



Panique au Magic City !...

Scénario pour Maléfices

Jacquet Philippe – Ecole Draconique Rothonoise

Nous sommes à Paris, en 1900, année de l'exposition universelle, l'Affaire Dreyfus est enfin terminée. Alors que les travaux du métro parisien avancent bon train, une attraction attire les foules. Petits et grands, riches et pauvres, étrangers ou non, tous sont curieux de voir l'homme-bouc, l'homme-oiseau, la femme-poisson et l'homme-salamandre. Cela se passe lors de l'ouverture du Magic City, le tout premier parc d'attraction de France, le second d'Europe.

Quelques repères temporels :

18 janvier 1900 : début du cycle de concerts en l'église Saint-Eustache à Paris (propagande cléricale ?... inquiétude de l'archevêque...),

8 mars 1900 : incendie dans le théâtre de la Comédie Française ,

14 avril 1900 : inauguration de l'Exposition Universelle (avec la seconde édition des J.O.),

Samedi 2 juin 1900 : inauguration du Magic City

3 juin 1900 : défilé des gymnastes dans le vélodrome de Vincennes (40 000 places) lors de la fête fédérale de l'Union des sociétés de gymnastique de France.

4 juillet 1900 : mise en service de la gare d'Orsay,

13 juillet 1900 : mise en service du funiculaire de Montmartre,

19 juillet 1900 : inauguration de la ligne Vincennes – Porte Maillot,

Scène 1 : l'entrée en matière (au club Pythagore).

Les personnages ont tous été conviés pour un rendez-vous au club Pythagore (Palais Royal – rue de Valois – Paris 1^{er}). Une enveloppe y est arrivée avec 4 invitations (ci-dessous) pour assister à l'inauguration du Magic City, premier parc d'attraction en France (second parc d'attraction d'Europe, après le Blackpool Pleasure Beach, inauguré en 1896, en Angleterre). Chaque invitation est au nom d'un des personnages (écrit au dos de l'invitation avec tous les renseignements nécessaires). Cette

inauguration aura lieu dans la soirée du samedi 2 juin 1900 – Rendez-vous est donné au n°178 de la rue de l'Université à 19 h 00. Ce courrier a été glissé, en toute discrétion, dans la boîte aux lettres du Club Pythagore par quelqu'un qui semble très bien renseigné sur ses activités. Les quatre invitations sont accompagnées d'un mot écrit d'une écriture appliquée sur une feuille séparée : « Le Magic City n'est pas que beau !... ».



Et voici la plus Incroyable Invitation !

Le samedi 2 juin 1900 à partir de 19 h 00

Venez vous amuser sur nos attractions surprenantes :

- Le Scénic Railway,
- Les Gondoles vénitiennes ou La Rivière de Venise,
- Le Chemin de fer panoramique - Parcours scénique,
- La Cascade ou Water chute - River Splash,
- La roulette humaine,
- Le Toboggan,
- Le pont de la folie,
- La salle de bal,
- Le paquebot fantastique,
- La Banquette magique,
- ... et n'oubliez pas de visiter notre ménagerie humaine !

Sans oublier notre somptueux restaurant où vous pourrez découvrir des mets venant des quatre coins du Monde !!



En parlant de nos héros, voyons un peu à qui nous avons affaire !...

Parmi les personnages proposés, il y a un policier dont l'intégrité n'est pas à mettre en doute mais dont les méthodes de travail sont parfois cavalières, un médecin intéressé par les curiosités et autres malformations physiques, un prêtre versé dans les histoires anciennes et une artiste (acrobate et comédienne) à l'apparence plutôt androgyne.

- Le **policier** s'appelle Armand Dubois, il est commissaire de police. Ses méthodes ne sont pas toujours appréciées (bien qu'elles restent discrètes) mais les résultats sont là et sa hiérarchie a tendance à lui ficher la paix. Cependant, elle ne le couvrira pas en cas de bavure. Il est conscient de cela et l'accepte tout à fait. Armand a 48 ans et, resté bel homme et célibataire, n'hésite pas à courtiser les jolies femmes qui se présentent. Sans être un séducteur né, il sait parler aux femmes et profite de sa fonction pour se montrer rassurant.

- Le **médecin** s'appelle Ernest Varincourt. C'est un médecin réputé de grande qualité, qui a sa clientèle de faite (une clientèle de personnes influente mais pas que), un cabinet personnel et une automobile. Il est passionné par les organismes « particulièrement sculptés par la nature ». Toute difformité physique, animale ou humaine, le fascine. Ce qui l'attire le plus est lorsque « l'animalité s'exprime dans le corps humain ». C'est, à son avis, une œuvre artistique de la Nature qu'il faut respecter. C'est aussi une source d'enseignement qu'il ne faut pas négliger.

- Le **prêtre** s'appelle Jean Garin. C'est le prêtre de la paroisse où se situe le Magic City. Il est passionné par toute l'histoire de la sorcellerie (démon, ange, inquisition...) en France depuis le Moyen-âge jusqu'à nos jours. Il a méfiance accrue de la gente féminine. Mis à part dans son église, au moment de la confession, il écourte le plus possible les conversations avec les femmes qu'il pourrait croiser. Pour lui, la femme est un être auquel il faut venir en aide... Encore faut-il qu'elle l'accepte cette aide.

- L'**artiste « débrouillarde »** s'appelle Janine Levasseur. C'est une acrobate de cirque doublée d'une comédienne qui arrondit ses fins de mois en rendant des « services » au commissaire Dubois (comme déposer une preuve compromettante chez un gros poisson qu'on arrive pas à coincer, par exemple). Elle apparaît la plupart du temps sous l'aspect d'un jeune homme de 25 ans environ (casquette sur la tête, chemise, pantalon, soulier). Elle possède des faux papiers au nom de Jean-Marie Lemarec et se fait appeler « Jim » (une sorte de diminutif de Jean-Marie).

Vous trouverez les caractéristiques de chaque personnage, à la fin du scénario.

Scène 2 : l'attraction (au cirque Magic City)

Le Magic City est le premier parc d'attraction français, l'entrée se situe à Paris au 176-180 rue de l'Université (et entre les N°67 et 91 du quai d'Orsay face au pont de l'Alma). La salle de bal est premier étage du 188 rue de l'Université.

