

Chronique pour Mage

Par Emilie Suzanne (pour info nathal.Suzanne@wanadoo.fr)

La traversée de France

Synopsis : Les personnages vont devoir fuir à travers une bonne partie du territoire français pour sauver leur peau et mener à bien la mission dans laquelle ils se sont bien innocemment empêtrés. Etre un mage c'est pas drôle tout les jours après tout.

Act 1^{er} : Le colloque de Lille

Scène première :

Les pjs, ou qu'ils se trouvent au début de l'histoire, seront conviés par des membres influents ou par contact de leurs différents « clans », à participer à un colloque de mage qui s'organisera à Lille le 1^{er} janvier de cette années (pour faire plus simple). Ils ne leur est pas fournis beaucoup plus de renseignement, sinon qu'ils devront se monter fort discret pour rejoindre ce dernier car l'on s'étonne déjà que les agents de la Technocratie ne soit pas en train de fouiner pour venir tout foutre en l'air (ho, bhen pourquoi ?). Ce colloque à pour but principale en fait, plus ou moins, de recenser les mages de niveau encore un peu faible (on peut ranger les pjs là dedans quand on pense aux pnjs blindés de pouvoir que l'on pourrait imaginer) et les cabales qui se sont créées (même si vous n'avez que deux joueurs, les pjs rentrent dans cette catégorie en tout cas).

Le rendez vous qui leur est donner est dans une sorte de boite de nuit de Lille (pas de nom, pas de pub, trouver en un vous même) en façade et qui cache en fait (mais cela ils l'ignorent) une chanterie importante de l'Ordre d'Hermès, qui accepte de prêter une salle annexes parce que cela lui permettra de filmer et d'espionner les membres présent et donc de fournir sa bibliothèque de renseignement. En tout cas, c'était le cas dans le passé.

La chanterie de l'ordre d'Hermès : En effet, les choses ne sont plus exactement ce qu'elles semblent être, même si beaucoup ignorait que ces locaux abritaient une importante chanterie .Le problème étant que ces locaux sont infiltrés par la technocratie depuis déjà cinq bons mois (voilà pourquoi ils se tenaient tranquilles). En effet, elle a réussi a faire infiltrer deux espions en la personne de Pedro Alvarès et de Emeline Marchal . Mais également, elle a piraté les camera, ordinateurs, fichiers des l'Ordre, plombé les locaux de micro et diverses petits gadgets bien utiles et bien efficace. En gros :c'est une vrai souricière. Et en plus , une souricière qui va accueillir beaucoup de mages d'ici quelque jours, ce que, bien entendu , la technocratie attend et prépare avec impatience (si les technocrates sont capable d'en ressentir, bien entendu).

Les pjs qui ignorent bien sur tout cela sont mis en confiance par le fait, par exemple, que se sont des gens qu'ils connaissent déjà qui les contactes et les invites à la petite fête entre mages. Ils doivent donc se rendre sur les lieux (que je décrirais un peu pour vous aider, en bonne Mj ;)) de la façon qu'ils entendent, en train (TGV depuis Paris en deux heures par exemple), en voitures, et même à pieds si ils ont vraiment du temps à perdre et qu'il ne se trouve pas trop loin du lieu. Pendant leur trajet, ils ne sont nullement importunés, laisser les croire que tout va bien et que pour une fois, la technocratie n'est pas a leur mettre des bâtons dans les roues. Ils fait beau, ils se sentent léger et reposés, ils sont content de retrouver d'anciens mentor ou potes mages. Enfin, vous voyez le tableau, ils n'en tomberons que plus bas (ho... bhen quoi, le mj aussi il a le droit de se marrer !).

Arriver à Lille, même topo, tout va bien (et c'est rare dans mage). Lille est une ville assez grande et gaie parce que pas mal étudiante quand même. Avec une belle collection de bar et café varier ou à thème, une grande place avec une grande fontaine entourés de commerce important signe

manifeste de nos sociétés de consommation, des rues pavées, des marches ou squatter partout, etc...etc... Ils y a pas mal de gens dans les rues, des lumières partout et en plus comme c'est le premier janvier, ils ont le droit au très kitch (moi je dirait immonde, mais bon) déco de Noël qui inondent surtout la grande place (genre gros bonhomme de neige au nez rouge en plastique, fausse neige, énorme guirlande dégoulinante, lumières multicolore partout, faux chalet de lutin...) ainsi que l'immense grande roue pleine de mômes braillards au milieu de la grande place, près de la fontaine. Bref c'est la fête, y'a des gens partout dans la rue qui circule dans tous les recoins labyrinthique de la ville en ébullition coloré. C'est dans ce fourbis festif, avec du mal à avancer rapidement, qu'ils finiront par atteindre la boîte de nuit où ils sont attendu. La façade doit être assez sobre mais bien camouflant, peut être en bois, bref, c'est vous qui voyez. Il y a une lourde porte de bois ciselé où sont posté deux individu en costume (pas noir... Mais bien sur des mages) qui vérifieront les invitations des mages avec quelque questions pièges. Puis on les invite à rentrer.

