

Le droit ça ne mène à rien...

Un peu d'histoire

Il existe au fin fond de l'Ecosse un petit manoir habité depuis de très nombreuses générations par la famille Mac Kormick. Les Mac Kormick étaient de grands chasseurs de dragons au temps de leur splendeur et s'étaient parfaitement (hum...) renseignés sur tout ce qui touche de près ou de loin à la magie .

Ce qui leur valut quelques procès en sorcellerie et autres fins tragiques sur le bûcher. C'est toujours très agréable. Puis, le temps passant, ils se lassèrent de tout ces petits travaux et oublièrent leurs livres sur de vieilles étagères poussiéreuses. Quelques centaines d'années plus tard, à une époque pas si éloignée de nous, l'un des derniers Mac Kormick, Anton de son prénom, fit la connaissance de deux délicieuses jeunes femmes : Barbara Martin et Mary Higgins, respectivement dragon féérique et démon mineur de leur état et surtout membre du même gestalt que ce cher Anton.

Il mit d'abord sur le compte d'un coup de foudre l'attrance qu'il ressentait et pensait que si c'était réciproque, c'était sûrement dû à son charme fou. Il dû déchanter quelques semaines plus tard quand tout lui fut expliqué après une rencontre plutôt mouvementée avec des nouveaux-nés. Petit à petit sa nature se révéla et ils se firent de nouveaux amis au nombre desquels on peut compter Anthony Clark et Magali Dupuis.

Ces gentils bambins se sont lancés il y a peu (quelques mois) dans la pratique de l'alchimie et la revente d'organes aidés qu'ils étaient par les nom-

breux (n'exagérons rien) documents que possède la famille de Anton. Activité ô combien lucrative et ô combien détestée par les dragons de tout bords à part quelques rebelles fort téméraires comme cette chère Barbara et surtout son amie Mary qui est l'âme de ces chasses.

Tout ce beau monde s'y adonne avec plus ou moins de conviction mais est terriblement efficace. Ils ont bien évidemment pris soin de ne pas faire de revente sous leur propres noms ce qui risquerait de leur attirer quelques menus désagréments. Leur méthode d'action est on ne peut plus simple. Ils se débrouillent pour localiser un être magique ou un dragon soit rebelle, soit malade mais surtout sans gestalt ; le droguer, l'amener dans une caisse jusqu'au manoir et là, l'enfermer dans une des caves encore plus obscures que des fours et surtout tellement étroite que la seule façon d'y résider est debout.

Vous imaginez bien que cette salle est entièrement creusée dans la roche ce qui, combiné à l'exigüité de la pièce, rend toute transformation impossible. Ces charmants pensionnaires sont ensuite tout simplement disséqués et mis, petits bouts par petits bouts, dans des récipients en verre avant d'être envoyés à quelques clients fortunés à travers le monde ou consommés sur place. Il est à noter qu'ils ne s'étaient pas encore attaqués à des dragons car ils ne savaient pas comment les obliger à se transformer mais depuis que la jeune Dupuis s'est jointe au groupe, ils comptent parmi eux un excellent hypnotiseur.

Et devinez quel est le dragon auquel ils s'attaquent ?

Introduction

Alors qu'ils sont en train de se remettre de leurs récentes émotions, les membres du gestalt au grand complet reçoivent une invitation de la part d'un des oncles du dragon. Selon la famille cela peut paraître surprenant mais c'est comme ça.

Celui ci les recevra dans un des salons d'un luxueux hôtel pas très éloigné de leur résidence et tiendra à peu de choses près ces propos en s'adressant au dragon du gestalt : "Très cher neveu, te souviens-tu de ta cousine Alexandra avec qui tu t'entendais si bien lorsque tu étais jeune ? Tu es sans doute au courant qu'elle a quitté la famille il y a quelques mois de cela. Mais tout ça ce n'est que broutille. J'ai appris récemment, hier pour être exact, qu'elle a été enlevée. Par qui ? Je l'ignore. Mais je suis certain de mes informations. Je les tiens d'un de ses amis qui était venu la voir et qui a vu qu'on l'embarquait dans une voiture. Le seul qui puisse donc vous être d'un quelconque secours est cet individu qui se nomme Lucien Petitpas et qui habite dans la belle ville d'Aix-en-Provence. Bien entendu, tous les frais de transport sont à ma charge."