Il vient juste d'ouvrir ses portes, profitant de l'Exposition Universelle, l'affluence est énorme. Il présente une bonne dizaine d'attractions :

1. Le *Scénic Railway* : Montagnes russes en bois à friction latérale,
2. Les *Gondoles vénitiennes* ou *La Rivière de Venise* : Barque scénique,
3. Le *Chemin de fer panoramique* : Parcours scénique,
4. La *Cascade* ou *Water chute* : toboggan aquatique,
5. La *Roulette humaine* (ça tourne de plus en plus vite – faut se cramponner pour ne pas glisser),
6. Le *Toboggan* (plusieurs dizaines de mètres de haut),
7. Le *Pont de la folie* (un pont au dessus de l'eau... à vous d'imaginer ce que peut être la Folie),
8. La *Salle de bal* (une grande salle magnifique pour danser ou pour d'autres réceptions...),
9. Le *Paquebot fantastique* (on parcourt les coursives dans des ambiances étranges : éclairages et sons mystérieux et envoûtants, décors surnaturels...). C'est ici qu'ont été installés 4 phénomènes de foire,
10. Les *Ânes sauvages* (= rodéo mécanique),
11. La *Banquette magique* (banquette se déplaçant toute seule – on se cramponne et c'est tout).



Le Paquebot fantastique et la ménagerie ésotérique

En soirée, à l'intérieur de l'attraction du « Paquebot fantastique », les personnages sont invités pour aller observer quatre phénomènes de foire, quatre curiosités vraiment extraordinaires : un homme-bouc, un homme-oiseau, une femme-poisson et un homme-salamandre. La foule se presse pour observer ces créatures. L'accès est libre mais on veille tout de même à ce qu'il n'y ait pas trop de personnes ensemble à l'intérieur. Des employés du Magic City veillent à réguler l'affluence. Chacun peut revenir voir les « monstres » autant de fois qu'il le veut. Au fur et à mesure de l'avancée de la soirée, la foule devient de moins en moins dense. L'air est plus respirable, la chaleur plus supportable. Lorsque les personnages entrent dans le Paquebot fantastique, ils se trouvent dans la file d'attente assez longue (au moins une demi-heure d'attente). S'ils ont précisé qu'ils se ruaient vers le Paquebot fantastique, l'attente se réduira à 10 minutes.

- L'homme-bouc :

Lorsque vous entrez dans le local où se trouve la créature, vous êtes assaillis par une odeur fortement animale proche de celles de certains fauves. On peut effectivement dire que « ça sent le fauve ! ». Cette odeur peut être trouvée à la fois repoussante par la plupart des gens mais aussi, par certains cotés, attirante. L'être est derrière des barreaux très résistants. Une porte verrouillée donne accès à l'intérieur de la cage. L'homme-bouc présente un corps proche de l'humain, certes musculeux. La barbe et les cheveux sont abondants, le torse est recouvert d'une pilosité extrêmement touffue. L'odeur animale provient de lui. Ses mains ne présentent que trois doigts, comme si l'annulaire et

l'auriculaire étaient fondus en un seul doigt recouvert d'une corne semi-solide (il arrive à peu près à plier les doigts). Même chose pour l'index et le majeur, d'une part, et pour le pouce (plus gros), d'autre part.

Cependant, le plus étonnant est cette paire de cornes qui sortent de son crâne. Ces cornes font environs 5 centimètres de long et pourraient représenter un danger pour qui en recevrait un coup.

L'homme semble pensif, amorphe, comme s'il avait un grand besoin de sommeil mais qu'il lutte pour rester éveillé. Il semble ronronner d'une voix de basse prononcée (en roulant les R). Un petit jet de perception permet de comprendre que l'homme répète à n'en plus finir : « s'courrrs ! »

- L'homme-oiseau :

Lorsque vous entrez dans le second lieu, l'odeur contraste fortement avec la précédente. Il s'agit d'un parfum fleuri, sucré, proche du miel. Cette odeur semble provenir du corps de la seconde créature qui se trouve derrière les barreaux. Quelques insectes tournent dans la pièce, attirés semble-t-il par l'odeur. L'homme-oiseau est torse nu, sa peau est recouverte de plumes blanche, surtout sur les bras jusque sur les clavicules. Ses

mains sont d'une blancheur immaculée et ses doigts sont d'une finesse incomparable. Les traits de son visage sont fins et délicats et ses cheveux sont aussi brillants et métalliques que de l'or.

L'homme pousse quelques gémissements et essaye d'articuler des mots mais il n'y parvient pas. Cela dit, le son de sa voix est particulièrement musical et mélodieux.

- La femme-poisson :

La créature suivante dégage une odeur salée qui rappelle celle de l'écume provoquée par les vagues qui se brisent sur les rochers. Cette odeur n'est pas désagréable (rien à voir avec l'odeur qu'il y a chez le poissonnier). Plus on s'approche, plus le parfum devient entêtant, voire stupéfiant. Elle présente un corps humanoïde habillée du minimum permis par la décence et sa longue chevelure cache ses seins. La créature est arrosée continuellement par un

astucieux système de canalisations aériennes qui laissent tomber des gouttes d'eau un peu partout dans le réduit où se trouve la femme-poisson. Ses canines sont fines et pointues, lourdes de menace pour qui s'abandonne à un possible baiser. Ses mains sont palmées et sa peau est recouverte d'écailles grises et argentées rehaussées d'une vaste palette de reflets bleus et verts. Elle émet de longs gémissements, sortent longues lamentations qui laissent entendre une voix captivante... envoûtante.



- L'homme-salamandre :

Enfin, le quatrième spécimen, installé lui aussi dans les mêmes conditions que les autres présente des caractéristiques encore différentes. Tout d'abord, une odeur de fumée vient vous titiller les narines... pourtant aucun feu dans la pièce. C'est bien l'homme-salamandre qui dégage cette fragrance. Ensuite, ses mains n'ont que quatre doigts. Et le plus étrange est l'aspect que présentent ses yeux... globuleux, protubérants, plus grands que ceux d'un humain

et entièrement noirs. Cela dit, malgré tous ces étrangetés, le regard vous touche par leur sensibilité. Encore plus étrange, à un moment, le présentateur vient, sans prévenir, frapper les barreaux avec sa trique pour effrayer la créature dont la peau se met à changer vivement de couleur. La foule est impressionnée. La créature se met à crier de peur et vous entendez sa voix sonner comme un souffle profond et long (comme s'il y avait un écho).