Ils sont mener des quelque couloir dont l'espace semble incertain (protection pour que l'on ne soupçonne pas trop l'étendu des locaux de l'ordre) de boiserie et de tentures (à la mystique d'hermès quoi...un peu ambiance bureaux de l'appel de chtulhu). Une odeur douce d'encens parcourt elle aussi les dédales de couloir jusqu'à la grande salle où nos amis sont conduit. C'est une grande salle sur deux niveau avec balustrade et grands lustres en cristal miroitant (oui monsieur, miroitant). Il y a de loudre tapisserie aux illustration de l'ordre, des tables avec quelques mets et alcools. Il y a même un petit fond musicale, quelque chose de calme (pas de slipknot, de coal chamber ou de sepultura...c'est pas trop le genre de l'ordre d'hermès). Ils y a pas mal de monde à première vu, environ 60 mages dont environ 30 de l'ordre d'hermès (c'est chez eux après tout) et bien sur nos deux infiltrés qui se font passer pour des gens de l'ordre (et donc qui sont bien obligés de faire quelque concession pour expliquer les pratiques des mages autour d'eux, mais qui renieront en bloc des que possible, genre :ils nous ont drogués, c'était une illusion). Mais les pjs vont apprendre que beaucoup de mage ont refusés de venir aussi, parce que il semble se créer des factions qui se dispute et donc ce qui se déroule ici est un peu un genre de campagne électorale, on va le voir.

La campagne électorale : Effectivement, ce que les pjs ignorent aussi (décidément) c'est que ce colloque a aussi un autre but que de faire la fête. Plusieurs autres d'ailleurs. Mais depuis quelques temps, certaines factions de mages se sont mis en marge de l'organisation générale, ou bien se sont disputés les uns les autres, bref encore une petite guéguerre en fait. Sauf que tout ces gaies lurons veulent prendre les dessus les uns sur les autres et cherchent donc à récupérer le plus de partisans possible à leurs causes. En fait c'est le cas du groupe où les mages sont invités ce jour qui espère bien ainsi (et ils ne sont pas les seuls invités dans ce cas) récupérer leurs soutient avec, pourquoi pas, un peu de manipulation derrière. Bien sur, peut être que certains mages seront très mécontent d'apprendre qu'on les a fait venir pour ce genre de choses essentiellement. Mais qu'importe puisque la technocratie va régler rapidement le problème de ce groupe ci ?

Egalement, et pour que cela serve son prestige sur les autres groupes, les mages qui ont organiser ce colloque ont aussi quelque chose de puissant à présenter : un bébé (ho, non, mon dieu que c'est cucu...Mais c'est le seul truc qui m'a semblé assez encombrant et relou pour torturer les persos de s'être reposé si longtemps ☺). Mais ce n'est pas un mouflet comme les autres (bhen encore heureux...) c'est un petit changelin très puissant puisque il est récemment tombé directement d'Arcadie.

Le petit changelin : En fait un mage bien puissant de l'ordre, en faisant un puissant rituel, à provoqué une trop grosse déchirure dans la tellurie qui à toucher le royaume d'Arcadie (rien que ça) par où cet enfant est tombé. De plus, ce n'est pas une enfant faée comme les autres, il est le fils d'un puissant duc shide d'Arcadie et d'une licorne, être pure et magique par dessus tout autre, dont le bébé doit être le descendant. Cela lui confère une incroyable aura magique qui fait croire au mage qu'il pourra devenir un très puissant mage ou talisman. Tout ce que les mage pourront savoir pendant le colloque est qu'il est une réserve de puissances extraordinaire, que il ne semble pas humain et qu'il doit être protégé, et rien de plus pour le moment.

Donc les pjs sont bien accueilli (oublier pas que l'on voudrait leur appui...élection, élection), dans la joie et l'allégresse, on les présente à beaucoup, on les conduit au buffet, on fait des sourire... Et il vont rencontrer Pedro et Emeline qui seront de miel avec eux (Ils doivent vraiment leur paraître sympathique au possible, digne de confiance) et qui leurs donneront un numéro ou les joindre en cas d'ennuis ou n'importe quoi d'autre (et qui pourra servir pour la suite du scénario). Laisser les vaquer et découvrir pendant environ une heure temps de jeux. Pendant tout ce temps, ils est possible, si ils y font attention ou si ils regarde bien le lieu, de leur faire faire un jet de *Perception+vigilance diff=7* pour qu'il remarque que le lieu est infesté de camera (à découvrir petit a petit) qui filment la salle et le couloir (les deux seuls endroits ou il ont accès) et pour une *diff=9* ou bien plus de *trois réussites* de repérer quelque micros cachés (genre un derrière une armoires de la salle ou une tapisserie et un dans un pied de tables truqué) qui devraient éveiller un peu les soupçons bien qu'ils n'ai rien de vraiment caractéristique de la technocratie (laisser planer le doute).

Donc au bout d'une heure, deux mages de l'ordre d'hermès ayant une importance spécifique (c'est eux qui mène le groupe et ont déjà essayés dans la soirée de convaincre les pj de leurs bonne fois) demanderont le silence qui sera exécuter en quelque minute dans la salle. Ha oui, il y a une estrade au fond de la salle un peu plus large que le débordement des balustrade du second étage. Donc sur cet estrade, les deux montent et un troisième mage leur apporte une sorte de petit paquet de linge. A ce moment la , tout les mages de la salle récente que le paquet rayonne d'une pure quintessence sui illumine d'ailleurs l'umbra proche comme un soleil bleuté (c'est poétique...). Tout les sens des mages entre en ébullitions (et bien sur , personne se dit qu'avec ce rayonnement les technomanciens auraient déjà du débarquer depuis un moment...). Les mages sur l'estrade ouvre donc le discours et présente l'enfant faée :

