

Sound

Paris, métro Anvers, 22h30, un soir d'octobre. Une foule bigarrée de jeune gens s'engouffre dans la bouche de métro. Casquettes, cheveux longs ou ras, boucles d'oreilles, bagues ésotériques, rangers, bottes allemandes, blousons de cuirs nous et T-shirts chargés de noms et de symboles étranges s'emmêlent dans un joyeux brouhaha. Tout de noir vêtus, ils de bousculent en riant. ils sont encore sous le charme du spectacle et la magie de la musique qu'ils viennent de voir et d'écouter. Telle une armée dépenaillée ils se jettent à l'assaut de la rame de métro qui vient d'arriver. Les portes s'ouvrent et les visages des voyageurs se crispent d'effroi. Trois énergumènes s'affalent sur les banquettes.

– Putain! Il a encore la pêche le vieux ... J'en suis encore sourdingue! Et ses tatouages ... Une fresque! s'exclame celui qui semble le plus jeune des trois.

– Non mais, t'as vu la gueule du bassiste... un vrai monstre! Et il cognait sur sa basse comme un troll. Encore un qui a appris avec la méthode éducatel. renchérit le deuxième larron, un petit brun rasé arborant la mine de papier méché d'une jeunesse finissante.

– Ouais, ouais, coupe le troisième, dont la casquette de base-ball noire était ornée de sigle orange de risque biologique. Mais, tu vois ... continue-t-il en portant machinalement son regard au delà de la vitre. Il n'achève pas sa phrase et fixe le quai d'en face.

Le signal de fermeture automatique des portes retentit, les portes se ferment et le métro s'ébranle laboureusement.

– Tu disais Christophe? reprend le petit brun rasé.

L'homme à la casquette noire resta bouche bée. Puis il se tourna vers ses amis, les yeux mi-clos.

– J'crois qu'j'aurais pas dû reprendre un deuxième kebab à la sortie du concert, j'viens d'voir passer John Steed et Emma Peel!?!

Backstage

Ce petit scénario de Scales touche à un point sensible de la vie des dragons : la naissance. Si, jusqu'à la dernière génération, la disparition du parent humain et la "confiscation" du bébé par la famille draconique ne posaient pas de problème, il n'en va pas toujours de même pour les jeunes de la dernière génération. C'est en effet le cas pour une Wyverne et une technomancienne de la M& D. L'amour, faute de d'un passage chez l'oculiste, est une fois de plus aveugle, mais pas stérile pour autant puisqu'il en résulte une proche naissance! Ce qui ne va pas sans créer des vagues d'un côté comme de l'autre. Et devinez qui va être au milieu du cyclone ... Les joueurs? ... Gagné!

Mais revenons-en au début de cette tragique love story. Tout d'abord, le père : Robert O'lines. Robert est une Wyvern dont la principale occupation est de hurler dans un micro au sein d'un groupe de Hardcore, répondant au doux nom de "Struggle". Entouré des membres de son gestalt, tous musiciens, Robert écume les salles de concerts européennes. Rien de plus normal. Un soir, après un concert à Paris, il fait la connaissance d'une charmante jeune femme qui se fait passer pour une de ses fans. Elle s'appelle Sarah Keaps et travaille à la M& D sur le projet Spot. Chargée de constituer un fichier de départ, elle a

jeté son dévolu sur Robert et s'est mise à enquêter sur lui. La curiosité aidant, Sarah, que le goût du risque pousse toujours plus loin, finit par céder à la tentation de rencontrer Robert. Et, forcément, c'est le coup de foudre!