Réactions des personnages

Ils sont tellement intrigués/frappés par les créatures qu'ils restent dans le Magic City jusqu'à la fermeture, quittant le paquebot fantastique pour visiter une autre attraction et y revenant malgré eux. La foule des visiteurs est extrêmement variée. Il faut dire que le tarif est exceptionnellement abordable. Il s'agit du lancement de l'attraction et on compte bien faire marcher le bouche à oreille pour que tout Paris se déplace. Les réactions des visiteurs sont multiples. Que ce soit de la fascination, de la curiosité malsaine, de la pitié, du dégoût, de l'intérêt scientifique ou encore de la moquerie, personne ne reste indifférent. Certaines femmes en viennent même à s'évanouir que ce soit à cause des odeurs particulières, de la vue des créatures, de la chaleur régnant dans les locaux (sauf chez la femme-poisson).

Après la fermeture du Magic City (minuit), les personnages continuent de discuter tous les quatre dans la rue pendant un long moment se questionnant sur la véracité ou non de ce qu'ils ont vu, sur ce qu'ils ont ressenti, sur ce qu'il pense de tout cela... Sont-ce des êtres humains à l'apparence de bête ou bien le contraire?... et la dignité de la personne humaine, dans tout ça?... Cela devrait permettre aux joueurs de se laisser aller à un beau moment de Rôle autour de la table.

Cela dit, voyons un peu comment chacun des personnages a vécu la soirée.

Voici, ci-dessous, un tableau récapitulatif qui pourra servir de résumé. Il s'agit de la teneur générale de ce qu'a ressenti chaque personnage par rapport à chaque monstre.

	Homme-bouc	Homme-oiseau	Femme-poisson	Homme-Salamandre
Prêtre Père Jean Garin	Rejet du Démon	Attirance religieuse	Tentation de la Chair	Compassion pour ce pauvre hère
« Artiste » Janine Levasseur	Attirance Quasi-sexuelle	Admiration Subjugation	Séduction dérangeante	Dégoût Rejet
Commissaire Armand Dubois	Arnaque ou bien Anomalie ?	Arnaque ou bien Anomalie ?	Amour – Veut la sauver	Compassion Dégoût
Docteur Ernest Varincourt	Arnaque !	Arnaque !	Arnaque !	Intérêt médical (yeux – peau)

Le prêtre : le Père Jean Garin a été profondément marqué par la juxtaposition de l'homme-oiseau, dans lequel il voit la représentation d'un ange, et de l'homme-bouc dans lequel il voit la représentation d'un démon. Est-ce un signe?... Quel en est la signification?... De plus, l'apparition de la femme-poisson, belle, luisante et dans une position qu'il juge lubrique, ne serait autre que la tentation de la chair alors que l'homme-salamandre ne représenterait qu'un appel à sa compassion pour cette pauvre créature. Toutes ces questions qui mettent sa foi à l'épreuve.

L'artiste : Janine est passée de l'attirance quasi-sexuelle, face à l'homme-bouc, à la subjugation face à l'homme-oiseau qu'elle a trouvé bouleversant de beauté. Elle fut ensuite très indisposée de se sentir attirée, séduite par une femme. Elle n'a pourtant pas de tendance homosexuelle mais cette femme avec... ses écailles... C'est à n'y rien comprendre ! Quant à l'homme-salamandre avec son crâne déformé, ses yeux tout noirs... elle le trouve repoussant.



Le commissaire : Armand Dubois n'est pas du genre à s'en laisser conter. Il ne sait pas trop si l'homme-bouc et l'homme-oiseau sont des arnaques ou bien est-ce que ce sont de réelles anomalies morphologiques (sacrément bien imitées, en ce cas). Cela dit, la femme-poisson l'a complètement « chamboulé ». Il est sous le charme. Il voudrait lui venir en aide, la sauver de cette situation qu'il juge inhumaine. Quant à l'homme-salamandre, il oscille entre la pitié/compassion et le dégoût/rejet (sur ce cas, il rejoint à la fois le prêtre et l'artiste).

Le médecin : Il en faut plus pour impressionner Ernest Varincourt. Les trois premiers soi-disant phénomènes sont des arnaques relativement faciles à imiter. Cela se voit dès le premier coup d'œil. Cela dit, en ce qui concerne le quatrième, l'homme-salamandre... là... Il y aurait un réel intérêt scientifique à étudier ses yeux déformés et totalement noirs, la forme de son crâne protubérant, ses mains qui n'ont que quatre doigts et cette peau... cette peau qui change de couleur...

Une petite explication s'impose

Quatre Nephilim ont été capturés et drogués (un satyre = homme-bouc, un ange = homme-oiseau, une sirène = femme-poisson, une salamandre = homme-salamandre) par les sbires du sous-directeur du Magic City. Ce personnage sans scrupule ne sait pas à qui il a affaire mais il compte bien profiter de l'Exposition Universelle pour gagner un maximum d'argent. Leurs métamorphes respectifs sont très avancés. Ils ont donc été capturés, drogués et maintenus en état de faiblesse et d'hébétéude. Ils sont exhibés comme des curiosités monstrueuses. Les foules viennent regarder ses phénomènes de foire sans savoir que ce sont des êtres multi-millénaires en quête de la Sagesse Universelle.

