

Synopsis

Xéoguédon, une micro-dimension artificielle créée par de tout puissants magiciens à la croisée de plusieurs mondes... mais surtout un campus. Le plus grand et le plus renommé des établissements magiques: L'université Maglar.

Remplie d'apprentis mages à l'ego surdimensionné mais au contrôle encore balbutiant, l'endroit est toujours très animé. Aujourd'hui c'est encore pire car c'est la date de la remise des diplômes et de la rentrée. Les anciens s'en vont alors que les nouveaux arrivent.

Enroy, Semour, Peter et Mel font un peu des deux. Après une première année mouvementée les "Quatre fantastiques" échappent de peu au renvoi disciplinaire mais pas au redoublement. Fidèles à leur réputation de fêtards, ils comptent bien mettre de l'ambiance dans les cérémonies du jour...

Du haut de sa tour, le doyen Maître Maglar regarde tout ça d'un oeil attentif. Il a ses raisons: les mages ivres de puissance tentant de conquérir le monde font partie de la tradition locale, et ils ont tendance à se manifester lors de la remise de diplômes. Ces gens-là aiment bien les symboles.

Maglar les aime aussi: comme vengeance ironique, il a jusqu'à maintenant transformé tous les prétendants en d'inoffensifs animaux familiers dont la prison éternelle n'est autre que la maison d'une gentille grand-mère gâteaux. Ils voulaient la gloire et le monde, ils finiront leurs jours dans une petite maison qui sent la camomille à se faire lire des romans d'amour et

à jouer au bingo. On ne plaisante pas avec le doyen.

Il faut dire que ce n'est pas pour rien que le bonhomme a une université connue à son nom: il y a des années de cela, c'est en éliminant Nostro Mille Visages qu'il s'est rendu célèbre. Nostro, c'était un autre calibre, un nom qui fait encore trembler les foules, un monstre qui avait étendu un règne de terreur sur plusieurs univers avant qu'une coalition de grands magiciens ne parvienne à le faire tomber. La plupart des jeunes conquérants l'idolâtrèrent et possèdent son livre sur l'art de l'asservissement.

Les Quatre fantastiques pourraient bien créer des problèmes car ils viennent de lâcher une abomination sur le campus. Disciples de Nostro? Pas vraiment, justes des potaches qui ont perdu le contrôle de leur dernière grosse blague.

D'où la question à 200 points : Comment couvrir ce genre d'affaire pour éviter le renvoi de l'université? Où trouver des magiciens assez puissants pour capturer des monstres, disponibles immédiatement, suffisamment en froid avec l'administration pour tenir leur langue et soumis à un sortilège qui les rend facile à contrôler?

Ce matin, une certaine vieille dame s'est fait kidnapper ses animaux.

La pire racaille que Xéoguédon ait jamais portée est de sortie. Ils sont la crème des fous dangereux, ils sont assoiffés de vengeance, ils ont eu des années pour ruminer leur rancœur,

concevoir des plans et ils sont pour la première fois réunis en équipe.

Oh bien sûr, ils sont sous l'effet d'un sort qui limite leurs pouvoirs, transformés en bestioles et maintenant surveillés par quatre gamins irresponsables... mais à voir le sourire sinistre sur chacun de leur museau, la journée promet tout de même d'être intéressante.

À ce stade, amis joueurs, vous vous dites peut-être qu'on va encore faire appel à vous pour vaincre les affreux et sauver le monde. Pas cette fois ci: dans cette histoire-là, les méchants, c'est vous.

...et pour les meneurs de jeu

En réalité, Maglar n'a jamais vraiment battu Nostro: au fur et à mesure que ses ennemis le mettaient de plus en plus en difficulté, ce dernier a réalisé qu'il allait perdre. Toujours préparé et infiltré partout, il a alors organisé sa propre fin.

Grâce à son habileté, non seulement il n'est pas mort lorsque ses ennemis ont gagné mais il en a en plus profité voler l'identité d'un héros: le Maglar qui dirige aujourd'hui l'université est Nostro Mille Visages.

L'histoire est loin d'être finie et si on n'a plus entendu parler de lui depuis des années c'est qu'il a tenu compte de ses erreurs passées. Pour lui, l'échec précédent a été causé par une préparation insuffisante. Alors il prépare, et il procède à des tests.

L'université n'est pas uniquement une couverture mais aussi un centre de recrutement, un générateur de puissance magique et un microcosme expérimental dans lequel simuler plusieurs approches de la prise de pouvoir.

Les PJs sont des expériences. Il les a poussé à prendre la voie de la conquête, les a attentivement regardé faire en prenant des notes et les a finalement jetés après usage. Les éliminer a été facile car les dés étaient pipés et il les a toujours soigneusement gardés sous contrôle.

...du moins jusqu'au début de l'aventure. Que quelqu'un puisse être à la fois assez stupide pour vouloir libérer les PJs et en même temps assez doué pour y arriver (la gardienne étant plus puissante qu'elle en à l'air) était impensable pour Maglar. Ils vont donc avoir une seconde chance à armes égales: maintenant ils ne suivent plus un script où ils seront forcément perdants.

Au moment où tout commence, Mille Visage accumule de la puissance. Il a créé des pierres de destinée où il absorbe toute la magie perdue par les élèves, et comme ils débutent ils en perdent beaucoup pour la quantité qu'ils utilisent vraiment. En plus d'être un accumulateur magique, chaque pierre lie sa cible et permet d'influencer sa destinée.

Chaque PJ a sa pierre, qui a servi à le battre et pourrait être encore utilisée contre lui... ou contient de quoi lui redonner toute sa puissance passée si jamais il met la patte dessus.

Dernier détail et avantage de taille pour eux: une nouvelle expérience est en cours et un nouvel élève/conquérant particulièrement difficile à contrôler est sur le point de tenter sa chance pendant la remise des diplômes. Cela va non seulement monopoliser l'attention et l'énergie de Maglar, mais peut les aider à comprendre beaucoup de choses si ils sont attentifs à la démonstration.

■

Background

Le monde – Géographie

Xéoguédon ne contient qu'un soleil et une minuscule planète juste assez grande pour un campus universitaire entouré d'un peu de campagne. Il est possible de faire le tour du monde en une heure de marche mais à part la courbure marquée de l'horizon, magie aidant, les conditions sont identiques à la terre (pesanteur, atmosphère, durée des journées ...).

Le climat est continental tempéré, la journée du jeu sera assez ensoleillée avec une nuit claire (mais sans étoiles) et fraîche.

Il n'y a ni montagnes ni grandes étendues d'eau, mais une forêt.

En ville l'architecture est plutôt médiévale dans les matériaux et la décoration avec des rues pavées et des bâtiments administratifs en pierre massive, façon citadelle, alors que les logements et lieux de loisirs exposent plus de bois et de mansardes. Les formes en revanche sont plus modernes à base de grands blocs géométriques: penser Corbu ou les cités dortoir reconstruites au plus simple après la guerre.

La cité à une enceinte, par tradition plus que par besoin, avec son chemin de ronde inutilisé, et est dominée par une tour blanche colossale en pierre polie surchargée de gargouilles diverses: la Tour des Maîtres.

Rien n'a été construit, détruit ou rénové depuis les siècles d'existence des lieux et l'endroit a du

vécu. Avec tous les étudiants, chaque morceau de bois est gravé comme une table d'école, dans certaines rues passantes les murs sont couverts de plusieurs centimètres d'épaisseur d'affiches, il y a une faune locale très riche de pigeons, rongeurs et insectes dans tous les interstices tranquilles, ...

Le monde – Population

Hormis les étudiants et professeurs en magie, il y a tout le petit monde nécessaire à la vie de la ville. Du personnel d'entretiens, des patrons de boutiques, des chasseurs de tête en demande de magiciens prometteurs à engager, etc. Les étudiants sont aussi autorisés à être accompagnés partout d'un familier. Enfin il y a de nombreux visiteurs de passage tels de la famille, des petites amies ou des groupes musicaux en tournée.

