuble. Tout redevient normal, la lumière réapparaît. Murielle les contacte et leur demande de se cacher. **VICTOIRE PARTIELLE.**
- Si **les PJs tuent Etienne**, ils voient comme un fluide lumineux sortir d'Etienne et aller directement vers Jenna (ou vers la fenêtre si Jenna n'est pas là). Les Pjs gagnent alors un ennemi mortel, Jenna, dont l'avatar vient de récupérer toutes les forces d'Etienne. Les PJs ont soudain une vision, celle d'Anna rentrant doucement dans une chambre où dort un bébé. Sans faire de bruit, pour ne pas réveiller le bébé, Anna sort un immense couteau et le glisse sous le cou du nouveau-né. Les PJs ressentent une vive douleur et tombent inertes. **ECHEC.**

On pourra également faire une fin pour chaque PJ selon le rôle qu'ils ont eu durant l'enquête, leurs accomplissements et leurs idées !



Voilà, j'espère que le scénar vous a plu. Si des points restent encore obscurs, ou si vous avez des remarques ou des critiques, merci de laisser un message sur le [Site de la Guilde des Songes](#) dans la rubrique Monde Des Ténèbres [du forum](#). D'ici là, amusez-vous bien !

**Mage Thaglass**