Si les joueurs font mine de refuser, il froncera les sourcils et rappellera que les dragons se doivent assistance et si vraiment ils ne veulent rien entendre, il leur apprendra que son père pourrait être fort mari d'une telle nouvelle et que demander de l'aide à la famille dans ces conditions pourrait devenir un exercice de diplomatie de très haut niveau. S'ils ne veulent vraiment rien entendre et bien tant pis pour eux, sinon l'oncle leur remettra une petite somme en liquide et l'adresse de Lucien. Et zou, vite il n'y a pas de temps à perdre.

Aix, ses petites rues et ses étudiantes

Dans cette charmante petite ville universitaire aux longues avenues ombragées et aux commerçants qui oublient les virgules devant les centimes, habite

un jeune homme d'une vingtaine d'années, étudiant en droit de son état. Il n'en est jamais qu'à sa troisième première année de DEUG et ne désespère pas de l'avoir un jour. Il réside dans un petit appartement qu'il partage avec deux de ses camarades dans une petite rue pas très loin du cours Mirabeau.

Si les personnages vont le voir pendant les heures de cours, il ne sera pas là ; il est quand même assez sérieux pour ne pas tailler tous les cours. Sinon il les recevra dans une petite robe de chambre et même de façon tout à fait amicale si les personnages lui annoncent qu'ils viennent pour enquêter sur la disparition de son amie. Il s'imaginera que ce sont des détectives privés payés par la famille.

Il s'habillera et les mènera dans un petit café tranquille où ils pourront discuter à l'abri des oreilles indiscretes. Il leur donnera alors tous les renseignements qu'il a en sa possession. Il n'a pas prévenu la police car son amie lui avait donné un numéro de téléphone (celui du tonton pour les mal comprenant) au cas où elle aurait eu des problèmes de quelque sorte que ce soit. Lorsqu'il appela, il eu le fameux tonton qui le dissuada d'appeler la police et lui promit qu'il allait lui envoyer de l'aide. Aide concrétisée par les personnages.

Quant à l'enlèvement proprement dit, il pourra leur décrire les deux individus qu'il a pu entr'apercevoir (vagues descriptions de Anton et Anthony) et ajoutera qu'il a pu distinguer une jeune femme au volant de la voiture (une grosse berline). Et non, je n'ai pas relevé la plaque de la voiture ; et non je ne lui connaissait pas d'ennemis ni de petit ami attiré et oui je vous ai tout dit.

C'est un peu court jeune homme ! Ben oui, mais c'est tout ce que je sais. Bon ben, on va voir ce qu'on peut faire.

L'appartement

Il est on ne peut plus banal et ne contient rien de bien intéressant si ce n'est des cours de langues

anciennes (au choix), un réceptacle de cinq points (ben oui) et de très nombreux livres sur la sculpture. Le carnet d'adresse est là et peut parfaitement servir pour faire de superbes fausses pistes, entre autres exemples vous pourrez toujours mettre le nom d'un dragon ou d'un être magique avec lequel les personnages ont eu de récents démêlés. Et puis basta !

La fac alors ?

Allez chercher quelqu'un dans des amphis surchargés que vous ne connaissez pas et vous m'en direz des nouvelles, mais bon le master peut bien s'amuser dans ce cas là et foutre des dizaines de fausses pistes toutes plus vraisemblables les unes que les autres. Petit exemple ? Ok. Et que diriez vous d'un autre dragon qui traîne à la fac ? Ou un petit groupe fascisant dont les propos pourraient être confondus avec ceux de chevaliers de la lumière ? Et pour vous amusez, vous pouvez les faire courir après d'illusoires petits amis d'âge mûr. Vous verrez, ils se mettront à imaginer des tas de trucs plus invraisemblables les uns que les autres. Etc...