Les étudiants et professeurs sont très majoritairement masculins et tous humains. Les familiers au contraire ne le sont jamais et ont les formes les plus variées, y compris une poignée de petits golems et robots. Quant au reste du personnel et des visiteurs, il y a beaucoup d'humains et quelques créatures surtout là où un physique ou une aptitude particulière peut servir la fonction.

A cause du rythme posé par l'université, la journée est calme à part une pointe de circulation entre midi et deux heures et les rues sont pleines le soir venu jusqu'à tard dans la nuit.

Le monde – Univers

Xéoguédon est un carrefour entre divers mondes, on y entre et sort par des portails ouverts par des pentagrammes à grand renfort d'effets lumineux et fumigènes. Cependant, chaque portail nécessite des alignements planétaires particuliers à sa destination: rien de trop contraignant, il y a des ouvertures tous les jours, mais uniquement des entrées aujourd'hui.

Le monde n'est pas vraiment daté. On y a une mentalité et un style de vie moderne mais il y a une très faible présence de technologie, de communication et d'industrialisation: non pas que rien de tout ça n'existe mais simplement que, surtout sur le territoire des professeurs de magie chenus, on préfère utiliser la magie pour se simplifier la vie.

A part la rumeur publique et les journaux, très lus, les informations circulent par messagers. Les étudiants utilisent couramment des sorts sur les pigeons et les rats pour leur faire transporter des messages écrits (ils appellent ça SMS pour "Système de Messagerie par Sortilège", terme inconnu des PJs du temps desquels on parlait de "vermine postale").

A propos des rats, ils sont aussi les vedettes de courses très populaires. Ces courses, et surtout les paris qui vont autour, sont le passe temps branché du moment.

En l'absence du moindre véhicule (vu la taille de la planète ce serait absurde), on se rabat sur la seconde façon de frimer: les fringues. Et quand on est magicien, entre les chapeaux énormes, les robes brodées, gants extravagants et autres chaînes et grigris

brillants il y a vraiment de quoi faire. On en trouve pour tout les goûts de la bure noire sobre et épurée à la cape bouffante incrustée de pierres qui font "bling".

Autres signes extérieurs de richesse et de bon goût très importants: les outils de l'art magique. La boule de cristal d'un magicien ne se conçoit que dans le cristal le plus pur et le plus coûteux, son pendule à forcément été consacré par au moins 3 Maîtres Légendaires et sa baguette de marque est sans conteste plus grosse que la votre. Sinon c'est un perdant. Pour les petites bourses, il reste la contrefaçon et la mythomanie.

A noter que les familiers font partie de la panoplie et sont volontiers mis en compétition entre eux: les magiciens adorent gagner mais détestent généralement participer.

La devise de l'université, "Travail, Courage, Excellence", est inscrite en lettres d'or sur les boucles de chapeau de tous les professeurs, administratifs de haut rang, et diplômés: elles devraient donc fleurir aujourd'hui après la cérémonie de remise des diplômes.

Enfin, et encore une fois spécialement aujourd'hui, les lieux sont infiltrés par les associations, groupements et publicitaires en mal de "leaders d'opinion" à influencer. Les messages du jour sont "Boire ou conduire une cérémonie, il faut choisir", "Non à la cruauté envers les démons!" et "Moi et mes autres copines à forte poitrine sommes très attirées par les hommes virils qui boivent de la [insérer le nom de la marque représentée]".

Les PJs – Aspect physique

Lors de leur emprisonnement, les PJs ont été transformés en véritables animaux. A part quelques restes limités d'intelligence et de parole, ils marchaient à quatre pattes et avaient un physique de bête.

Tels quels ils ne pouvaient pas aider les quatre fantastiques, ils ont donc bénéficié d'un désenchantement partiel qui leur a permis de retrouver une certaine humanité.

Au début du scénario, ils se tiennent debout, sont à peu près de taille humaine (les plus petits animaux sont restés en deçà de la moyenne), dotés de mains fonctionnelles et de vêtements. Les habits ont été fournis par le fantastique qui à leur garde, les styles sont donc assez différents selon les équipes.

Au fur et à mesure de l'avancée du scénario ils vont légèrement régresser, après chaque pause, mais resterons très anthropomorphes.

Les PJs – Pouvoirs

Ils ont tous été des magiciens accomplis de leur temps, mais le sortilège d'emprisonnement est passé par là. Au final, ils n'ont plus que quelques petits pouvoirs actifs peu efficaces (voir leurs descriptions).

Ils leur reste cependant une partie de leur savoir et leur contrôle de soit: avec le temps et le matériel ils peuvent conduire des rituels magiques, ils savent remarquer et comprendre des détails obscurs au profane, parlent la

langue des démons et sont pratiquement imperméables aux illusions et aux sorts de contrôle.

Ils ont aussi encore une certaine aura et une grande présence: si ils se mettent en colère les gens "normaux" se sentiront très mal à l'aise et auront tendance à les écouter, s'ils ont un rire sinistre en prévoyant une exaction cela donnera des frissons à tout l'entourage. Ils peuvent être très intimidants.

De plus ils sont très réceptifs et peuvent détecter les forces magiques autour d'eux.

Les PJs – Pierre et sortilège

Le sortilège dont les PJs sont victimes est très puissant et ne pourra être rompu que par celui qui l'a lancé. Ils risquent de garder leur fourrure pour longtemps, bien qu'il soit possible de conserver leur semi-humanité actuelle.

Leur pouvoirs par contre n'ont pas été détruit: Nostro n'aurait jamais perpétré un tel gâchis. Leur puissance a donc seulement été volée et enfermée dans leur pierre de destinée. Il suffit de récupérer la pierre pour la retrouver. Ils pourraient même l'augmenter en absorbant plusieurs pierres, mais cela demanderait des efforts et plusieurs jours car il est beaucoup plus difficile de s'emparer de la magie d'un autre que de reprendre la sienne propre.

Le sortilège est assez violent et provoque l'évanouissement de sa victime. Ils n'ont donc pas de souvenir précis de ce qui leur est arrivé, et en particulier aucun indice à propos du fait

qu'on a utilisé des pierres de destinées sur eux: ils penseront d'abord que leurs pouvoirs sont restreints par le sort.

▪

Les PJs – Couverture

La plus évidente consiste à prétendre être des familiers. Personne ne les trouvera suspect dans la masse de créatures et cela leur ouvrira facilement la plupart des portes. Seule limite: chaque magicien n'est censé avoir qu'un unique familier et il sera difficile de prétendre tous appartenir aux quatre fantastiques si on s'intéresse de plus près à eux.

Restent toutes les autres positions qui peuvent leur passer par la tête à part magiciens. Comme le personnel ne contient pas que des humains ils peuvent être crédibles... cependant le personnel étant majoritairement humain et les exceptions ayant souvent une raison d'être, un curieux peut les mettre en doute s'ils ne s'expliquent pas.

Malgré ces limites, le campus est un endroit où énormément de monde et de créatures circulent. S'ils n'attirent pas explicitement l'attention sur eux et hors de certaines zones plus sensibles, ils auront l'air parfaitement à leur place dans le décor local.

▪

Introduction

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en « temps à-peu-près-réel », c'est à dire que les heures s'écoulent dans le monde du jeu au même rythme que dans la réalité mais qu'on va simplement ignorer les légères incohérences causées par les mécanismes de jeu.

Par exemple si les joueurs ont passé 10 minutes à discuter avec un PNJ, ils auront passé 10 minutes de jeu. En revanche lorsqu'ils annoncent se déplacer ça ne leur prendra pas plus de temps qu'il n'en faut pour le dire tandis que s'ils se séparent la montre continue à tourner même pour ceux qui attendent leur tours.

Il y a 4 équipes, avec chacune un MJ attiré et qui seront le plus souvent séparées... mais ont toutes le même objectif.