Leur idylle dure plusieurs mois et leurs chemins doivent se séparer. Robert doit repartir en tournée et Sarah doit retourner à la M& D. Sarah s'est bien cachée de révéler sa véritable identité à Robert, qui ne se doute de rien et donne rendez-vous à Sarah à la fin de la tournée, soit 6 mois plus tard. Sarah, comme de bien entendu, tombe enceinte. Qu'à cela ne tienne, elle décide dans un premier temps d'attendre le retour de son dragon servant. Malheureusement, le rapport de son gynécologue a atterri sur le bureau de David Besnard, son supérieur hiérarchique. Celui-ci se rend bien compte que quelque chose cloche dans les analyses et il finit par convoquer Sarah. Lors de l'entretien, Sarah réussit à dissimuler les faits sous un prétexte fumeux qui endort les soupçons de David Besnard. Suffisamment longtemps pour que Sarah puisse prendre la fuite, non sans emporter avec elle une "assurance vie" : des documents sur l'avancée des recherches de la M& D sur l'identification des êtres magiques sur Paris. Elle a également laissé une lettre d'explication au futur père de sa progéniture, qu'elle a envoyée au domicile parisien de Robert.

Le hasard ne faisant pas toujours bien les choses, la

lettre est parvenue à un oncle de Robert. Jean Leneutre, Wyvern et tatoueur de son état, se charge en effet d'entretenir le petit studio parisien de son neveu pendant ses tournées. Il a également la lourde tâche de protéger ses neveux pour le compte de l'irascible Gwellarion et donc de lire leur courrier. Et ce que Jean Leneutre a pu lire dans ce courrier ne lui a pas fait plaisir du tout. Il a aussitôt écrit une fausse lettre de rupture pour Robert et il a engagé un dragon noir pour qu'il se mette en chasse de Sarah. Pour lui, la tradition doit être respectée et l'humaine capturée pour accoucher dans le secret. Evidemment, il continue d'intercepter tout le courrier de Robert provenant de Sarah.

Sarah est maintenant recherchée par la M& D et un dragon noir. On a connu meilleure compagnie!

Le cercon

Le dragon reçoit chez lui autant de passe Backstage que le gestalt compte d'individus pour assister le soir même au concert que donne "Struggle" à l'Elysée-Montmartre. Ce lot est assorti d'une petite lettre l'enjoignant à venir rejoindre Robert O'lines en coulisses pour un petit service. Robert O'lines est connu par le dragon du groupe par l'intermédiaire de The CLAW, où ce dernier anime un forum sur le rock et la magie (on trouve de tout sur The CLAW).

19h30, la salle est comble. Les lumières s'éteignent. Bousculade dans le public pour se masser au pied de la scène. Les musiciens et Robert arrivent, alors que le public scande "Struggle, Struggle" depuis cinq bonnes minutes! Le show commence. Mélange de sauvagerie et de gaieté, les musiciens arborent des attitudes quasi-animales. Il faut dire que c'est un Kobold qui tient la basse et un troll la batterie. Robert, quant à lui, tient physiquement la scène à bout de bras. Ses racines draconiques semblent parfois faire surface lorsque son étrange regard contemple le public. Une vague d'énergie emplie la salle jusqu'à 22h. La foule se disperse enfin, rendant possible l'accès aux coulisses.

Couvert de tatouages et ruisselant de sueur, Robert et ses amis recevront cordialement les personnages. Une fois sorti de scène, Robert semble moins vivace qu'il n'y paraît. Ses musiciens n'affichent pas non plus une mine des plus réjouie. Derrière eux, un homme d'une cinquantaine d'années, le crâne rasé et et lui aussi couvert de tatouages semble observer la scène du coin de l'œil. Il s'agit de l'oncle de Robert, qui l'héberge sur Paris, au-dessus de sa boutique de tatoueur. Une fois les présentations terminées, Robert, tout en sirotant une bière assis sur les flat cases, exposera son problème aux personnages : sa petite amie, Sarah Kheaps, vient de le quitter. Pourtant, cette rupture par lettre ne lui ressemble pas du tout,

ce qui énerve Robert. De plus, elle n'est visiblement plus chez elle. Robert, qui doit reprendre sa tournée en Europe le lendemain, demande donc aux joueurs de la retrouver car il est dans l'impossibilité de mener cette petite enquête. Et quand ils l'auront retrouvé, ils devront avertir son oncle et dire à Sarah de prendre contact avec Robert. En échange de ce petit service, Robert leur fournira un magnifique réceptacle (une statue grecque contenant 15 points de mana) ou, au choix, une séance de tatouages "magiques" chez son oncle.