Et sur the Claw ?

Quasiment rien si ce n'est qu'elle se branchait régulièrement sur les groupes "Magic Theory" et "Chess practice". Quelques renseignements glanés de ça de là pourront faire croire qu'elle s'occupait de collecter des renseignements sur des groupes extrémistes, ce qui peut corroborer l'existence d'un groupe de chevaliers à la fac. Renseignements qui, après enquête, s'avèrent erronés et en provenance directe d'une des têtes les plus farceuses d'une hydre rigolarde. A part ça, amusez vous.

ET COMMENT ON LA RETROUVE, HEIN ?

Et bien, c'est on ne peut plus simple. Et il suffit pour cela d'interroger Lucien sur la façon dont ils se sont rencontrés.

C'était il y a de cela deux semaines dans un café à la mode où ils prenaient un verre avec leurs amis respectifs et ils ont eu une sorte de coup de foudre. Et c'était d'autant plus bizarre qu'elle n'est absolument pas son type et qu'ils ne font pas partie du même monde, qu'ils n'ont quasiment rien en commun. Pour ce qui n'aurait pas compris ce que tout cela signifie, une petite explication s'impose. Nous sommes en présence d'un phénomène que l'on peut appeler "recognition" et qui se présente entre un dragon et des membres de son entourage.

Vous êtes sûrement en train de vous dire "Non, il n'a pas osé faire un truc comme ça". Et si, j'ai osé. Lucien et Alexandra forment un gestalt depuis peu de temps mais le pauvre Lucien n'est au courant de rien. Il fait bien quelque rêves dans lesquels il apprend qu'elle est en bonne santé. Mais c'est tout ce qu'il sait. Avec un peu de perspicacité, les joueurs devraient tout comprendre et peut être se douter que le réceptacle dans l'appartement n'est autre que le gestalt. Mais de là à ce qu'ils pensent à faire utiliser les pouvoirs de ce gestalt, il y a une grande marge. Enfin s'ils y pensent, ils sauront immédiatement où elle se trouve.

L'Écosse, ses beaux manoirs et son whisky

Le manoir se situe à une cinquantaine de kilomètres de Wick au nord de l'Écosse un peu à l'intérieur des terres. Y accéder par la route demande de posséder un 4X4 ou un cheval mais là chacun fait comme il veut. C'est un bâtiment totalement isolé dans la lande au milieu des bruyères. Il comporte un corps de ferme fortifié à un étage et une écurie ainsi qu'un

chenil pour le loup qu'élève depuis peu de temps le loup garou.

Ils possèdent deux voitures et deux fois plus de chevaux et pour le reste vous vous débrouillez parce que quand même je vais pas tout faire à votre place.

Une seule petite chose : le loup garou possède un poignard assez spécial. Celui-ci possède quelques propriétés amusantes. Celui qui le porte voit sa combativité passer à +3. Mais cela s'accompagne d'un changement de personnalité assez conséquent. En effet, il devient totalement bestial et cède à absolument toutes ses pulsions. Cet effet s'arrête dès que le porteur lâche son arme. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes s'il n'y avait un phénomène d'accoutumance. Imaginez ce que des traitements répétés peuvent donner. Il est entièrement sculpté dans un bloc d'ivoire (Je ne suis pas aux WWF, et alors ?) et sa lame est aussi tranchante que celle d'un scalpel.

La cave

Elle abrite de très nombreux et très anciens livres ainsi qu'un petit atelier alchimique équipé de nombreux fours et d'une gigantesque chambre froide. Quelques alambics peuvent parfaire le tableau. Au fin fond d'un cachot se trouve Alexandra qui est dans un état second à cause des drogues qui lui sont administrées à longueur de journées. Si au bout de huit jours après le début de l'enquête ils n'ont pas trouver sa localisation, elle aura été transformée en morceaux de dragon.