Pour permettre aux MJs de se concerter régulièrement et à tout le monde de se détendre, la partie est découpée en 5 périodes de 1h10 entre-coupées de pauses.

Ces pauses sont intégrées dans l'histoire et réunissent les PJs (voir plus loin) d'où une règle inhabituelle: à chaque pause, les joueurs ont le droit de s'échanger toutes les informations qu'ils souhaitent librement. Même entre différentes équipes.

En revanche, comme d'habitude, pendant la partie il est interdit de communiquer entre joueurs lorsque les personnages ne peuvent pas le faire.

Ce scénario est réalisé « façon grandeur nature »: à part le synopsis vous ne trouverez pas d'histoire écrite car c'est les joueurs qui vont la créer librement.

Par contre, vous trouverez les PNJs et lieux principaux avec leur histoire et leur caractère et de nombreuses chronologies.

Ces chronologies sont les outils principaux des MJs qui vont aider à faire bouger les choses et à enrichir la trame: ils décrivent tout ce qui se déroule en arrière plan chez les PNJs, et à quoi les PJs peuvent assister voire participer.

Pour rendre l'utilisation plus pratique, elles sont souvent redondantes: ne vous étonnez donc pas de retrouver, par exemple, les descriptions d'évènements donnés avec un personnage dans chaque lieu où elles prennent place.

Le but du jeu

Les PJs sont supposé faire la chasse aux monstres pour aider les quatre fantastiques. C'est pour ça qu'on les a libéré, et il est prévu de les ré-enfermer aussitôt qu'ils auront réussi.

...que ce soit bien clair: ce n'est qu'une occasion de prendre leur revanche et une couverture en or. Pour les PJs comme pour les joueurs il n'y a que deux *véritables* objectifs:

- conquérir Xéoguédon
- à la rigueur, si vraiment ils n'y arrivent pas, au moins détruire Xéoguédon (éventuellement en s'échappant d'abord)

Il est conseillé aux joueurs de collaborer un minimum s'ils veulent avoir de bonnes chances de réussite. Mais ils n'ont pas besoin d'être une gentille famille unie non plus et leurs personnages ne seront probablement pas toujours d'accord entre eux.

La conspiration en kit

Ce document, donné un peu plus loin, sera fourni aux joueurs avant la partie.

C'est le plan mis au point par les PJs pour s'échapper de leur prison: il est donc incomplet et sujet à l'interprétation... et devra surtout être adapté à l'échelle de l'université pour être utilisable.

Ce plan est un bonus: il est fait pour aider les joueurs et ne contient aucun piège, mais n'est absolument pas obligatoire. S'ils le désirent ils peuvent le modifier ou prendre un chemin complètement différent.

Conventions

Dans la suite de ce scénario, vous trouverez des sections « Évident », « Visible » et « Caché » dans de nombreuses descriptions.

Les détails évidents sont ce qui saute aux yeux des PJs. Vu leurs connaissances en magie et leur sensibilité, ils peuvent n'être flagrant que pour eux. En pratique ces informations seront données au joueurs à la première occasion et sans qu'ils aient besoin de les demander.

Les détails visibles sont ce qui se voit facilement pour peu qu'on regarde au bon endroit. Cela ne seront plus communiqué spontanément, mais seront donnés sans difficulté à condition que les joueurs posent les bonnes questions.

Enfin les détails cachés sont les plus difficiles à obtenir. Ils sont là pour l'information des MJs mais rarement dévoilés directement. Pour en savoir plus, les joueurs devront enquêter et, le plus souvent, déduire à partir d'indices.

La conspiration en kit:

Repérage du terrain: nous n'avons aucun accès à l'escalier du haut, à la salle de bain, à la cuisine et au salon de thé. Peuvent-ils contenir des dangers ou aides? Les inspecter!

Localiser/Préparer les accès: pour frapper il nous faudra rapidement contrôler la chambre du haut, le séjour et la grande armoire avec les boules du bingo. Ça doit être préparé!

Inviter des amis: on a tout essayé, la porte ne s'ouvre pas de l'intérieur sans elle. Si on veut sortir après avoir gagné, il faut faire venir quelqu'un qui nous ouvrira!

Réquisitionner de l'équipement: tout matériel nécessaire doit nous être acquis avant d'entrer en action. Quelques armes, ce serait bien!

Isoler la cible: la vieille peau reçoit peu, mais on ne peut prendre aucun risque. Tous les accès doivent être verrouillés le temps de l'opération!

Se faire beau: une fois maîtres des lieux, il faudra mater les locaux. Du gâteau, c'est l'affaire d'un peu de propagande. Préparer quand même un chouette costume et un beau discours pour être pris aux sérieux!

Créer une diversion: pour l'étape suivante, elle doit quitter le bingo avant la fin. Planquons ses fichues boules, elle devra abandonner!

Neutraliser les gêneurs: tout le monde n'est pas avec nous ici. Profitons de la séance de bingo, quand tout le monde est réuni au séjour, et enfermons les tous!

Accéder à la chambre du haut: c'est son sanctuaire, où elle ne s'attendra pas à nous trouver et se sentira en sécurité. C'est là que nous attaquerons!

Tuer l'ennemi: avec un bon positionnement et l'effet de surprise, nous devrions la jeter dans l'escalier sans problème. Cette fois ci c'est la bonne!

Prendre le contrôle des prisonniers du séjour: sans leur maîtresse pour les protéger ils plieront facilement devant nous. Gloire à nous!

Conquérir le monde: une fois la gardienne tombée, plus rien ne pourra nous arrêter.

Hahahaha vengeance!

Les fins possibles

La mauvaise fin

Les PJs sont particulièrement mauvais, ils échouent totalement et se retrouvent à nouveau dans leur prison pour une perpétuité de bingo et thé... horreur...

Quoi que pouvant être la voie logique, une telle fin serait tellement décevante pour les joueurs qu'elle n'est pas envisageable.

Donc, même si les MJs doivent pousser très fort et faire tout le travail, on se débrouillera pour avoir au moins un final cataclysmique de destruction du monde.

La fin du monde

Les joueurs font ce qu'ils maîtrisent le mieux: ils sabordent le monde et font tout sauter.

C'est la fin qui couvre les performances de « moyen bof » à pas « mal du tout » et, selon le cas, la destruction pourra être plus ou moins glorieuse et satisfaisante.

Selon la qualité de jeu, on pourra y accorder ou pas divers récompenses telles que:

- Des réponses aux questions des joueurs et des secrets du scénario.
- Que les PJs parviennent à s'enfuir.
- Se venger en tuant Maglar/Nostro.

La conquête du monde

C'est le succès et les PJs parviennent à s'emparer de Xéoguédon, gagnant non seulement leur vengeance mais une base solide pour étendre leur règne à d'autres mondes (surtout avec les pierres de destinée en poche comme récompense finale).

Pour y arriver il faudra éliminer Maglar/Nostro et récupérer les pierres de destinée.

C'est une très bonne fin, mais pas tout à fait encore la fin ultime.

La meilleure fin

Ici, non seulement les PJs conquièrent le monde, mais ils le font avec brio.

IC, la différence avec la fin précédente est qu'ils impressionnent Nostro.

OOC, ce sont les meneurs de jeu qui choisissent d'accorder cette fin plutôt que la précédente en fonction de la qualité du jeu.

Dans ce final, Nostro accueille les PJs pour la confrontation finale au lieu qu'ils ne soient obligés de la forcer, et place le combat autour du puits de la destinée (voir les lieux).

Avant de périr précipité dans le puits, il annoncera aux PJ qu'il leur laisse un cadeau dans une pièce cachée derrière un panneau du mur.

La pièce existe bel et bien et contient le livre de sorts du magicien ainsi que... le véritable puits

de la destinée: encore une fois Nostro à échappé à la mort Grâce à une brillante mise en scène.

Ils entendront sans doute encore parler de lui.

Moins bonne fin? Pas vraiment, en plus de ne pas avoir eu à détruire leur modèle les PJs ont gagné un livre dont ils pourront tirer une énorme puissance.