Pour seuls indices de départ, les personnages ne disposent que du nom, de l'adresse et d'une photo de Sarah (tendrement enlacée dans les bras de Robert). Les personnages sont également tenus de rendre compte de l'avancée de leur enquête à l'oncle Jean. Robert serra de retour sur Paris dans une semaine, d'ici là aux personnages de découvrir où se cache Sarah.

36 15 qui n'en sait

Voilà ce que les joueurs peuvent glaner par leurs différents canaux d'informations

– The CLAW : rien sur Sarah Kheaps. Par contre, ils ne sont visiblement pas les seuls à s'intéresser à Sarah. Jean Leneutre (l'oncle de Robert) qui s'avère être un père Wyvern très proche de Gwellarion, et une certaine Samia, jeune dragon noire, ont également fait des recherches sur Sarah.

– Si les personnages ont accès au houdinet (on ne sait jamais) : là, par contre, c'est nettement plus juteux! Sarah Kheaps fait partie de la M& D et travaille à Paris sur le projet Spot. Elle a disparu depuis un mois, ainsi qu'un dossier concernant l'avancée du projet Spot. La M& D enquête donc sur Sarah.

La concierge est dans l'escalier

Les joueurs vont certainement avoir comme premier réflexe de rendre une petite visite au domicile de Sarah. Situé à Levallois Perret, l'immeuble de Sarah est cossu mais cela n'empêche pas que l'on puisse y rentrer aussi facilement que dans un moulin.

La porte de son appartement n'est pas fermée à clef. Encore qu'un expert (cambrioleur ou flic) remarquera assez facilement que la serrure a été trafiquée. Quelqu'un est passé avant eux, cela ne fait aucun doute. Toujours est-il que l'intérieur de de l'appartement est soigneusement rangé, même si la poussière recouvre tous les meubles, ce qui laisse à penser qu'il n'a pas été occupé depuis un bout de temps. Un coin bureau comporte un micro-ordinateur (donnant accès à Houdinet , si vos joueurs veulent en profiter) dont le disque dur ne révèle absolument rien.

Toutefois, les personnages peuvent constater que toute la garde robe de Sarah a disparu. C'est maigre.

Pour avoir de bons renseignements, il faut discuter avec la concierge de Sarah. Si les joueurs ne pensent pas à le faire, elle croisera les personnages dans l'escalier. Véritable cerbère en chignon, elle leur jettera un regard suspicieux en leur demandant ce qu'ils fichent ici. Madame Ramirez, si elle est soucieuse de la propreté de ses escaliers, s'occupe de faire régner la sécurité dans son immeuble. Elle demandera aux personnages si ils sont de la famille de Sarah. Répondre par la positive ouvre des perspectives pour engager un dialogue constructif avec madame Ramirez. Interrogé sur Sarah, elle se met à sourire : "la pauvre petite, elle doit bientôt arriver à terme maintenant. Si ce n'est pas malheureux d'accoucher sans un père pour le petit ! Mais heureusement son cousin, qui travaille dans le disco, s'occupe bien d'elle !" Le cousin en question, d'après la description qu'en fait madame Ramirez, fait d'ailleurs plus penser à une rock star sur le retour qu'à un membre d'Earth Wind and Fire. Il travaillerait, toujours d'après la concierge, dans une sorte de cabaret rue de la gaieté et aurait pour prénom Xavier.

En fait, le cousin s'appelle Xavier Espinasse. Il n'est pas plus le cousin de Sarah que le pape n'est le fiancé de Claudia Schiffer. C'est un Gremlin, en phase de transformation., qui anime un spectacle rock du type "Rocky Horror Picture Show" avec d'autres êtres magiques de sa race. Xavier a lié connaissance avec Sarah au début de sa prospection pour le projet Spot. Sarah n'étant pas vraiment une technomancienne vindicative comme on a déjà pu le constater, ils ont vite sympathisé. C'est donc tout naturellement chez lui que Sarah est venu se réfugier.