« Mes chers amis réunis ici, comme moi vous sentez la puissance qui émane de ce bébé. Nous ne savons pas quelle est sa condition, mais il n'est pas humain. Peut être est il le produit de la seul quintessence, un enfant messie de la tellurie. Mais il est unique en tout cas. Ou nous l'avons recueilli est de peu d'importance. Mais il est clair que ce rayonnement attira sans doute sur lui beaucoup d'être malveillant qui voudront l'utiliser a mauvais essaient, peut être même tuer cet enfant de la quintessence Nous vous demandons votre aide a tous pour nous unir et le protéger, qu'il grandisse et qu'il nous guide. » Bref, il fait son discours en ignorant sa vrai nature et d'ou il proviens (le mage qui est la cause de la déchirure ignore lui même qu'il avait percé les frontières du royaume d'Arcadie, en tout cas on l'a retrouvé mort il y a deux jour. C'est aussi pour cela que ce groupe a besoin d'aide, on ne sait pas ce qui l'a tuer mais c'était sans doute pour retrouver le changelin).

Scène seconde :

Après la présentation, laisser encore une petite demi heure au mage pour récupérer ces petites infos dans l'assemblée (et que la technocratie organise sont attaque) :

- On a retrouver l'enfant il y a environ quatre jours de cela (ils ne savent pas trop ou).
- Le mage qui l'avait découvert en premier lieu et qui n'a pas dit ou a été retrouvé mort il y a deux jour, le ventre transpercé par une sorte de grand objet en fer.
- L'enfant ne pleure pas souvent (enfin ça lui arrive quelque fois histoire de faire craquer les pjs, juste) ne se nourri presque pas ou alors que de lait de vache pure avec un mélange de baies rouges uniquement (encore pour faire chier les pjs, quand ils auront à s'en occuper).
- On sait que son sang et tout son corps sont pure quintessence et qu'il est très lumineux et attire les esprits dans l'umbra.
- Aucune magie n'est efficaces sur lui .

Une demi heure après cela , les locaux sont attaqués (he oui, fallait bien que ça arrive) par une troupe importante de gens en noir avec tout pleins de gadgets (environ une bonne 140ene dont certain assez balaise) . Ils assaillent et assièges les locaux et il s'en suit une panique digne des plus grands films d'actions . Les mages court partout, tentent de fuir et de se défendre (même les deux infiltrés qui ne doivent pas faire tomber leur couverture). Pas mal de mages meurt sous les yeux des pjs dont celui

qui tenait l'enfant. Agonisant, il leur fourre dans les bras et leur montre une porte dérobées derrière une des tapisserie (bhen tient !). Les pjs sont pris dans la panique, sûrement un peu blessés par tout les projectiles magiques ou non qui volent de partout, avec un bébé dans les bras (l'horreur...). Il n'ont plus qu'a tenter de fuir par la porte dérobée (avec quelque jets quand même, histoire de dire) dans un tumulte incroyable en laissant les autre mages à leur triste sort. Certain tenteront de couvrir leur fuite avec l'enfant.

Ils se retrouvent, après avoir couru le long d'un couloir sombre de pierres nues dans une rue un peu plus loin. De la ils peuvent voir la suit de l'attaque sur les locaux et on juste le temps de filer avant que les technomages ne les repèrent (de toutes façon ils ont leurs signalement sur les camera et les infos qu'ils ont bien voulu laisser dans les micros de surveillances de la salle). Ils peuvent tenter de voler une voiture pour accélérer leur fuite, mais eux seuls savent ou ils vont aller se cacher (sachant que leur anciens refuges sont connus puisque les technomages ont accès aux bases de renseignement du lieux et qu'ils avaient été contacter lors de l'invitation).

ACT 2 : La grande vadrouille

Scène première :

Et voilà les pjs lancés avec le bébé dans les pattes (qui se mettra, selon votre humeur, peut être a brailler pendant la fuite). Faite les errer un peu, en plein désespoir paranoïaque jusqu'à ce qu'ils n'est plus d'essence ou qu'ils soit trop fatigués ou perdu pour continuer a conduire. Après que la rumeur de l'attaque et donc plus ou moins de l'infiltration se soit rependu chez les mages, c'est la panique partout et sans doute que leurs anciens amis mages (surtout qu'ils ont le bébé) leur refuseront toute aide, les laissant livrés à eux même. Bien sur, la technocratie est à leur trousse et va utiliser toutes ses influences pour les localiser (polices, barrages de flics et recherche dans tout le pays (comme a la télé, dans les journaux ou ont les accuses d'agression et rapt d'enfant), les frontières leurs seront donc fermées, mais aussi au niveau local etc, etc...). Mais il ne sont pas les seuls. En effet, celui qui a tuer le mage qui avait fait venir l'enfant n'est autre que le grand duc d'Arcadie venu sur terre pour retrouver son enfant et faire payer aux voleurs. Il est armés d'objets magique et d'une grande épée en fer forgé à froid. Et il poursuit lui aussi les mages. Et bien sur l'aura du bébé aide pas mal tout ce petit monde à suivre plus ou moins bien le trajet des Pjs (c'est vraiment la merde, quoi). Mais ils trouveront bientôt quelque alliés , cette chronique n'est pas censés être l'arrêts de mort de vos pauvres Pjs.