On peut considérer qu'il y a plusieurs façons de la libérer :

-La manière douce qui consiste à parlementer avec les kidnappeurs. On peut pour cela leur proposer

un marché du genre on dit rien et vous nous la rendez. Ce à quoi ils répondront "Heureusement que tu m'en a parlé, j'allais te le dire !". Ou de façon peut être un peu plus subtile ils accepteront, les mèneront aux oubliettes et essayeront de les droguer pour en faire des petits morceaux. Ils pourront aussi essayer de se faire passer pour des technomanciens qui ont eu des informations par un ami et qui veulent un dragon vivant pour faire des expériences. Là, il faut être plus que convaincant sinon tout part à veau l'eau.

La manière forte : pour cela étudions les us et coutumes des habitants de ce petit coin de paradis. Vers huit heure du soir le loup garou et son petit protégé vont faire un tour dans la lande histoire de se dégoûter les jambes et ne rentre que vers 10 heures. Barbara, quant à elle, passe ses journées à bouquiner (Stephen King, Lovecraft, Poe, De Lindt etc) et à regarder la télé et ses nuits à visiter le cimetière familial. Les autres s'occupent de tout ce qui est intendance et affaires juridiques diverses.

Tout va donc dépendre du plan qu'ils auront mis au point mais de toute façon essayez de punir toute action un peu trop bourrine. Mais favorisez tout ce qui est un peu fin. D'autant plus que s'ils ne sont pas très discrets, ils risquent de se faire repérer ce qui peut entraîner de sérieux ennuis avec ces gens là ce qui peut être relativement ennuyeux.

Epilogue

Si les personnages ramènent la petite fille à son papa, celui-ci sera on ne peut plus reconnaissant et leur portera une très grande estime même s'ils deviennent ou sont déjà rebelles. Vu sa position actuelle dans la famille, ça peut être très utile. Ainsi d'ailleurs que l'amitié du tout nouveau gestalt.

LES PAPAS NOËL JOYEUX

BARBARA MARTIN

Jeune dragon féérique rebelle, cette jeune fille s'est entourée d'un gestalt relativement important pour pouvoir s'adonner à son passe temps favori : la chasse aux dragons. C'est Mary Higgins qui l'a incitée à se lancer dans l'alchimie et la vente d'organe. Elle a 23 ans.

agilité :+4 beauté :+2

MARY HIGGINS

Démon mineur en phase de la transformation de 35 ans. Elle utilise les petites manies de son dragon pour s'initier à l'alchimie. Ses sorts sont laissés à la discrétion du master. Elle est étonnamment perverse et se sert le plus souvent possible de son pouvoir de divination.

Beauté : +3 Précision : +2

métier et hobbies : chimiste expert, dissection débutant équitation averti

ANTHONY CLARCK

Garou en phase de la connaissance

Issu d'une famille pauvre de Manchester, Anthony a essayé de se lancer dans la musique et a fait une petite tournée en Allemagne. Habitué des bars louches, il est devenu videur de l'un d'eux avant de s'attacher à Barbara.

Force :+1 Endurance :+1 Voix :+1

métier et hobbies : videur qualifié, musicien amateur, bagarre averti

30 ans

MAGALI DUPUIS

humaine pour l'instant

Jolie jeune fille brune aux yeux verts, elle a rencontré Barbara lors d'un séjour linguistique et n'est plus depuis rentrée chez elle. Elle s'adonne à la lecture et s'ennuie un peu le reste du temps

19 ans

beauté :+1 mémoire :+1 agilité :+1

métiers et hobbies : étudiante débutante, danse spécialiste

ANTON Mac KORMICK

Fantôme en phase du voyage

Tous les renseignements utiles sont au début. Il connaît le nom de deux ou trois clients.

Notaire expert, chasse averti, héraldique averti

métiers et hobbies : mémoire :+1 perception :+1 rapidité :+1