Mais surtout ils ont gagné le respect d'un Maître. Chez les magiciens, donner son livre à un élève c'est le reconnaître comme son égal à la fin de sa formation.

Par ce geste, Nostro en a fait bien plus que de simples conquérants victorieux: ils ont obtenu une entrée officielle dans le cercle très fermé des grands magiciens maléfiques.

En d'autres termes, ils rentrent dans la légende. Par la grande porte.

Lancement

La partie commence pareil pour chaque équipe: par un enlèvement.

Alors qu'ils étaient occupés à planifier leur prochaine tentative de mise à mort de la tante Hélène, quatre zouaves ont fait une entrée fracassante dans la maison.

Mel a fait sauter la porte tandis que Peter maintenait un sort de silence et, avant que quiconque n'ait compris ce qui se passait, Enroy a emporté tout le monde sous ses bras. Sémour, lui, faisait le guet.

Le petit groupe a pu s'enfuir sans encombre, sans même être remarqués par la gardienne. Les PJs ont alors eu droit à une cérémonie de désenchantement partiel qui leur a rendu une partie de leurs moyens.

On leur a expliqué la cause de leur libération: aider à récupérer discrètement des Choses très Désagréables accidentellement libérées lors de préparatifs de farce (ils voulaient quelque-chose de moins grave mais ont cassé le pot en fourrageant dans une réserve).

Sentant l'occasion en or, les PJs ont évidemment accepté chaleureusement et sans condition... bien qu'ils n'aient aucune intention de mener la mission à bien.

On leur a alors fourni de quoi s'habiller.

Pour l'équipe d'Enroy, c'est costumes brillants et extravagants avec bijoux et accessoires de mode coûteux. Le magicien n'a pas lésiné sur les moyens: « Il y a mon nom sur ces fringues,

et on pourrait vous prendre pour mes familiers. Alors il ne faudrait pas que vous me fassiez honte. »

Chez Ghar c'est plus sobre et classique. On aurait pu s'inquiéter en le regardant... mais contre toute attente ses habits sont très élégants lorsque ce n'est pas lui qui les porte.

Les nouveaux amis de Peter sont les moins bien lotis avec le minimum vital sans fioriture. Et un peu usé aux entourures. On voit bien que celui là n'a pas les mêmes moyens que ses collègues.

Enfin du côté de Mel on a de la blouse bien taillée et de lourds gants et bottes du plus bel effet.

Tout le monde étant fin prêt, on se lance à la chasse sans plus attendre. Les quatre magiciens se séparent avec leurs équipes pour aller aux derniers endroits où les créatures se sont manifestées.

Il comptent sur les PJs pour suivre la piste, qu'ils ont été incapable de trouver eux mêmes... autrement dit, passé cette étape obligatoire il sera facile de les balader n'importe où en leur faisant croire travailler pour eux.

C'est là que la partie commence...

Ils ont jusqu'à 21h ce soir avant la fin du désenchantement.

Entre temps, environs toutes les heures, le rituel devra être rafraîchi. Les magiciens ont fait appel à des démons mineurs qui apparaîtront de nul part, attireront les PJs dans leur dimension (de force si besoin) pour s'en

occuper puis les remettrons où ils se trouvaient. Le temps s'arrête sur Xéoguédon, du point de vue des PJs, pendant ce processus

Donc toutes les heures les PJs sont retirés du monde, restent ensemble une dizaine de minutes et reviennent comme si de rien n'était... ils peuvent même échanger des objets, mais pas leur places: les démons sont bornés et disciplinés.

■

Thèmes et accroches

Histoire de garder les joueurs sur les dents mais aussi pour dynamiser la partie, chaque période de jeu (sauf la dernière) se conclue par une accroche.

Il s'agit d'un évènement, intrigant, menaçant ou dramatique, qui va leur tomber dessus avant chaque pause et rajouter un nouvel aspect à l'histoire.

D'autre part les périodes ont aussi un thème générique qui donne les grandes directions aux MJs.

Période 1 - 15:10 ~ 16:20

On laisse d'abord les joueurs lancer tranquillement leur plan avant de les distraire avec le premier imprévu.

Il faut qu'ils se lancent, prennent de l'assurance, et apprennent à « piloter » leur magicien (ce qui se révélera très facile).

D'autre part, pour les lancer, le scénario les envoie d'abord à un endroit imposé... qui se trouve être lié à la machination en kit et contenir les amorces de diverses intrigues secondaires.

Première accroche: des affichettes apparaissent en ville à propos d'animaux perdus et une vieille dame commence à interroger les gens. Hélène est à leur poursuite.

Période 2 – 16:20 ~ 17:30

Après un tours d'échauffement on passe aux choses sérieuses: à partir de maintenant on va commencer à mettre des bâtons dans les roues de nos fines équipes.

D'une part Hélène se manifeste de façon encore distante mais inquiétante.

Plus pressant, les Choses très Désagréables commencent à se manifester et à faire parler d'elles. Ils vont sans doute les rencontrer, les magiciens sont sous pression et exigent des progrès... il est question d'entamer une enquête officielle.

Seconde accroche: et là rentre en scène un concurrent imprévu. Klario (le nouvel élève) les confronte.

Période 3 – 17:30 ~ 18:40

Tandis que la situation continue à empirer, Klario semble très décidé à doubler les PJs.

Ils sont maintenant en compétition, mais ont aussi l'opportunité d'observer toutes sortes de choses très intéressantes: bien que ce ne soit pas du tout nécessaire pour accéder au meilleur final et tout comprendre il devient d'ors et déjà possible de dévoiler les premiers secrets du scénario.

Même si ce n'est pas le cas, ils devraient commencer à voir qu'il y a anguille sous roche (Maglar agit bizarrement).

Troisième accroche: à force de manque de discrétion (des PJs ou des Choses), une enquête officielle est lancée. Xendriith débarque brutalement.

Période 4 – 18:40 ~ 19:50

Alors qu'on approche de la fin et que les PJs ont certainement beaucoup à faire, ils sont maintenant face à tous les empêcheurs de tourner en rond du scénario et tout se complique.

En contre-partie, il est temps pour leurs alliés de se révéler à leur plein potentiel. Milo quitte son ascenseur et les lemmings veulent en découdre avec le système à leurs côtés!

Plus de difficultés, plus de possibilités... et c'est aussi le moment de la remise des diplômes qui permet de commencer les choses sérieuses dans la conspiration en kit.

Dernière accroche: Xendriith démasque les PJs et tous les pigeons de la ville se mettent à annoncer tout haut qui ils sont vraiment... sous le choc, Hélène se montre sous sa vraie forme.

Période 5 – 19:50 ~ 21:00

C'est la dernière ligne droite et le grand final! En bien ou en mal, toutes les intrigues devraient se terminer durant cette dernière heure. Chaos en perspective...

Le mot d'ordre, pour les joueurs comme pour les MJs, c'est « finir dans les temps ». Il s'agit de tout boucler si possible sans laisser d'intrigues secondaires en suspens.

En fonction de l'avancée ou du manque de progrès des joueurs, cela signifie une attaque en règle de la tour et un grand combat de magiciens, ou tout détruire avec pertes et fracas.