Donc laissez les errer un peu. Si ils se rendent dans une station essence ou un autre endroit fréquenté, il verront leur foto dans les journaux avec les chef d'accusations et il y a fort a parier que les gens téléphonerons à la police et que la technocratie sera vite fait sur les lieux. Mettez leur aussi quelque barrage de police dans les pattes pour qu'ils se doute bien qu'ils sont dans une impasse et qu'ils bad trip un peu. Interdisez leur l'accès aux pays étranger et puis aussi , essayer de rendre l'enfant un peu attachant (histoire qu'ils l'abandonne pas sur la route et adieu scenar, quoi). D'ailleurs il va falloir qu'il se débrouille pour le nourrir.

Les propriété de l'enfant : cela dit une bonne nouvelle, à chaque fois qu'il est nourri (il mange environ deux fois par jour) ou qu'il est heureux (donc les pj devons faire des efforts) les pjs pourront se partager de 1 a 3 (exceptionnel quand même) pt de quintessence qui émane de la satisfaction du petit changelin). En plus , ils en auront besoin pendant la chronique.

Bref, ils se peut aussi que vos personnages tentent de contacter l'un des deux traîtres. Au quel cas les choses se compliquent encore un peu. Celui ci leur donnera rendez vous en banlieue parisienne dans un endroit précis que vous choisirez tel que un entrepôt désaffecté (de son aveu, il ne veut pas prendre de risque avec des mages aussi rechercher qu'ils le sont, il faut donc être très discret). Il cherchera à savoir ou l'enfant se trouve, si il n'est pas avec les personnages pendant le rendez vous. Il ne se fer pas trop pressant mais proposera de le prendre sous sa garde en le ramenant à une base très

bien gardée de l'ordre d'Hermès (soit disant...). Si les personnages le font...dommage. Dans ce cas vous vous reporterez à la partie de la fin nommée : **Le traître à l'enfant**. Autrement, il y a des chances pour qu'il tente de s'incruster avec eux et de tenter de leur dérober l'enfant à tout instant (et un boulet supplémentaire !). Ça, à vous de vous en débrouiller pour le jouer. Si il y parviens, vous pouvez vous inspirer du passage déjà cité au dessus. Si il est découvert ou n'a d'autre choix, il tentera soit de supprimer les pjs, soit d'alerter discrètement les technomages (genre pendant que tout le monde dort).

Quoi qu'il en soit, après quelque déboire suffisant pour qu'ils soient totalement désespérés ils sont contactés par un autre mage. Ce dernier leur fait parvenir une missive par la magie (comme vous le sentez) et utilisera peut-être aussi la télépathie si vos pjs sont (et ils le seront) trop septiques. Mais faites-leur comprendre qu'ils n'ont plus d'autres alternatives (après quelque problème avec la police, une ou deux fuites forcées après que les technomages les ont encore repérés, etc, etc...). Le mage se présente comme Mr Lesombres, un euthanatos. Cet individu est un mage puissant. Il dit vouloir aider les pjs et voir l'enfant qui créait tous ces problèmes chez les mages de tout le pays. Il leur propose donc cette aide si ils veulent bien se rendre à un endroit donné pour le rencontrer, il promet de leur fournir un refuge avec nourriture et compagnie, de quoi se reposer un peu quoi. De plus il a des infos sur le petit à leur communiquer qui pourraient être essentielles.

Mr Lesombre ne veut pas vraiment de mal à nos pjs en fait, mais il sait à quel point tous les mages sont sur les nerfs depuis le colloque. Il sait aussi quelque chose sur l'enfant parce qu'il a été contacté par un allié dans l'umbra qui a détecté le père du petit. Cependant, il demandera bien sur quelques services en échange de son aide. En fait, son supérieur lui a appris que l'enfant pouvait être sauvé de la technocratie en lui donnant la bonne mort (le tuant une fois pour qu'il revive en euthanatos).

Scène seconde :

Le rendez-vous est fixé dans une clairière en Picardie (dans l'Oise précisément, près de Senlis, à environ 1h30 de Paris) dans deux jours. Les pjs doivent se débrouiller pour y être dans les temps, avec tous les problèmes qui les suivent déjà (d'ailleurs avant leur départ, ils auront encore à subir une course poursuite avec les technomages). Pendant la nuit du 1^{er} jour avant leur arrivée au lieu dit, il leur arrive quelque chose d'étrange : Ou qu'ils soient (et n'oubliez pas que leur photo circule et qu'ils risquent d'être dénoncés par tous ceux qu'ils croisent) ils sont dérangés au début de leur sommeil (ou non) d'abord par des frissons, puis diverses sensations un peu comme sous l'effet d'une drogue (mais pas trop puissantes quand même). Ils commencent à avoir quelques illusions de lumières colorées par moment, d'odeur de miel et de fleurs (ne faites pas dans le kitch quand vous le décrivez quand même). Puis des bruits qui deviendront de plus en plus inquiétants et les odeurs tirent sur les fleurs fanées, puis sur des odeurs salines. Les bruits deviennent de plus en plus oppressants et les pjs se sentent mal, ils ont des vertiges, des montées d'adrénaline et compagnie. Quand ils commencent à délirer vraiment, les sensations de troubles commenceront à diminuer et les pjs se sentiront comme paralysés. Ils verront alors au loin (si il son en extérieur) ou depuis une fenêtre, se rapprocher quelque chose qui émet une lumière froide (comme une épée par exemple...). De plus en plus une grande silhouette (environ 1m95) fine et élancée (le shide, quoi) s'avancera avec sa gigantesque épée en fer forgé à froid (c'est ce qui fait le plus mal aux autres changelins chez lui). Lorsque qu'il sera assez près (environ 15mètre) les pjs verront son visage déformé par la colère et il lèvera son épée. Alors les pjs seront déparalysés et il leur réclamera dans un semblant de calme l'enfant, il n'expliquera pas vraiment clairement pourquoi parce que cela lui paraît logique pour lui et que cette manière n'est pas courante en Arcadie. Si ils refusent, il devront fuir. Si ils tentent de s'en prendre à lui (et c'est pas une bonne idée), il disparaîtra après leur avoir mis quelque coup et sans l'enfant (pas eu le temps). C'est leur première confrontation avec le papa, si c'est pas mignon ☺. Mais celui-ci est un peu trop énervé pour parler calmement. Les pjs, encore une fois en fuite n'auront plus que le choix de venir au rendez-vous.