Mais peut-être faites-vous partie de ces personnes qui ignore ce qu'est un Nephilim ?... Pour faire simple, ce sont des êtres élémentaires qui parcourent la Terre depuis l'Aube de l'Humanité à la recherche de la Sagesse Universelle. A la suite, de combats ésotériques, ils ont reçu une blessure faite au moyen d'Orichalque (un métal maudit pour les Nephilim) et depuis, chacun d'eux est rattaché à un objet appelé « stase » qui leur sert de prison. Chacun doit protéger sa stase de peur qu'elle ne

tombe aux mains de personnes mal intentionnées. Lorsqu'ils sont hors de cette stase, ils sont obligés de posséder le corps d'un humain pour pouvoir interagir avec leur environnement. Ce corps se transforme au fur et à mesure de leurs quête (c'est ce qu'on appelle, le métamorphe). Les quatre Nephilim en question dans cette aventure, sont très avancées sur la Voie de l'Ultime Sagesse. Leurs ennemis sont multiples. Mis à part le sous-directeur du cirque qui les retient prisonniers, il y a la secte secrète des Templiers qui souhaite les kidnapper pour les transformer en esclaves occultes (procédé alchimique permettant de s'approprier leur pouvoirs magiques). Cela dit, les Templiers ont, face à eux, une autre puissante organisation qui souhaite étudier les Nephilim et tirer partie de leurs connaissances et secrets : l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée (Hermetic Order of the Golden Dawn). Ces deux organisations vont se disputer la possession de ces créatures. Mais c'est sans compter l'intervention des personnages (qui font partie du Club Pythagore). Arriveront-ils à comprendre les tenants et les aboutissants de l'affaire et faire le bon choix... Peut-être celui de rendre leur liberté à ces mystérieuses créatures ?...

Scène 3 : Au bon endroit, au bon moment !...

Lors de leur conversation dans la rue, un des personnages (celui qui réussit le mieux son jet de perception) voit une silhouette vêtue de sombre, avec un sac en bandoulière, sauter du mur du Magic City. Elle atterrit dans la rue et se met à courir en direction des personnages. Voyant l'intérêt soudain qu'on lui porte, l'ombre fait demi-tour et prend la fuite. Gageons que nos

héros s'élancent à la poursuite du fuyard. Pour savoir s'il vont le rattraper, rien de mieux que quelques jets d'aptitudes physiques. S'il est rejoint, le fuyard ne se laissera pas faire. Il possède un couteau qu'il n'hésitera pas à utiliser en cas de besoin. Il serait intéressant pour la suite que les personnages récupèrent le contenu du sac mais que le voleur puisse s'enfuir.



Petite suggestion : A un moment de la poursuite, une voiture complice arrive et le voleur s'engouffre à l'intérieur. A cet instant le sac est fermement agrippé par l'acrobate pendant que le policier fait usage de son arme sur les pneus du véhicule. Ce dernier démarre en trombe, la portière encore ouverte, et le sac craque laissant échapper son contenu... un contenu ô combien énigmatique : quatre objet métalliques très anciens (les quatre stases des Nephilim).

Autre suggestion : si le médecin est allé chercher sa voiture au lieu de courir après le voleur, la poursuite peut se terminer en voiture avec le policier qui tire par une fenêtre et, par erreur, tue le chauffeur (sur un tir raté). S'en suit un accident (tonneaux, chute du véhicule qui se renverse...) où le voleur, à moitié sonné, arrive à s'enfuir avant l'arrivée des personnages sans s'apercevoir que son sac s'est vidé de son contenu.

Les stases

Il s'agit de quatre objet extrêmement anciens. Ces quatre objets sont essentiels aux Templiers pour faire leur rituel d'asservissement. Ils doivent tuer le Nephilim pour qu'il quitte le corps humain qu'il habite (et transforme) puis le forcer à rentrer dans sa stase. De cette manière, ils pourront utiliser ses ressources magiques jusqu'à épuisement. Le voleur devait remettre ces objets aux Templiers.



- Le Fer d'une lance hoplite (fantassin de la Grèce antique datant de 300 avant JC),
Cet objet est en excellent état. Il a certainement été utilisé mais semble avoir été conservé très efficacement.



- Un Torque en bronze (collier celte datant de 50 avant JC),
Tout comme le fer de lance, ce torque est superbement entretenu malgré les âges qu'il a traversés.



- Un Stylet de lecture de la torah (Yad) en argent (datant de l'an 0),
On le croirait sorti d'un magasin et pourtant cet objet à presque 2000 ans. C'est un authentique stylet de lecture de Jérusalem... de l'époque de Jésus-Christ.



- Un couteau sacrificiel en argent (datant de 150 avant JC)
ce couteau a servi pour des sacrifices. Certaines marques en sont la preuve. Cela dit, il n'a aucune marque d'usage du temps.

Ce sont tous des objets extrêmement anciens mais ils sont tous incroyablement bien conservés.
C'est prodigieux !...



Et le lendemain...

Il se peut que le lendemain (dimanche 3 juin), les personnages aillent se renseigner sur un quelconque vol qui aurait eu lieu au Magic City dans la nuit. Bizarrement, personne ne semblera être au courant de quoi que ce soit. Cela dit, selon les moyens qu'ils utilisent, il se peut qu'à partir de ce moment, ils soient suivis, surveillés (des individus louches au service du directeur adjoint)... Vont-ils s'en apercevoir (jets de perception) ?...

Ils peuvent faire appel aux ressources du club Pythagore pour avoir des renseignements sur les reliques anciennes. Des historiens se feront un plaisir de venir admirer et estimer ces objets d'une extrême rareté et dans un état de parfaite conservation. Trois historiens se déplaceront le

Une visite bien singulière

Le surlendemain (lundi 4 juin), le commissaire de police Armand Dubois est demandé à son commissariat pour traiter quelques dossiers. Il y reçoit la visite d'un homme qui semble haut placé. Un jet de perception permettra de voir qu'il porte, à la main gauche, une chevalière marquée d'une croix de Malte (c'est un templier). L'homme souhaite lui faire une proposition. Il dit être grand collectionneur d'objets anciens et savoir « de source sûre » que certains objets sont en sa possession. Pourrait-il les examiner ?... C'est, bien entendu, une ruse pour être certain que les personnages sont en possession des stases. Si la ruse fonctionne, dès que l'occasion se présentera, le commissaire sera l'objet d'une tentative de kidnapping en vue d'être échangé, la nuit venue, contre les stases. Sinon, les personnages seront l'objet d'une surveillance rapprochée mais cependant discrète (donc avec beaucoup de personnes différentes sur le coup). Un jet de perception sera toujours possible (résultat A ou B) pour repérer des

dimanche en après-midi et débattront afin de donner l'avis le plus exact.