▪

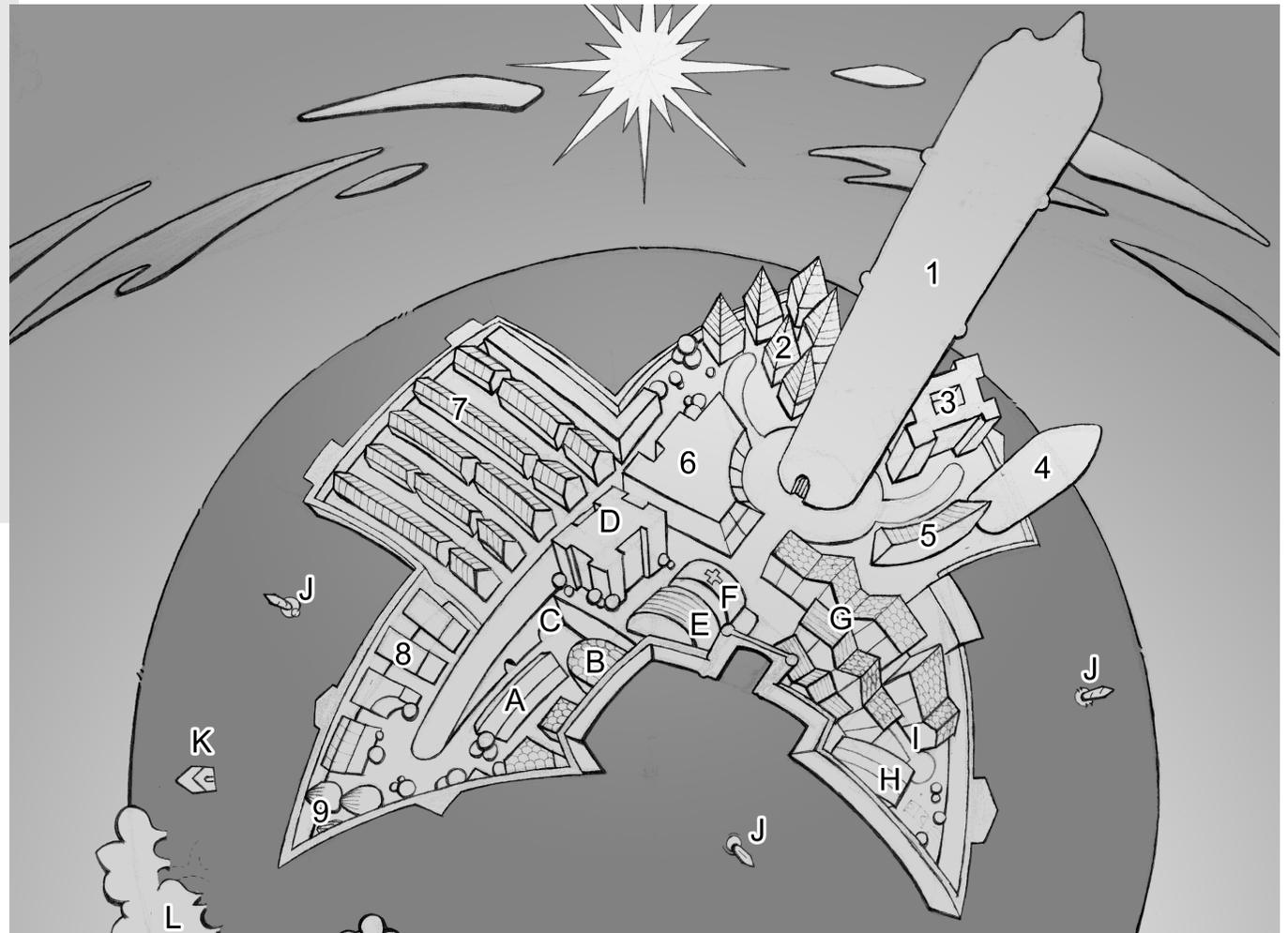
Chronologie générale (seulement les grands évènements)

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
<ul style="list-style-type: none"> ■ Libération des PJs ■ Hélène se met en chasse 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Les Choses se font remarquer ■ Klario se présente comme un concurrent 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Xendrith se met en chasse ■ Maglar commence à perdre le contrôle de Klario ■ Les tentatives de contrôle de Maglar sont de moins en moins discrètes ■ Fausse alerte, les Choses sont prises pour un démon 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Milo fait tomber l'ascenseur ■ Le chef des lemmings meurt ■ Cérémonie de remise des diplômes (19h) ■ Tombée de la nuit (19h) ■ Xendrith démasque les PJs ■ Hélène se transforme 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Klario se débarrasse de Glaarm ■ Klario s'attaque à Maglar ■ Destruction ou conquête du monde

Carte du monde

Légende

- 1 Tour des maîtres
- 2 Salles de cours
- 3 Salles de TP
- 4 Bibliothèque
- 5 Réserve
- 6 Grand amphithéâtre
- 7 Logements
- 8 Rue des magasins de vêtements
- 9 Coin des magasins de magie
- A « Le souk », magasin généraliste
- B Rue des services
- C Salon de massage « Chez Minming »
- D Restaurant universitaire
- E Imprimerie centrale / Reprographie
- F Infirmerie
- G Rue de la soif (cafés, discothèque)
- H Piscine / Gymnase
- I Café des poètes
- J Portail d'entrée/sortie
- K Maison de Hélène
- L Forêt des Murmures



Quartier des logements

Ce sont des rangées de petites maisons individuelles en bois autour de ruelles étroites. Elles accueillent tout le monde (Maîtres exceptés), des élèves au personnel.

Les baraques brinquebalantes, très colorées, semblent s'appuyer les unes sur les autres et ne montrent pas un seul angle droit. De plus elles sont pleines comme des oeufs: à la construction de l'université sa population actuelle n'était pas prévu et on s'entasse par dix dans chaque maisonnette.

C'est aussi l'endroit le plus sale de la ville en raison de l'habitude des étudiants de se débarrasser de leurs déchets par la fenêtre. Inutile de dire que cela en fait aussi le quartier général de la vermine locale (au sens propre).

Personnages notables

- Les « dératiseurs/recruteurs », généralement de bons clochards bien débrouillards, qui

contrôlent la population de rat et capturent les plus prometteurs pour les courses.

- Armée des Ténèbres (voir plus loin) réside ici
- Le crieur public, qui annonce les nouvelles mais surtout passe tous les matins « il est 7h bande de fainéants! Levez vous et préparez vous pour les cours! ». Nanti de nombreux ennemis, c'est une brute épaisse capable de se défendre.

Lieux notables

- Appartement d'Enroy... un grand mystère dont lui même à oublié la localisation: il ne dors jamais ni seul ni chez lui.
- Appartement de Sémour, le repère des derniers de la classe toute catégorie confondue.
- Appartement de Peter... limité à un placard car il n'a pas su s'imposer assez pour obtenir plus d'espace de ses colocataires.
- Appartement de Mel, actuellement un tas de cendre suite à un mystérieux incendie, en cours de reconstruction.
- Appartement de Klario, lui s'est retranché dans son grenier d'où il surveille les autres par des trous du plafond sans leur parler.

- Quartier exotique: les humains et les non-humains ont tendance à se séparer. D'où une ruelle sombre remplie exclusivement de créatures (qui ici se montrent légèrement hostile au visiteur humain et parlent exclusivement leur langages)

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Klario peut être surpris en train d'espionner les PJs ■ Hélène peut être croisée interrogeant les gens 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Klario peut tenter d'intimider les PJs ■ Maglar vole la magie de Klario avec une pierre ■ Klario rentre chez lui pour s'y reposer 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Xendrith peut être croisé alors qu'il enquête 	

Quartier commerçant

Ici tout est propre et brillant, tout le monde est souriant et chaque centimètre carré de mur est couvert de publicité. Nous sommes sur le territoire des marchands, et leur richesse saute aux yeux.

Il y a trois types de boutiques: une pleine rue consacrée aux vêtements et accessoires, une pleine rue consacrée aux fournitures de magies et « le souk » qui a le monopole de tout le reste.

Le quartier est sillonné par de gros démons très polis armés de masses: les riches marchands aiment à se sentir en sécurité.

Personnages notables

- Les vendeurs à la sauvette, suspects et stressés à souhait (ils sont ceux qui goûtent le plus souvent de la masse des démons) ils abordent le chaland pour lui vendre divers fournitures très bon marché. « Garanti authentique, pas du tout des contrefaçons! »

- Le prêteur sur gages ambulant. Vous vendriez père et mère pour acheter le dernier grimoire à la mode? C'est faisable, et il est la personne à contacter.