La Picardie est assez champêtre, beaucoup de champs, de culture et de petits villages, quelques fermes, mais aussi quelques villes importantes et une industrie très développée. Vous voyez en gros, je vous fait pas de dessin. Quand à ce qui est de Senlis, bien ville moyenne avec des vieilles rues pavées

par endroit, des vieux mur et la cathédrale. De même un hôpital et une voiries assez développée. Senlis est assez développé mais un peu dans le genre « ville de bourge », donc calme et plein de vieilles contestataire contre les jeunes et ceux qui font un peu trop de bruit ou tout simplement n'ont pas l'air issue d'un certain niveau de vie. Elle est de même entourée de beaucoup de morceau de foret. Le rendez vous a lieu dans une clairière dans la foret au nord de Senlis. Cette clairière est tapissé de sable et d'arbres sans feuilles à cette période de l'année qui lui donne un air lugubre. D'ailleurs il y a du vent qui créait des bruits sinistre et envoi le sable dans les yeux et la bouche des pjs (haha, va falloir protéger bébé !). Ils vont devoir attendre environ 10 minutes (en plus de l'heure normal) au bout desquels il verront apparaître en haut de la clairière (c'est un clairière vallonnée, de type carrière, c'est à dire entouré de roches) une forme humaine entre les arbres qui les interpelle de la façon suivante :

« Comme c'est mignon ! Tant de nounous pour une si petite chose... une si petite chose. Quelle aura. Je savais que vous viendriez.. Je vous rejoins ». Il disparaît (pas part magie, il ne faut pas tenter le paradoxe) et descend par une pente sur le coté. Les pjs voient donc apparaître une homme assez grande au visage aquilin et émacié, avec un grand manteau noir (en tissu, y'en a mare des pnj à la matrix !), et les cheveux long roux et bouclés noués en arrière. Il affiche un air non chaland bien qu'il soit anxieux et le cache. Le vent lui donne un air mystico-branleur qui lui permet de masquer le fait que, avec toutes ces histoires, il se demande si il a bien fait de ses fourrer les pjs traqués dans les pattes. Il se présente comme Mr Lesombres et présente son clan et fait plus ou moins subtilement comprendre aux pjs qu'il n'est pas une fiote mais un mage de bon niveau. Puis ils les convie rapidement à le suivre et à lui faire confiance « vous devez avoir faim et soif ? Venez, je m'occupe de tout ».

Il les conduit à travers Senlis (dans une petite voiture discrète au vitres teintés) sur les routes champêtres alentours, passe par divers petits villages (si bien que les pjs ne savent plus vraiment ou ils sont au bout d'une vingtaine de minute) et arrive dans un petit village paysan (et c'est peu dire) dans une vieille fermes un peu délabrée. Vous pouvez la situer à Roberval par exemple si vous connaissez un peu l'Oise (genre, qui connaît l'Oise ?). Enfin un truc éloigné entouré de champs cultivés et de foret, avec des routes à la limite du carrossable. Bref, là bas, il les fait rentrer. Cela ressemble a un petit foyer douillé avec un feu de cheminé et une table garnit d'une bonne potée et de friandises paysannes, camembert et pain chaud... Ce lieu est gardé et entretenu par une vieille et potelé femme rousse aussi, de type un peu irlandais. *(En fait c'est un parent du mage, d'origine irlandaise. Il l'a ramené en France quand la technocratie d'Angleterre à commencer à vraiment le rechercher et menacé la femme qui en fait est sa vieille tante. Ce lieu est celui ou ils vivent un certain temps de l'année. Le mage sait que cela est risqué de les amener ici mais le lieu est protégé par une barrière magique qui ne laisse rien filtrer et les rend indétectable. Mais il ne le dira pas aux Pjs de peur qu'ils décident donc de s'éterniser ici puisque c'est bien le seul endroit sécurisé qu'il ont croisés depuis long temps).*

Les pjs vont pouvoir manger à leur faim et boire et se réchauffer auprès du feu avec un digestif, et entendre la voix rassurante de Maia (la tante) qui les rassura et s'occupera du bébé comme une mère (et qui donnera plusieurs points de quintessence... ☺). Après le repas, le mage s'installera auprès du feu avec les pjs et leur apprendra les choses suivantes :