Ce même jour, Janine, l'acrobate-comédienne, entendra parler d'une proposition d'embauche circulant discrètement dans le milieu artistique parisien : le Magic City rechercherait une comédienne ou un comédien pour jouer le rôle de la Femme à barbe. Si Janine se propose pour ce poste elle pourrait se faire embaucher et surveiller les lieux discrètement et tendre l'oreille sur ce qui se dit dans le petit monde des employés du Magic City. Son caractère androgyne et ses talents de comédienne feront d'elle la candidate idéale (moyennant une bonne prestation rôlistique autour de la table de jeu : faites jouer l'entretien d'embauche).

personnes qui se ressemblent mais qui portent des vêtements différents (les mêmes personnes tantôt maquillée ou non, tantôt costumé différemment...).

Si Janine décide de se présenter au Magic City pour la place de femme à barbe, l'entretien d'embauche aura lieu dans la matinée du lundi. Si tout se passe bien, elle sera prise à l'essai pour le lundi après-midi (fausse barbe, maquillage et compagnie) de midi à minuit. Si l'essai est satisfaisant, elle commencera le mercredi (surtout pas le mardi). On prétextera que le mardi servira à rédiger le contrat d'embauche. Si elle se renseigne discrètement, Janine pourra entendre parler de la venue d'une délégation de savants pour le mardi 5 juin en vue d'une étude des quatre phénomènes de foire (ce qui explique le fait qu'il ne faut pas qu'elle soit présente au risque d'être démasquée par les savants incrédules).

Scène 4 : une proposition d'étude des sujets par un groupe de médecins, anthropologues... (La Golden Dawn fait du repérage pour agir plus en douceur).

Si les personnages ont mis en place une surveillance (la meilleure étant que Janine soit embauchée), les personnages pourront assister à l'étude des quatre « fantastiques » (comme l'écrivent les journalistes dans la Presse quotidienne) par trois savants réputés (Sir Edward Smith, un anglais qui parle un très bon

français et deux français dont un alsacien : monsieur Honoré de Valembreuse et le professeur Franz Zimmermann). Charge aux joueurs de trouver des prétextes et arguments pour pouvoir assister à cette rencontre. Un temps de discussion leur sera nécessaire afin d'élaborer leur stratégie.



Aux prises avec la Golden Dawn

Il est impératif qu'ils sentent bien qu'ils ne seront pas les bienvenus et que les personnes à convaincre ne sont pas des petits rigolos. Le sous-directeur d'une part, et la Golden Dawn d'autre part, souhaitent faire affaire dans la discrétion la plus totale. Après le vol des objets liés aux créatures (dont il n'a parlé à personne), le sous-directeur se doute que la prochaine action va viser ses quatre phénomènes. Il n'a pas les moyens de protéger efficacement le Magic City. Il souhaite donc se faire un bon petit paquet d'argent en vendant les créatures à des gens qui ont les moyens de payer le prix forts plutôt que de se les faire kidnapper. Ensuite, il s'évapora dans la nature comme par enchantement. La Golden Dawn, de son côté, fait le ménage, certes en douceur, afin que personne puisse entraver l'acquisition de ce qu'elle pense être des Nephilim.

Concernant les arguments que peuvent développer les joueurs, voici quelques suggestions qui peuvent fonctionner. Ce ne sont certainement pas les seuls mais il faut absolument que la version proposée par les joueurs soit cohérente et recevable par un esprit

retors comme celui du sous-directeur et par des esprits éveillés comme ceux des trois érudits.

- le prêtre peut prétexter être le garant du respect de la dignité humaine. Il représente la paroisse (et Dieu) et doit être présent afin d'être témoin que tout s'est passé dans la décence et le respect des âmes qui sont sous sa responsabilité (dont éventuellement celles des quatre sujets étudiés sur sa paroisse),

- le médecin est réputé être spécialiste dans tout ce qui concerne les difformités du corps humains ou animal. Il peut servir d'élément neutre et compétent afin que l'étude soit impartiale. Il peut aussi venir à la demande du prêtre ou du commissaire. Il peut, en cas de besoin, faire jouer ses relations (clientèle influente) afin d'appuyer sa demande,

- le commissaire de police peut proposer de couvrir par sa présence le besoin de sécurité officiel. Les tests se faisant dans une enceinte publique, une telle entreprise doit avoir une autorisation délivrée par les hautes autorités (que personne n'a demandée, bien entendu). Pour simplifier la démarche, il propose d'être présent (il est assermenté) lors de l'étude et de couvrir l'absence d'autorisation.

Au cours de la séance de tests, plusieurs choses peuvent paraître bizarre dans le comportement des savants et du sous-directeur :

- Les quatre sujets sont considérés comme des handicapés mentaux (dans les discussions) mais les tests pratiqués sont plutôt ceux qui servent à détecter un empoisonnement ou une toxicomanie (sont-ils drogués afin de passer pour handicapés ?).
- Lors d'une discussion avec le sous-directeur, on peut les entendre parler d'un objet auquel chacun des sujets serait très attaché. Ils parlent d'eux comme s'ils étaient retombés en enfance et qu'ils auraient chacun une sorte de « doudou » (les stases). Apparemment, le sous-directeur ne sait pas de quoi il est question mais on peut sentir une petite pointe d'agacement dans sa façon de répondre (comme si le manque de ces objets allaient faire baisser le prix des spécimens).
- par moment, on cherche à détourner l'attention des personnages pendant que d'autres essayent de se parler discrètement. Parfois, on se positionne de manière à les empêcher de voir ce qui se passe. Tout en restant dans la correction la plus totale, on semble se livrer, de part et d'autre, à une partie stratégique de positionnement, comme une sorte de partie d'échec dans laquelle les uns bloquent les lignes de vue ou gênent l'écoute pendant que les autres tendent l'oreille et jettent un coup d'œil par-ci ou par-là.
- Entre chaque test, les trois savants consultent quelques grimoires anciens et aussi des notes personnelles griffonnées dans des petits carnets. Ils ont l'air à la fois de savoir ce qu'ils font et en même temps d'agir en tâtonnant.
- Les sujets ont été endormis à forte dose (aux dires du sous-directeur, ils ont reçu la même dose que pour endormir un éléphant pendant 24 h 00) mais ils commencent déjà à montrer quelques signes de début d'éveil après 2 h 00 alors que les derniers tests ne sont pas encore tous effectués. A ce moment-là, le regard perplexe qu'échangent les trois érudits semble lourd de sens (cela semble achever de les convaincre).
- Finalement, après avoir examiné une dernière fois chacune des créatures, les trois érudits ont le sourire. Ils échangent des regards de connivence et s'adressent au sous-directeur en se disant très satisfaits de cette entrevue. A ces mots, ce dernier a beaucoup de mal à cacher son soulagement.