Lieux notables:

- « Le souk », tranchant avec l'aspect cosu des autres établissements est une sorte d'immense épicerie/quincaillerie de quartier qui vend tout objet strictement utilitaire dont on puisse avoir besoin.
- La ruelle sombre sinistre, où démons et vendeurs à la sauvette se retrouvent pour racket/graissage de patte.

Exemples de magasins

- Habillage: sport, magiciens, habillé.
- Magie: divination, alchimie, livres, bâtons et baguettes, enchantement.

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Klario peut être surpris en train d'espionner les PJs ■ Hélène peut être croisée interrogeant les gens 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Klario peut tenter d'intimider les PJs 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Xendriith peut être croisé alors qu'il enquête 	

Quartier des services

Non loin des autres commerçants, on trouve un bric à brac d'établissements moins anciens: plombier, coiffeur, médecin, laverie... la plupart n'existent que depuis peu et pas pour très longtemps tant la compétition est féroce.

Un seul semble immuable: le salon de massage de madame Minming autour duquel toutes sortes de légendes courent. Maglar, traditionaliste et propre sur lui, a toujours été farouchement opposé à tout établissement scabreux.

...mais Minming est maline et à offert toutes sortes de réductions au locaux. Vous donnez donc à l'entrée votre carte d'étudiant, de travail ou de résident temporaire... et ainsi identifié n'aurez droit qu'à un massage tout à fait innocent si vous êtes magicien.

Les membres du personnel, c'est une autre histoire.

Personnages notables

- Minming, la gérante polie mais dure en affaire. Très vieille mais encore en forme.
- Les filles de Minming, qui ont tendance à laisser planer toutes sortes de sous-entendus grivois et à flirter avec tout le monde.
- Le dragon-serpent de Minming, très fort en négociation lui aussi et qui l'aide à récolter le « loyer » des autres établissements.

Lieux notables

- Le salon de massage, sous une arche de pierre dans un local chaleureux et sans fenêtre. On y diffuse de l'encens et une musique douce, les murs sont insonorisés et il y a des miroirs sur les plafonds.
- Le ratodrome, dans une des arrières chambres de chez Minming, qui est le lieu où se passent l'essentiel des courses de rats et où s'échangent le plus de paris. Les rats y courent dans des réseaux de cages et de tubes.

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hélène peut être croisée interrogeant les gens ■ Plegmar assiste à une course chez Minming 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Plegmar assiste à une course chez Minming 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Xendriith peut être croisé alors qu'il enquête 	

Les services universitaires

L'université maintient les plus grands et les plus beaux bâtiments réservés à quelques services clef. A part les dimensions généreuses et l'architecture lourde, on sait où l'on se trouve par l'omniprésence de « Travail, Courage, Excellence » gravés et de statues de Maglar.

Ces endroits bénéficient en plus d'un personnel nombreux, très qualifié et motivé. Ce sont sans le moindre doute les parties les plus fonctionnelles et efficaces de l'université, en grande partie grâce à Xendrith.

Restaurant universitaire

- On y brasse quotidiennement des tonnes de frites, le plat universel, et d'une nourriture simple et peu variée mais correcte.
- Il fournit aussi des plats à emporter et est ouvert 24/24: hors des heures d'affluence, il est assez vide et offre des plats plus exotiques (pour les non humains)
- Il prépare aussi les repas des Maîtres, qui ne mangent bien sûr pas ici.

- Il est rempli de salamandres insensibles au feu et haïssant Xendrith, qui se font un point d'honneur d'ajouter... divers ingrédients « spéciaux » à ses plats.

Infirmierie

- Elle voit beaucoup de petits bobos, d'origines très variées, et est souvent engorgée.
- Recevant des créatures de toutes espèces, elle possède des services et médecins spécialisés pour chaque grand groupe.
- On y voit aussi beaucoup de simulateurs en mal d'une pause ou d'un mot d'absence... les infirmières collaborent facilement, surtout moyennant un peu d'argent. *Tout particulièrement* si le malade tente d'échapper à une punition de Xendrith.

Piscine et gymnase

- Vu l'amour des magiciens pour l'effort physique, les deux seraient désertiques sans le reste de la population. En pratique ils fonctionnent comme un club de sport.
- Suite à une expérience, la piscine est momentanément indisponible: elle contient

un léviatan, un monstrueux reptile marin particulièrement agressif (un genre de Nessie carnivore). Il est emprisonné dans l'eau par un sort de dessiccation.

- Xendrith n'y met pas les pieds.

Journal et reprographie

- On y rédige et imprime les journaux et affiches, et on y recopie des documents pour les étudiants.
- La reprographie est assurée par des milliers de petites fées armées de pinceaux.
- Outre les imprimeurs, l'endroit grouille de journalistes qui dictent et discutent leurs articles.
- On y produit aussi des caricatures cocasses des Maîtres... en particulier Xendrith.

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
<ul style="list-style-type: none"> ■ Xendrith peut être croisé en train d'inspecter le travail de tout le monde 		<ul style="list-style-type: none"> ■ Klario peut tenter d'intimider les PJs 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Xendrith peut être croisé alors qu'il enquête ■ Préparation des repas de Xendrith et Plegmar 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Les repas des Maîtres sont livrés

Salles de cours et de TPs

Voici le coeur de l'université, où se passent les choses sérieuses. Ici on ne parle pas trop fort et on marche dignement, conscient de la chance qu'on a de l'honneur de s'y trouver (et d'être surveillé de prêt par les professeurs).

Les salles de cours sont réparties dans de petits bâtiments aux toits pointus. Souvent utilisés par un seul professeur et une seule classe, on y a pris ses aises et s'y est installé: les cours les moins stricts ont leur salon de thé et leur jeu de fléchettes.

Pour les travaux pratiques, l'ambiance est différente. C'est que cette partie inclue des explosions et invocations diverses: il faut un minimum de sécurité. Les invocations se font à la cave. Le bloc est un croisement de donjon et de château fort, éclairé par des torches et plein de pentacles protecteurs pré-tracés.

Personnages notables

- Les professeurs, en éternelle compétition les uns avec les autres et souvent aussi peu travailleurs que leurs élèves.
- Fifi, la mascotte de l'université, une très vieille chouette à demi déplumée et incontinent. Tends à lacérer les mains qui l'approche. Très aimée du corps étudiant mais plus polémique pour les reste du monde.
- Olaf, un nabot bossu chargé de la sécurité et du nettoyage des sales de TP. Il se balade partout avec son balai, qu'il envoie au travers du visage de qui ne file pas droit et est étonnement connaisseur en magie pour un igoroïde.

Lieux notables

- La salle des profs. Qui dit salle des profs dit café... et avec les lemmings cela implique une sécurité quasi militaire. Les professeurs y mènent des tours de garde.

- Le bureau d'Olaf, une cave remplie de balais, produits d'entretiens et vins fins... le tout décoré avec goût et luxe.
- Le grand amphithéâtre, salle spéciale comme son nom l'indique utilisée pour les cours magistraux des Maîtres en personne et les cérémonies. La remise des diplômes s'y déroulera.

15:10 ~ 16:20

- Xendrith peut être croisé en train d'inspecter le travail de tout le monde

16:20 ~ 17:30

- Réunion de Xendrith et des professeurs, en salle des profs, sur le thème « plus de discipline cette année »

17:30 ~ 18:40

18:40 ~ 19:50

- Xendrith peut être croisé alors qu'il enquête
- Remise des diplômes avec Xendrith, Maglar et Plegmar, au grand amphithéâtre
- Klario tente une attaque peu remarquée

19:50 ~ 21:00

La bibliothèque

Cette tour est la petite soeur de celle des mages, très proche dans son style. Elle était en fait prévue comme tour des mages mais, en visitant le chantier, les Maîtres ont exigé plus grand: résultat, on y trouve des salons, douches et cuisines, le tout rempli d'étagères de livres.