- Le petit n'est pas un humain mais il semblerai qu'il ai un lien de près ou de loin avec les faeries.
- Les pjs sont traqué dans tout le pays et pas seulement par les technomages, bien que ceux ci fassent marcher quasiment toutes leurs influences pour cela.
- Un puissant changelin est aussi à sa recherche (il ne connaît pas son identité ni son lien avec l'enfant pour le moment) et doit également les poursuivre. Il sait qu'il possède divers artefacts qui semble puissant en vision umbrale comme un grosse épée.
- La solution qu'il pourrait proposer pour sauver l'enfant est la bonne mort dont nous avons déjà parler. Il propose de l'emmener à son supérieur et expliquera avec plus ou moins de tact en quoi l'opération consiste. Mieux vaut éviter que vos pjs acceptent.
- Il connaît un mage anciens qui a eu des contacts avec les changelin à une époque et qui s'y connaît pas mal. Il conseille expressément d'aller le voir pour en apprendre plus mais il avoue ne pas vraiment connaître la position qu'il a adopter dans la situation éparse actuelle des groupes de mage et si il acceptera de leur venir en aide. Ce mage se nomme

Lol Condo et c'est un Onyrologue. Il semblerais qu'il vivent dans les grandes forets de sapins dans les Alpes (et oui, il vont en faire du trajet !). Il ne sait pas très bien comment le localiser.

- Il ne pourra pas aider beaucoup plus les mages mais leur fournira un peu de matériel pour qu'ils avancent plus vite.

Ensuite il demandera a voir l'enfant et le considèrera avec attention. Il semblera même fasciné. Il fera comprendre aux perso qu'ils devront lui rendre un petit service pour son aide (qui sera le sujet d'un prochain scénario, chaque chose en son temps).

Après cette agréable soirée reposante, il leur est proposé un bon lit et l'enfant est couché dans leur chambre par la femme qui s'en est occupé (si les pjs l'on laisser faire) toute la soirée. Les matin, le mage n'est plus là et c'est la femme qui les réveille assez tôt, leur propose un petit déjeuner et leur remet un sac de provision (dont du lait et des mures). Elle explique que le mage a du s'absenter et les mène a une voiture qu'il a généreusement mis a leur disposition. Il est temps de faire ses adieux et de se remettre en route.

Scène troisième :

Pendant le trajet, outre les petits passage dont je vais parler ensuite, les pjs subissent les désagréments habituels dues au fait qu'ils sont toujours rechercher chez les dormeurs, que la police est toujours à leur trousses et qu'il est possible de croiser encore quelque barrage ou de passer à proximité de lieux ou la police fait des contrôles (compliquons un peu les choses, sinon les pjs vont s'ennuyer). Autrement, voici quelque petits éléments qui vont les retarder (libre à vous de les jouer ou non) :

- Pendant le voyage, ils sont pris en chasse par deux voitures noires avec des vitres teintés (et oui, encore eux). Faite une belle course poursuite puis les deux voitures (après quelques échanges de projectiles) disparaissent comme par magie. De même, si les pjs n'ont pas essayer de contacter les traîtres avant, Emeline tentera de rentrer en contact avec eux d'une façon ou d'une autre et de faire comme il était entendu au début de la chronique.
- Le père de l'enfant va entrer en contact télépathique avec un pjs en lui demandant l'enfant. D'abord poliment, puis de façon de plus en plus menaçante. Il leur proposera un lieu de rendez vous pour récupérer l'enfant. Il insistera sur le fait que c'est son fils et qu'il est très malheureux. Mais bien sur, les pjs vont douter, bien sur...
- Vers la fin du voyage, quand ils pénétrons déjà dans les forets des alpes, il leur semblera qu'une forme blanche les suit de temps à autre (c'est la maman, qui est aussi venu sur terre et se contente pour le moment de suivre les pjs de loin pour voir quelles sont leurs intentions). Il semblera aux pjs qu'une sorte de forme chevaline très rapide se faufile quelque fois entre les arbres.
- Et puis bhen , c'est vous le mj, inventé en d'autre.

Bref, toujours en cavale, compliqué leur la tache et puis enfin ils arrivent dans la région des alpes. Ils va falloir qu'ils se renseignent. La première piste doit les orienter dans le nord des forets Alpines (histoire de circonscrire un peu). En se renseignant dans les village alentours (les plus paumés, pour qu'ils ne soit pas au courant des recherches qui pèsent sur les pjs, genre ceux qu'ont pas la télé ; ou encore en se déguisant) ils apprennent que le Nord est plus prospère et que depuis peu des loups y sont réapparu sans véritable explication (c'est l'œuvre de l'onirologue , c'est un fan des loups :p).

Les voilà donc partis vers les forets du nord, enneigées avec des petits skieurs pleins les pistes touristiques. Arrivé dans les villages et les villes du nord (et y'en a pas mal quand même) ils peuvent apprendre diverses choses (donné pas les infos trop vite quand même) :

- Les loups sont apparus dans la partie profonde de la foret dite des Grands Sapins Sombre (bhen quoi, trouvez mieux si vous voulez). Mais celle ci est cependant assez vaste malgré tout (à peu près 15 km carré).

- La rumeur court que certaines personnes se rendent (des habitants du villages) discrètement dans la forêt sans que l'on sache pourquoi. Certain villageois, en les poussant un peu, donneront des noms (comme la vieille Nicole, ou le jeune Thomas...).
- Si ces gens sont consultés, ils refuseront d'abord de parler. Ils faudra vraiment réussir à les convaincre (comme vous le sentez). Ceux ci avoueront alors qu'ils se rendent dans un endroit spécifique de la forêt pour participer de temps à autre à une sorte de culte. Ils le décriront comme une sorte voyage dans les rêves grâce à des herbes que leur fournis un vieux sage qui parle avec les loups. (Il s'agit bien entendu de notre oniologue qui s'est fait des adaptes non éveillé par mis un petit groupe de villageois.) Ils indique alors une sorte de temple en bois (entre le chalet et le sanctuaire bouddhiste en fait) au bous d'une sorte de long chemin tracé par des arbres plus sombres.