Une petite collation pour terminer

Puis tout le monde est raccompagné à la porte du Magic City après une petite collation au restaurant, quelques verres échangés dans une atmosphère beaucoup plus détendue. Chacun se laissant aller à discuter de tout et de rien, de la pluie et du beau temps... Les joueurs mettront-ils

ce temps à profit pour soutirer quelques renseignements aux érudits ? Il serait bon de laisser traîner quelque chose comme... « Demain, tout sera réglé !... ». Et le lendemain, quatre comédiens dûment costumés et grimés auront pris la place des Nephilim.

Scène 5 : un temps pour la réflexion et un temps pour l'action

Suite aux derniers événements, les personnages vont devoir agir. Il vont devoir décider de la teneur de leurs actions. Ils auront très certainement tous, de bonnes raisons de venir en aide aux Nephilim. Ils vont devoir s'infiltrer dans le Magic City. Le mieux est de se laisser enfermer à l'intérieur des locaux à minuit, à la fermeture et d'agir de l'intérieur. Le commissaire peut avoir un jeu de clés « passe-partout », peut-être faudra-t-il assommer quelques veilleurs de nuit au passage !... Ci-dessous, vous trouverez une description du Magic City qui vous permettra de faire vivre toutes ces activités nocturnes (au chapitre « Le Magic City plus en détails »).

Il faudra surtout que les personnages prévoient un cocktail de produits excitants pour donner un coup de pêche aux Nephilim, au moins pour quelques heures de manière à ce qu'ils puissent fuir par leur propres moyens. La sirène se jettera à l'eau dès que possible et disparaîtra corps et biens. Les autres aussi finiront par fausser compagnie aux personnages et disparaîtront récupérés par d'autres amis Nephilim qui ne pouvaient pas agir au grand jour. Faites-les disparaître les uns après les autres... toujours de manière inattendue. Les Nephilim restant ne s'en inquiètent pas. Ils obéissent à des plans au-delà

de l'entendement des personnages. A un moment, ils se retrouvent seuls quoi qu'ils fassent. C'est bientôt l'aube... ils rentrent chez eux... ou bien au Club Pythagore... Le lendemain, une lettre leur est adressée au club Pythagore les remerciant de leur aide. Tout dépend de ce que les personnages ont fait des stases, elles auront été récupérées ou bien seront récupérées, d'une manière ou d'une autre, par leurs propriétaires légitimes (à vous d'imaginer comment cela peut se passer).

Il va sans dire que si les personnages ne font rien dans la nuit qui vient, les quatre Nephilim seront transférés sous bonne garde, une heure avant l'aube. En effet, un camion sortira du Magic City avec, à l'intérieur, nos pauvres Nephilim. Ce camion sera escorté par une voiture remplie d'homme de main (quatre personnes, chauffeur compris).

Cela dit, ultime chance d'intervenir, sur la route quittant Paris, les Templiers lanceront une attaque à la voiture bélier pour stopper le camion et capturer les Nephilim. Si les personnages ont l'idée de suivre à bonne distance, le camion. Ils assisteront au début de l'attaque. Peut-être alors, pourront-ils mettre à profit la cohue générale pour permettre aux Nephilim de fuir et se perdre dans la nature... pour combien de temps ?...



Le Magic City plus en détails :

En espérant que ces photos vous permettront de mieux vous immerger dans l'ambiance et de la faire vivre à vos joueurs.



Voici l'entrée du parc Magic City au n°178, rue de l'Université.

En remontant la rue de l'Université (en partant à gauche), on trouve la grande salle, appelée aussi la Salle de Bal (à l'étage – à hauteur du n°188).

Une vue depuis la salle de bal : sur la gauche la Roulette humaine (premier plan) et au fond, toujours sur la gauche, le scénic railway et la rivière de Venise, ainsi que le chemin de fer panoramique (ce qui fait penser à de faux rochers gigantesques).



Les photos suivantes montrent :

- Le scénic railway,
- La rivière de Venise (ou gondoles vénitiennes),
- Le chemin de fer panoramique.