Il y règne une sorte de brume... qui en regardant de plus près s'avère être un nuage de poussière permanent.

Certains livres sont enchaînés, voir enfermés dans des cages. Tout le bâtiment est gardé par des sortes de rats-taupes aveugles (donc protégés de l'influence des livres) qui surveillent plus le stock que les visiteurs.

La poussière accumulée sur les murs peut tomber en avalanches à tout moment. Pour éviter ça il est rigoureusement interdit d'élever la voie ici.

- Le bibliothécaire en chef. Nouveau dans le coin après que le précédent ai pris sa retraite, ce rat-taupe n'a pas encore toutes ses marques. Couvert de pansements, il a tendance à s'enlaidir dans les murs et à tomber dans les escaliers.
- Les chasseurs de prime de la bibliothèque, très visibles par ici: le taux de livres volés ou rendu en retard est, grâce à eux, des plus faibles.

Lieux notables

- La section des livres dangereux: penser au couloir des psychopathes dangereux dans le silence des agneaux, mais avec plus de pentacles et bougies et des livres dans les cellules.
- La salle des fiches, où un système complexe de classement croisé permet de savoir quel livre contient n'importe-quelle information en étudiant des petites fiches cartonnées. Enfin, si toutefois vous lisez couramment le braille.

Personnages notables

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
■ Xendriith peut être croisé en train d'inspecter le travail de tout le monde	■ Maglar viens faire un discours officiel aux bibliothécaires	■ Klario peut tenter d'intimider les PJs	■ Xendriith peut être croisé alors qu'il enquête	

La réserve

Dans ce long hangar sont empilées des milliers de caisses aux labels énigmatiques. Des manutentionnaires déplacent tout ça en permanence.

Quels secrets et puissances magiques sont stoqués ici? Qui ouvrirait toute les caisses serait très déçu car même les magiciens ne sont pas fou au point de créer un endroit si dangereux. En fait la réserve contient uniquement des fournitures de consommation courante: cahiers, bougies, savon... et les fameuses boucles de chapeau « Travail, Courage, Excellence ».

Personnages notables

- Roberval, chef des manutentionnaires. Suite à une imprécision dans les votes, son concurrent prétends être le chef: il le combat par un système d'étiquettes cryptiques et en remplaçant toutes ses caisses.
- Hector, chef des manutentionnaires. Suite à une imprécision dans les votes, son

concurrent prétends être le chef: il le combat par un système d'étiquettes cryptiques et en remplaçant toutes ses caisses.

- Les serpents-fouisseurs, ex-collègues de Milo qui le connaissent bien. Principale main d'oeuvre et aussi mielleux que le groom d'ascenseur.
- Le contremaître (sans nom connu) stressé: entre son prédécesseur qui s'est fait dévorer la tête par un ouvrier et les deux chefs qui se font la guerre, le job n'est pas reposant.

Lieux notables

- La « réserve de la réserve », lieu tout à fait officieux où les serpents-fouisseurs récupèrent beaucoup de marchandise « tombée du camion ».
- Le bureau du chef, une zone de guerre copieusement sabotée et contestée Roberval et Hector en alternent l'habitation et le siège.

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Klario peut être surpris en train d'espionner les PJs 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Klario peut tenter d'intimider les PJs 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Xendriith peut être croisé alors qu'il enquête ■ Les lemmings tentent de s'emparer des boucles de chapeau et se font repousser par les serpents-fouisseurs 	

La rue la soif

Une cité universitaire ne saurait se concevoir sans ses bars, cafés et petits restaurants à emporter. Comme il se doit ils sont regroupés dans une petite rue colorée et festive, dite « la rue de la soif ».

La encore on a prévu trop petit à la construction et beaucoup d'établissements occupent le même local, séparés uniquement par la peinture de la façade et la décoration intérieure.

C'est aussi là que de nombreux musiciens de passage viennent mettre un peu d'animation tous les soirs.

Un peu à l'écart, un gros bloc noir « le monolithe » contient la boîte de nuit locale pour ceux qui veulent draguer et boire à la vitesse supérieure.

Personnages notables

- Le poivrot officiel de l'université: s'exprime par mono-syllabes et gargouillements, vit des

fonds de verre abandonnés et semble ne pas avoir besoin d'aliments solides.

- Mokoko, gérant très médiatique du monolithe. Il est avec les gens avec qui il faut être, au top de la mode et un peu envahissant.

Lieux notables

- Le café des poètes, quartier général des lemmings et du coup contraint de ne vendre que du déca. C'est le coin branché pour qui veut se la jouer intellectuel blasé.
- Le monolithe, boule à facettes, musique qui déchire les oreilles, soirée mousse le mardi soir...

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hélène peut être croisée interrogeant les gens ■ Klario peut être surpris en train d'espionner les PJs 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Klario peut tenter d'intimider les PJs 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Xendriith peut être croisé alors qu'il enquête ■ Les lemmings se réunissent au café des poètes pour préparer l'attaque de la réserve 	

L'extérieur

Autour de la ville, on trouve beaucoup de campagne tranquille et verdoyante... mais aussi quelques points d'intérêt. Cela reste cependant plus calme que l'université.

Personnages notables

- Les Choses très Désagréables devraient se sentir à l'aise en campagne près du mur d'enceinte. Entre deux visites en ville.

Lieux notables

- La maison de Hélène, dans la plus pure tradition « maison de la sorcière de conte de fées » (mais pas en pain d'épices) matinée et riche en napperons et bibelots. L'enfer sur terre pour les PJs.
- La forêt des murmures, grande et sauvage. Elle occupe toute une hémisphère et lorsqu'il fait jour en ville il y fait nuit... et vice versa. Les murmures en question ne sont rien d'autre que le son du vent dans les feuilles: rien que de la verdure et de l'oxygène ici.

- Les portails de voyage. Non actifs, ils sont constitués d'une haute pierre gravée et de tracés colorés au sol. Actifs ils génèrent énormément de lumière et fumée colorée (ou est ce ajouté par les magiciens?). Noter que Maglar peut à volonté fermer les portails depuis sa tour. Les ouvrir requière un rituel qui n'est pas trop difficile mais doit se faire depuis une certaine hauteur.
- Le centre de la terre. Si les joueurs s'y intéressent ils peuvent y accéder facilement par les égouts... et découvrir comme Xéoguédon est creuse et artificielle. Le sol est maintenu par des poutrelles, dans le style tour Eiffel. La tour des mages est solidement amarrée au tout... ou est-ce l'inverse? Le coeur de la planète est une jade de feu: une pierre verte d'une luminosité éblouissante qui pulse au rythme d'un coeur humain.

15:10 ~ 16:20

16:20 ~ 17:30

17:30 ~ 18:40

18:40 ~ 19:50

19:50 ~ 21:00

- Hors de l'enceinte, forte probabilité de croiser les Choses
- Hors de l'enceinte, forte probabilité de croiser les Choses

La tour des Maîtres

Centre névralgique de l'université et probable point final du scénario, la tour est subdivisée en deux parties avec en bas l'administration ouverte au public et en haut les très fermés appartements des maîtres.

On peut accéder aux étages supérieurs par

- les escaliers, gardés par des dragons élémentaires de glace, de feu et de tonnerre peu commodes, en sommeil dans des torches
- l'ascenseur à condition de posséder une clef spéciale, parvenir à « pirater » l'engin ou crapahuter dans la cage pleine de vers et insectes géants (bien plus facile avec Milo)
- en utilisant habilement la livraison du repas du soir depuis le restaurant universitaire

Base, l'administration

Les bureaux sont luxueux et on se la coule douce avec seulement quelques mots d'absence et de retard à gérer... sauf aujourd'hui avec la rentrée qui arrive.

Il y a de la queue jusque dehors, nombre de jeunes magiciens impatients et stressés et des fonctionnaires épuisés d'avoir répété la même chose et rempli le même papier des centaines de fois.