Et donc, ils savent ce qui leur reste à faire. Donc comme avant, ils repérons une forme chevaline blanche qui les suit. Mais se sera assez calme, décrivez une belle forêt profonde pleine de ses petits bruits à la loups garous. Depuis le village, en suivant les arbres (faites quand même faire quelque jets (*perception+survie*) ils pourraient se perdre) ils arriverons au bout de deux bonnes heures au temple de l'oniologue. Décrivez leur comme cet sorte de sanctuaire en bois, reposant et mystique, mi religieux mi « Wood stock ». Il y vit deux oniologue et trois verbena qui ont décidé de fuir la masse du peuple et tout ses ennuis (et les technocopains). De plus il y a quelques adeptes humains (4 ou 5). Ils cultivent des fleurs, des fruits et des plantes et y'a plus tôt une bonne ambiance. Les mages ont sentit les pjs arriver et on préparer leurs arriver (les loups l'on sentit aussi et tenterons de protéger leurs alliés, d'ailleurs les pjs pourront les voir roder très près quand ils serreront en vu du temple). En effet, ils les attendent devant le temple d'un air assez grave. Mais pas hostile, l'oniologue a aussi sentit la présence de l'enfant et il reconnaît son aura.

Les persos vont devoir répondre de leur présence et d'oser venir sans demander la permission. Après un rude interrogatoire (ils vérifient leurs intention) et peut être quelque utilisation de magie, les mages pourront bien exposer les raisons de leur venue et demander de l'aide. L'oniologue demandera à prendre l'enfant un peu à part (dans une petite salle) et reviendra avec quelque minutes après. Et si les pjs ne veulent pas le laisser seul avec, il finira par répondre quand même (c'était juste histoire des les faire un peu bad triper... ☺). Il leur apprend les choses suivantes (sachant qu'il peut plus ou moins parler avec l'aura de l'enfant) :

- L'enfant est un enfant faée très puissant qui vient directement du royaume d'Arcadie.
- Ses parents sont venu sur terre à sa recherche (il ne sait pas à quoi ressemblent ses parents).
- L'enfant sera affecté par la banalité (disons qu'il tombera très malade et disparaîtra peu à peu) si il n'est pas amené en milieu changelin d'ici quelques semaines.
- La technocratie va chercher à le tuer pour sauvegarder la réalité.
- Il a atterrie sur terre de force, peut être une invocation, il ne sait pas trop comment. Il ne devrait pas être là.
- Peut être qu'il pourra faire quelque chose en organisant un grand rituel demain soir (focus pleine lune oblige) mais qui sera de magie vulgaire, donc non sans danger et ou les pjs devront participer. Mais ça, ils ne vont pas en avoir le temps...

Parce que c'est là que les choses vont vraiment se compliquer pour tout le monde...

ACT 3 : la technocratie contre attaque

Scène première :

Les pjs vont profiter paisiblement du site...2heures. En suite , la technocratie, qui a eu le temps de se préparer (deux fois plus si un traître est avec eux et qui se révélera lors de cette attaque) va passer à l'acte parce que ils se sont rendu compte que le papa shide voulait lui aussi récupérer son rejeton féérique et ça leur plaît pas trop trop. C'est dommage, un si beau site et des gens si accueillant...non, vraiment, c'est triste. Bref, d'un seul coup, c'est la panique, quatre voitures noires débarquent d'on ne sait où (vous pouvez envisager des supers bouclier électrothermique de discrétion) ainsi qu'un hélico, pourquoi pas tout a fait silencieux . Placez environ une 40ème de techno mages, la grosse artillerie en gros. Bref, ça se met à attaquer de partout, et les loups s'en mêlent, avec une violence effroyable (les technocopains en ont ras le cul de leur courir après et ils veulent en finir). Et puis c'est dommage mais leur copain onirologue se fait tuer, ainsi que les disciple et un ou deux autres mages. Les autres sont fait prisonniers. Et les pjs sont bloqués, sans moyens de s'enfuir cette fois ci. Les technopotes leurs ordonnent alors de donner l'enfant ou ils exécutent tout les prisonniers (dont une jeune verbena d'environ...allé, 15 ans pour les attendre un peu). Et puis eux aussi après, ou avant. Laisser bien monter la tension, par exemple les technomages commence à torturer un peu les prisonniers sur place pour les encourager. Alors les pjs doivent finalement se décider à donner le bébé, d'une façon ou d'une autre (par exemple on les paralyse et on vient leur prendre). Et là, la scène paraît paraît vraiment désespéré et elle l'est...faite en un drame affreux, les pjs ont échoué, ils ont tout raté et c'est fini pour eux et pour tout le monde par leur faute... (☺ j'adore torturer les joueurs !).