Mais revenons aux personnages et à madame Ramirez. Celle-ci leur confie également, qu'une demoiselle de type maghrébin (Mais pas racaille, vous voyez ! Plutôt BCBG !) est déjà venue voir Sarah, il y a de cela une bonne semaine. Madame Ramirez s'est bien sûr bien gardé de lui adresser la parole. Ah, les concierges se ressemblent toutes

Alors que les personnages sortent de l'immeuble, une Mercedes vient se garer juste en face de l'entrée. En sortent deux hommes en complet veston sombre et lunettes noires (aussi discrets que les agents du FBI) qui montent aussitôt à l'appartement de Sarah. Dans la voiture, il reste un chauffeur et un homme d'une quarantaine d'années, habillé avec classe mais avec un goût plutôt vieillot. Il s'agit de David Besnard et de quelques hommes de mains de la M& D. Les deux sbires ressortiront de l'immeuble une demi-heure plus tard, visiblement dépités, et reprendront la voiture. Si les personnages suivent la Mercedes, elle les conduira à un des sièges de la M& D parisienne, à la Défense.

Bien, laissez maintenant quelques minutes à vos joueurs pour qu'ils digèrent ces informations. Puis, réglez vous des hypothèses scabreuses qui vont jaillir de

leurs esprits avant de passer chez Xavier.

Si les personnages avertissent l'oncle Jean de ce qu'ils viennent de savoir, ce dernier enverra aussitôt Samia, le dragon noir, à leurs trousses. Dès qu'un élément du groupe sera seul, elle en profitera pour le séduire (c'est l'effet magique "d'impulse"), apprendre tout ce que les joueurs savent et suggérer à sa victime (via un petit poème) de l'avertir dès qu'ils auront localisé Sarah.

En route pour la joie

Après avoir éclusé tous les cafés théâtres de la rue de la gaieté, les personnages échoueront au "Café des Artistes" : une minuscule salle. C'est ici que Xavier Espinasse et sa bande de gremlins se donnent en spectacle. A mi-chemin entre le "Rocky Horror picture Show" et la version 70's de "Phantom of the Opera", ce divertissement mêle hardrock, gore et humour morbide. La salle ressort toujours du spectacle couvert de peinture rouge. Xavier discute souvent avec le public après le spectacle, il ne sera donc pas difficile d'entrer en contact avec lui.

Dès que le nom de Sarah est mentionné, son visage s'illuminera et il demandera aussitôt si les personnages viennent de la part de Robert. Il continuera, sur un ton de reproche, en disant que "Ce n'est pas très joli-joli d'abandonner la mère de son futur enfant et de ne répondre à aucune de ses lettres. Parce qu'elle en a écrites des lettres Sarah... Des tonnes !". Ceci devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs, au sujet du tonton. Il poursuivra en racontant que "Sarah est venu le voir pour qu'il l'aide. Elle disait qu'elle n'avait plus de boulot, ni d'appart et qu'elle se sentait seule. Elle a alors joué des petits rôles dans le spectacle, en échange elle vivait dans une loge du théâtre, en attendant de trouver un logement. A la fin, elle se trimballait même avec un dossier, qu'elle ne cessait de lire. Je crois..." sourira Xavier "qu'elle a du prendre goût au théâtre et qu'elle potassait une pièce. Puis, il y a deux jours, elle est partie. Elle habite maintenant une chambre de bonne sur le boulevard Montparnasse". Xavier leur fournira l'adresse sans poser de problème.

Lorsque bon vivant rime avec prévoyant

Si les joueurs, dans un élan de compréhension, demande à voir sa loge, Xavier leur fera visiter. En fouillant bien, ils découvriront non pas un scripte mais un dossier intitulé "Projet Spot", appartenant à la M&D. Il est possible qu'en feuilletant ils lisent un passage les concernant, ainsi que Robert, Xavier, Jean Leneutre et Samia. Tout, de leur adresse à leurs plus petites habitudes, absolument tout y est consigné. Ca fait froid dans le dos ! Collée sur

la dernière page, une disquette accompagne ce dossier. Le nom du responsable, David Besnard et son numéro de téléphone, sont également inscrits sur le dossier

C'est évidemment l'assurance-vie-tranquillité que Sarah a détourné lors de son départ de la M&D. Mais cela risque sous peu de devenir une monnaie d'échange contre la vie de Sarah.