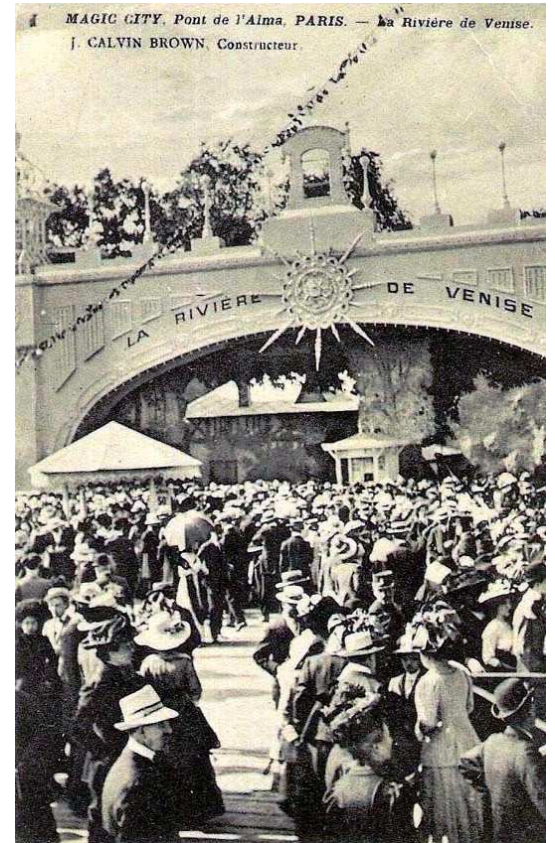


A gauche, le scenic railway

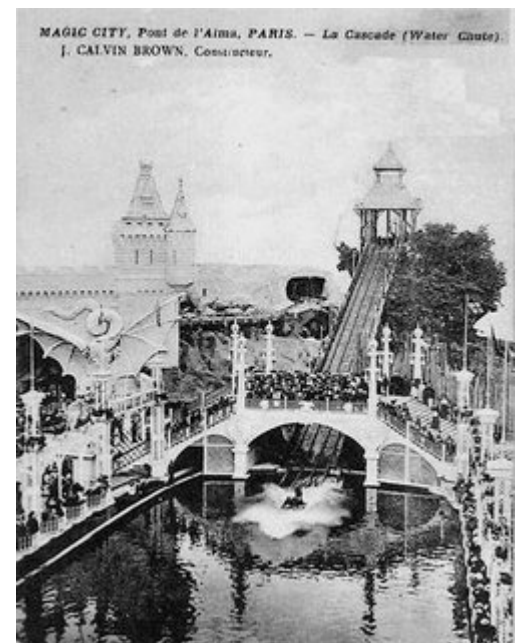
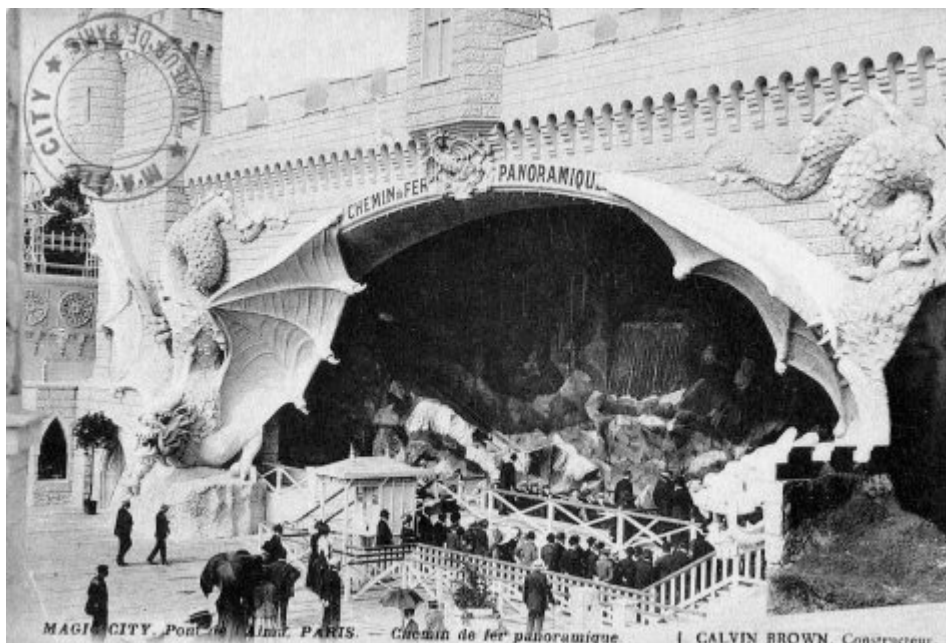
Au centre, le chemin de fer panoramique

A droite, les gondoles vénitiennes

Ci-dessous, l'entrée de l'attraction



Ci-dessous, la Cascade avec sur la gauche, le Chemin de Fer Panoramique





Voici une vue du Toboggan, ça vous le situe par rapport à la Cascade. On distingue les huttes du village Dunkali.

Et ci-dessous, le pont de la folie (on devine le paquebot fantastique – sur le haut et sur la droite de la photo)



Et voici le paquebot de plus près...



Quelques images, en vrac, des attractions...