Et là, miracle : une majestueuse licorne blanche de taille assez volumineuse apparaît depuis les arbres et toutes les respirations se stop (c'est pas tout les jours qu'on voit un être de pure essence féérique). Elle bloque les machines des technomages par magie (la vrai magie) et est secondé quelque minute plus tard par un grand homme à la large épée qui la rejoint. Le temps semble comme arrêté. Ils s'approche des technomages qui tentent d'utiliser leurs machines contre eux, mais, pas de pot, ça marche plus. La licorne se tournera vers les perso et leurs envoie quelques perceptions mentale (en gros vite fait ce qui c'est passer, qu'elle les a suivi et qu'elle les remercie d'avoir protéger l'enfant...). Puis les trois fée disparaissent d'un coup et les pjs ont plus qu'à courir avec les prisonniers, que les technomages ont lâchés en tentant de s'en prendre aux fées, le plus vite possible. Pendant ce temps c'est la débâcle chez les technomage (la scène comique du scénar...) qui s'emmêlent avec leurs bidules inefficaces (pas pour long temps, mais bon). Ils seront accompagné dans leur fuite par une meute de loup.

Conclusion :

Et oui , c'est la fin. Les pjs réussissent à fuir et son mener par les prisonniers dans une entrée secrète creusé sous la terre. Elle mène à un village voisin et sert de retranchement au groupe. Ils se retrouvent donc dans un village et peuvent filler. De plus, les technomages vont stopper les avis de recherche sur eux puisqu'ils ont perdu l'enfant. Les mages normaux (les gentils) accéléreront le processus d'ailleurs. Alors qu'ils prennent des vacances et tout le tintouins mais en restant discret au début quand même. N'oublions pas qu'ils doivent toujours un service à monsieur Lesombres (je m'en occuperai plus tard si vous avez pas d'idée) et que quelques pistes non fermées dans cette chronique peuvent servir. Mais bon , au moins ils ont rencontrés des être féériques pleins de quintessence.

***Annexe LE TRAITRE A L ENFANT :** Si vos pjs ont laisser filer le traître avec le bébé, ils ont bien foiré, cela ne fait aucun doute. Mais peut être trouverons t ils un moyen de se rattraper. Le traître les quittera rapidement et de façon assez louche (un petit gadget tombera de ses affaires) et sera emmener dans une voiture noire. Ils peuvent tenter d'intercepter la voiture, et un combat s'en suit (ne soyer pas trop méchant). Si ils ne parviennent pas a arrêter la voiture, ils peuvent toujours tenter d'aller le récupérer dans une sorte de base de relais pour les tcehnomages ou s'arrêtera le convois le soir. Ce sera assez difficile mais bon , a vous de vous occuper de ce passage. Si ils rate tout, l'enfant sera tuer, ils pourront le ressentir et tout sera fini. Sauf que le père deviendra un ennemi a vie...Pas de chance.*

Et dans le rôle de ... :

Pedro Alvarès

Technomage infiltré, typé mexicain, taille moyenne et petite moustache, 36 ans.

Force :2 –Dextérité : 3 –Vigueur :2 –Charisme :2 –Manipulation :4 –Apparence :1 –Perception :3 –

Intelligence :3 –Astuce :2

Vigilance :3 –Subterfuge :3 –Conduite :2 –armes à feu :2 –sécurité :4 –furtivité :2 –informatique :2 –
linguistique :2 –science :3

Sphères : correspondance :2 –l'esprit :2

Entéléchie :5 – volonté :6 –quintessence :5

Emeline

Technomage infiltré, grande brune assez fine avec un coté un peu snob sympathique, 25ans.

Force :2 –dextérité :4 –vigueur :1 –charisme :3 –manipulation :3 –apparence :3 –perception :3 –

intelligence :3 –Astuce :2

Vigilance :2 –empathie :3 –subterfuge :2 –étiquette :2 –armes a feu :2 –représentation :2 furtivité :3 –
érudition :2 –informatique :3 –droit :2 –science :2

Sphères : entropie :1- Force :2- Vie :3

Entéléchie :5 –volonté :4 –quintessence :4

Le shide (c'est le papa ☺)

Bhen un magnifique spécimen de duc shide d'Arcadie, gracieux et tout, une fée quoi.

Force :3 –dextérité :4 –vigueur :3 –charisme :4 –manipulation :3 –apparence :4 –perception :3 –
intelligence :4- astuce :3

Conter environ une moyenne de trois aux capacités en répartissant de manières judicieuse (comme 5
en mêlée, 4 en esquive, 3 en intimidation, 0 en conduite ou en armes a feu ...).

Sphère : un partout et correspondance :3 –forces :2 –vie :3 –esprit :4

Entéléchie :5 –volonté :7 – quintessence :10

(on l'avait dit que c'était une beast).

Aviser un peu pareils pour les sphères pour la licorne, bien que cela ne me semble pas très utile en fait.

Et tous les autres :

Pour Mr Lesombres estimez un bon mage moyen (18 dans les attributs en plus du point
donné ; 40 points dans les capacités ; 7 dans les sphères ...). Conter à peu près la même chose pour
l'oniologue et de mages plus ou moins débutant pour ses compagnons.

Pour nos technopotes, des soldat moyens et quelque fois des plus balaises quand c'est précisé ou que
la situation semble s'y prêter. Enfin, travailler un peu aussi ☺.

Cette chronique a été écrite un peu (beaucoup...) à l'impro
alors il se peut qu'il y est des erreurs (vous pouvez me les
signaler, ce serait gentil).Alors désolée pour les fautes et la
style et J'espère que ça vous fera une bonne partie. A vous
de jouer !

Emilie Suzanne (pour info nathal.Suzanne@wanadoo.fr)