A quelle heure passe le bus ?

Lorsque les personnages arrivent enfin à l'adresse de Sarah, ils ont juste le temps d'apercevoir celle-ci s'engouffrer dans une Mercedes précédemment rencontrée. Il n'est pas la peine de vous préciser qu'elle y est un peu forcée par des sbires de la M& D, que nous sommes en plein milieu du boulevard Montparnasse, en pleine journée, au milieu de milliers de passants. Minigun et Griffes draconiques ne sont pas les bienvenues ! Intervenir dans l'enlèvement de Sarah peut s'avérer des plus déplorables, les technomanciens de la M& D ne s'en laissant pas compter facilement. Ils sont armés de MicroUzi avec silencieux et ils n'hésiteront pas à les brandir pour menacer les personnages. Comme vous devez vous en douter, la Mercedes se rend une fois de plus à la Défense. C'est là, dans les sous-sols de la M& D, qui a pour couverture une filiale de IS, que Sarah est enfermée.

En toute logique, les personnages vont chercher à délivrer Sarah. Comme souvent, deux options sont possibles : violence ou diplomatie.

L'option violente va consister à aller rechercher Sarah dans le bâtiment. Ce n'est franchement pas une partie de plaisir : c'est un véritable dédale de couloirs et d'étages, surveillés par des caméras vidéos. Les ascenseurs disposent de codes et de clés personnalisées pour accéder aux plus hauts niveaux (les véritables bureaux de la M& D, dont celui de David Besnard) et aux sous-sols (où les laboratoires et les salles informatisées sont dissimulées). des rondes de vigiles armés (une vingtaine) quadrillent l'intérieur du bâtiment, équipés de talkies-walkies et de PM, de jour comme de nuit. Sarah est elle-même surveillée par 3 technomanciens, armés de MicroUzi et équipés de gilets spéciaux (Armure + Souplesse + Combativité). Les portes des étages de la M& D sont blindées et se ferment automatiquement en cas d'alerte. Il n'est évidemment pas possible pour un dragon de s'y transformer. Un beau challenge en perspective.

L'option diplomatie consiste à téléphoner à David Besnard et à lui proposer d'échanger Sarah contre le dossier et la disquette du projet Spot. David Besnard fixera le rendez-vous pour l'échange : le rendez-vous aura lieu le lendemain soir, à minuit, au café des Artistes. Si les personnages ne font rien jusqu'à l'échange, sautez directement deux paragraphes.

C'est pourtant simple de ne pas se tromper

A un moment ou à un autre, les personnages vont réclamer des comptes à l'oncle Jean. Il sera à sa boutique de tatouage, en train de s'occuper d'un client. Une fois sa tâche terminée, il recevra les personnages. Attaquer bille en tête en l'accusant de trahir son neveu et de vouloir la mort de Sarah, le mettra dans une rage noire. Il exposera alors le point de vue de la tradition (ce qui devrait horrifier les êtres magiques), les dents serrés, fouillera dans des tiroirs et jettera les lettres de Sarah à la figure des personnages. li terminera l'entretien en hurlant "qu'ils n'avaient pas à se mêler à cette affaire de famille, que si la mère et l'enfant vivaient ils représentaient un menace pour toute la race draconique et que Robert serait sans doute déclaré rebelle et pourchassé par tous les familles si il s'obstinait à vouloir revoir cette femme". Il niera avoir engagé Samia et finira par jeter les personnages dehors. L'oncle Jean se joindra ensuite à Samia, après l'échange, pour faire disparaître Sarah et kidnapper l'enfant.

Si les joueurs sont plus finauds et se contentent de surveiller l'oncle Jean, ils pourront découvrir les lettres interceptées (véritables appels de détresse de Sarah en direction de Robert) lors de ses absences. En filant l'oncle Jean, ils localiseront également la planque de Samia, dans une petite maison de Boulogne.

C'est quoi cette bouteille de lait ?