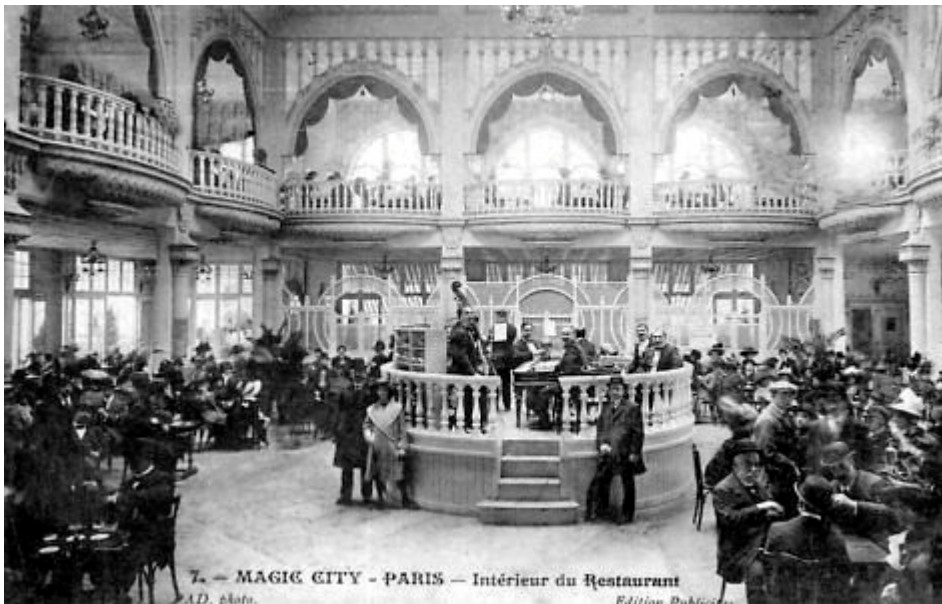
La banquette magique





Les ânes sauvages

L'intérieur du restaurant

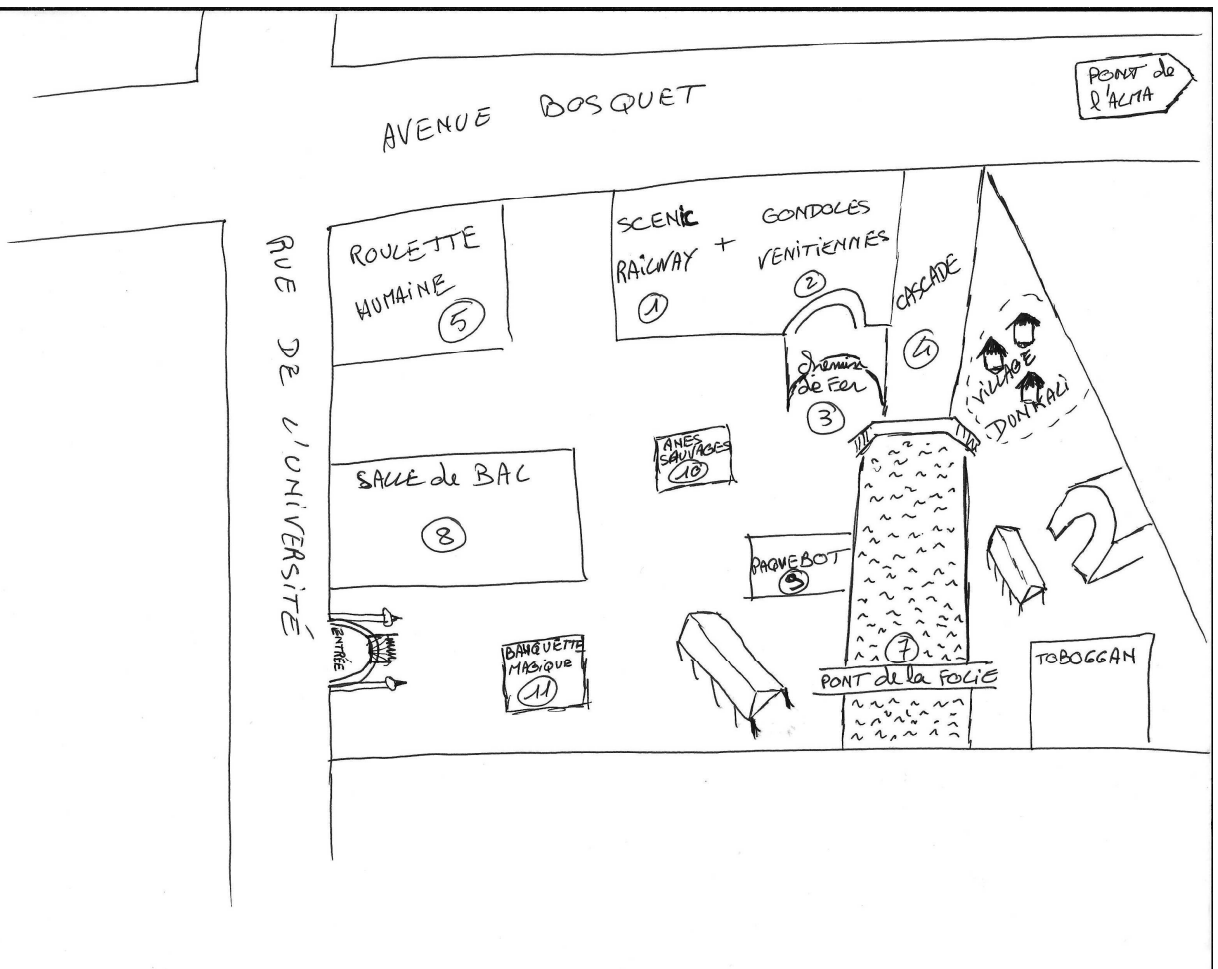


La danse des chasseurs de têtes (village Dunkali)





Voici un plan du Magic City comme j'ai pu le reconstituer d'après les photos
Il n'est pas très présentable mais il reste lisible.
(j'ai positionné la Banquette magique et les Ânes sauvages au hasard)



1. Le Scenic Railway : Montagnes russes en bois à friction latérale,
2. Les Gondoles vénitiennes ou La Rivière de Venise : Barque scénique,
3. Le Chemin de fer panoramique : Parcours scénique,
4. La Cascade ou Water chute : toboggan aquatique,
5. La Roulette humaine (ça tourne de plus en plus vite – faut se cramponner pour ne pas glisser),
6. Le Toboggan (plusieurs dizaines de mètres de haut),
7. Le Pont de la folie (un pont au dessus de l'eau... à vous d'imaginer ce que peut être la Folie),
8. La Salle de bal (une grande salle magnifique pour danser ou pour d'autres réceptions...),
9. Le Paquebot fantastique (on parcourt les coursives dans des ambiances étranges : éclairages et sons mystérieux et envoûtants, décors surnaturels...). C'est ici qu'ont été installés 4 phénomènes de foire,
10. Les Ânes sauvages (= rodéo mécanique),
11. La Banquette magique (banquette se déplaçant toute seule – on se cramponne et c'est tout).



Voici les quatre personnages prêtirés qui ont été proposés pour ce scénario.

Nom du personnage		<i>Armand Dubois</i>		Nom du joueur			
Profession	Commissaire De police	Age	48	Constitution	15		
Aptitudes physiques		11		Spiritualité		5	
Culture générale		10		Ouverture d'esprit		16	
Habilité		11		Fluide		6	
Perception		14		Séquences par tour			
Lames	<i>Cabaliste négatif</i>	<i>Centurion positif</i>	<i>Sorcier</i>	<i>Eve</i>		<i>Grand livre</i>	

Seuil de pratique de Magie Noire : - 1

Nom du personnage		<i>Ernest Varincourt</i>		Nom du joueur			
Profession	Médecin	Age	37	Constitution	12		
Aptitudes physiques		9		Spiritualité		8	
Culture générale		15		Ouverture d'esprit		12	
Habilité		14		Fluide		5	
Perception		15		Séquences par tour			
Lames	<i>Moine négatif</i>	<i>Vicaire</i>	<i>Sorcier</i>	<i>Artiste positif</i>		<i>Hipocrate</i>	

Nom du personnage		<i>Jean Garin</i>		Nom du joueur			
Profession	Prêtre	Age	35	Constitution	13		
Aptitudes physiques		10		Spiritualité		15	
Culture générale		14		Ouverture d'esprit		7	
Habilité		13		Fluide		6	
Perception		15		Séquences par tour			
Lames	<i>Moine positif</i>	<i>Chance</i>	<i>Eve</i>	<i>Juge négatif</i>		<i>Grand livre</i>	

Nom du personnage		<i>Janine Levasseur</i>		Nom du joueur			
Profession	Artiste	Age	34	Constitution	13		
Aptitudes physiques		13		Spiritualité		10	
Culture générale		7		Ouverture d'esprit		11	
Habilité		16		Fluide		7	
Perception		13		Séquences par tour			
Lames	<i>Chance</i>	<i>Diable</i>	<i>Alchimiste négatif</i>	<i>La lune noire</i>		<i>Laboureur négatif</i>	

Seuil de pratique de Magie Noire : - 2

Seuil de pratique de Magie Blanche : + 3