Samia, si elle a réussi à "suggérer" à un personnage de la prévenir, attend patiemment chez elle qu'on veuille bien se donner la peine de lui téléphoner. Sinon elle colle toujours le train aux personnages (ce qui peut être amusant si ils se rendent effectivement chez elle). L'intérieur est meublé dans un style oriental, avec de nombreux objets d'art égyptiens souvent anciens (masques funéraires, sarcophages, etc.). Dans un coin, un orgue de parfumerie trône royalement. Diverses fioles sont là pour attester que Samia prépare un sort lié à la parfumerie. Une petite bibliothèque, composée exclusivement de recueils de poésie, orne les murs de la salle.

Si les personnages viennent en cambrioleurs, elle les criblera de pruneaux sans crier gare. Si ils viennent pour discuter, elle sera cordiale (hospitalité orientale oblige) et elle avouera volontiers connaître Jean Leneutre et être en affaire avec lui. mais rien ne lui fera rompre ses engagements. Elle assurera par contre aux personnages qu'elle ne leur fera aucun mal. Lui faire miroiter qu'elle est sur la liste noire des Technomanciens peut la faire radicalement changer d'idée. Si les joueurs ont conscience que des pages cela s'arrache et des données informatiques cela s'efface, il peuvent marchander la tranquillité de Samia contre celle

de Sarah. Samia abandonnera alors son contrat.

Pour que bébé soit bien au sec

Le moment de l'échange est arrivé. David Besnard sera pile au rendez-vous, avec Sarah soutenu par ses trois hommes. Sarah n'est visiblement pas en forme. En fait, elle vient de perdre les eaux et les convulsions de l'accouchement débutent. L'enfant va arriver avant terme. Une fois qu'il aura le dossier et la disquette, David Besnard tiendra parole et confiera Sarah aux personnages, en leur souhaitant bonne chance. Il tournera ensuite les talons sans faire d'histoire. Pour lui, c'est une affaire classée.

Par contre pour les personnages, c'est une nouvelle histoire qui commence. Les voilà bombardés sages-femmes, Sarah n'étant plus transportable. De toutes les façons, imaginez la tête du médecin devant un oeuf de dragon! Car c'est bien de cela que va accoucher Sarah, après quatre longues heures de souffrance aux milieu des malles de costumes et des décors.

Si les personnages n'ont pas neutralisé Jean Leneutre et Samia, c'est le moment qu'elle, ou ils si les joueurs ont accusé Jean) choisira pour intervenir. Samia essayera d'attirer les personnages un par un pour les séduire. Jean, plus teigneux, sera plus expéditif en cherchant le corps à corps. No Polymorphie allowed in the Theatre! Si les personnages disposent d'une bonne puissance de feu, le (ou

les) dragon(s) ne devrai(en)t pas trop s'acharner si elle (ou ils) sentent qu'ils ont le dessus.

L'heureux papa, à l'annonce de la naissance du petit, interrompra sa tournée et rappliquera dare-dare à Paris. A peine la coquille de l'oeuf ingurgitée par Robert (un restant de tradition chez le rocker), il embarquera sa petite famille vers une destination inconnue, non sans remercier les personnages comme il se doit. Pour Robert, Sarah et le bébé, c'est une longue fuite en avant qui commence, traqués par tous les dragons de la terre. Cette situation devrait fiche un sacré coup de blues au dragon du groupe. Mais d'ailleurs...

Monsieur Plus! (parce que Plasma vous l'aimez aussi pour ça)

Pourquoi ne pas faire tenir le rôle de Robert O'lines au dragon de votre groupe? Mais Oui! les êtres magiques du gestalt ont tous atteint leurs première sous-phase de transformation! Alors, pourquoi ne pas offrir à votre dragon, l'opportunité de "vieillir" en découvrant les joies (hum,hum!) de la paternité et du grignotage de coquille d'oeuf. A lui de retrouver "sa" Sarah! Bon, il faut un tout petit peu aménager le scénario présent, en ajoutant un élément de la famille du dragon qui intercepte son courrier. A vous de voir.

JEFF