Tout ce petit monde à autre chose à faire que de parler et pense les pires choses de ceux de l'autre côté du bureau.

A part ça c'est aussi le points de rencontre des nouveaux complètement perdus et paniqués, pour la première fois loin de chez eux dans ce monde si particulier qu'est l'université: leur pire découverte est généralement à quel point se loger est compliqué ici. Ils ignorent encore que cela se gère entre colocataires, et jamais grâce à l'administration.

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
■ Xendriith peut être croisé en train d'inspecter le travail de tout le monde	■ Maglar viens faire un discours officiel aux employés des administratifs	■ S'il en a l'occasion, Milo s'intéresse de près aux PJs	■ Xendriith peut être croisé alors qu'il enquête	■ Maglar rentre à ses appartements
			■ Milo fait tomber l'ascenseur	■ Klario tente de s'infiltrer

Milieu, logements des maîtres

Trois des 4 Maîtres se partagent la section médiane de la tour, Maglar se réservant le sommet.

Les appartements de Xendrith ne recèlent que peu d'intérêt. A l'image de leur propriétaire ils sont nets et vides à part une grande masse de documents administratifs dûment classés.

Peu de mobilier, à part l'essentiel, peu de luxe même: si l'homme aime les signes de pouvoir et de richesse il ne s'en embarrasse pas ici où il n'y a pas de spectateurs à attendre.

L'atelier de Plegmar est plus pittoresque. Diagrammes, magnifiques maquettes, pièces délicates d'horlogeries, ce pourrait être le laboratoire de De Vinci. A part peut être le fait que Léonard n'était sans doute pas abonné à autant de revues de vente par correspondance.

A en juger par les planches anatomiques, le dernier projet du mage concerne les pigeons.

Trallos enfin est enfermé derrière une lourde porte. On entre dans un local sombre et feutré où, caché derrière des draperies, le vieillard gis dans son lit attaché à une mécanique médicale qui souffle sourdement.

Allant et venant silencieusement, les golems infirmières veillent, ressemblant à des mannequins de magasins aux mains d'acier en blouse.

Sommet, logement de Maglar

Même les autres Maîtres ne sont pas admis ici et une porte assez grande pour laisser entrer un éléphant bloque l'accès.

Les Maîtres du monde ne s'abaissent pas à de taches telles que dormir ou se laver les dents: ne vous attendez donc pas à trouver de futilités comme un lit ou une salle de bain ici.

La salle est immense et évoque une cathédrale circulaire. On y trouve des milliers de bougies autour d'un dessin de sable argenté... qui revient en place tout seul si on le déränge.

Au milieu se trouve le puits de la destinée, un véritable aspirateur à magie utilisé pour charger les pierres de destinée. C'est un gouffre béant et noir dans la pierre, insondable, aux bords encore luisant du sang frais de récents sacrifices.

Le puits semble susurrer de doux appels et exerce une subtile attraction, de plus en plus puissante si on s'en approche ou regarde dedans. Y plonger est évidemment une mauvaise idée (au mieux, pour la meilleur fin où c'est un faux, cela implique une chute dans la cage de l'ascenseur).

Les pierres de destinée pendent du plafond accrochées par des chaînes. Elles ressemblent à des pierres précieuses colorées de la forme et de la taille d'un oeuf. Celles des PJs sont toutes rouge profond.

- Une pierre encore incolore est abaissée pour pendre dans le puits (le principe consiste à rendre les pierres « négatives » et avides de magie grâce au puits)

Pour ceux qui ignorent encore chez qui ils se trouvent vraiment, ce n'est pas du tout le genre d'habitat qu'on imaginerait pour le bon et honnête Maglar.

Avant d'entrer dans le saint des saints, il faut le trouver. Il y a d'abord une fausse salle, un leurre et tout point identique mais plus petit et moins figolé (attraction du puits faible, sang déjà séché, trop peu de pierres, sable ne reforment pas son tracé seul). C'est là que se passera la très bonne fin.

▪

Enroy Sigfried (strass et paillettes)

C'est le plus extraverti des quatre fantastiques et un peu le chef de la bande. Enroy est un grand blond plutôt sportif, ce qui est exceptionnel pour un magicien. Il est amateur de costumes extravagants, suggestifs, et brillants.

Il a choisit la carrière de magicien pour son prestige et ne s'intéresse qu'aux parties spectaculaires des arts: nuages de fumée, apparitions dans des cercles de feu, pluie de paillettes... hormis les effets spéciaux, Enroy a beaucoup de retard sur le programme, mais s'il ne sait pas faire grand chose, il sait le faire en grand et le rendre impressionnant alors il *a l'air* très fort.

Quant il ne traîne pas avec ses complices, Enroy essaye de nouvelles additions pour sa garde-robe, se montre dans les endroits branchés et brise les coeurs des jeunes magiciennes (qu'il collectionne pour une seule nuit comme un sport). Il aime bien s'admirer et beaucoup que les autres l'admirent.

Son narcissisme étant plus grand encore que son instinct de conservation, Enroy est connu pour ne reculer devant rien et pour son courage face au danger (qu'il a souvent provoqué lui-même après avoir ignoré les avertissements de tous juste pour attirer l'attention). Il est aussi excessivement têtu.

Malgré une tendance à se moquer des moins populaires que lui et à tirer toute la couverture, Enroy peut être un bon camarade pour les quelques-uns qui lui sont assez proches. Et puis, on ne s'ennuie pas avec lui et le côtoyer

vous fais gagner pas mal de places dans la hiérarchie mondaine du campus alors il a beaucoup d'amis.

Évident

- Enroy est un Don Juan d'opérette à la grande gueule
- C'est l'un des élèves les plus populaires du campus
- Ses capacités magiques sont proches du néant: il utilise même des accessoires!

Visible

- Enroy est riche comme Crésus
- Il est tourmenté par un père perfectionniste qui attends de lui qu'il soit le meilleur en tout

Caché

- ...et sa confiance en soit si largement étalée n'est qu'une façade

Pas de chronologie pour les quatre: leur emploi du temps dépend trop des PJs.

Au cours de l'aventure, Enroy est susceptible à tout moment d'avoir une soudaine « urgence de mode »: un autre élève à été vu avec un accessoire qu'il n'a pas, il doit tout laisser tomber immédiatement pour se remettre à niveau.

Enroy débute à l'ascenseur où les Choses auraient été repérées.

Sémour Ghar (« Ah, encore raté. »)

C'est le plus calme des quatre fantastiques.

Lui, c'est l'éternel cancre de la classe dont on se demande comment il est arrivé là. Non seulement personne ne se souvient l'avoir jamais vu réussir le moindre sort (et pourtant il essaye avec enthousiasme), mais il n'arrive même pas à échouer de façon catastrophique (jusqu'à aujourd'hui du moins).

Sémour alterne un travail acharné jamais récompensé avec des moments de laisser-aller lorsque ses camarades l'entraînent dans leurs aventures. On pourrait le croire amer et désespéré, mais ce n'est pas le genre de la maison: sa bonne humeur est radieuse et il rie lui-même avec les autres lorsqu'il entonne son habituel « Ah, encore raté ». Du coup personne ne se moque plus de lui, car ce n'est pas drôle quand la cible de raillerie ne le prends pas mal.

Mal fagoté dans une lourde cape rouge et plus petit que la moyenne, doté d'un physique moyen et banal, Sémour est la personne qui ne sert à rien et ne sait rien faire mais qu'on aime quand même avoir avec soit pour l'ambiance qu'il apporte autour de lui. Il est aussi d'accord avec tout le monde, aime tout le monde, est optimiste et sans prétention ce qui sont des qualités rares chez les magiciens.

La seule chose qui parvienne à stresser Sémour est la perspective d'être viré de l'école. Ça n'est jamais arrivé jusque là car son manque de talent atteint une telle proportion qu'il en est surnaturel: Sémour a un don puissant, les profs le savent et en sont curieux. Reste à savoir s'il sera jamais utile. En attendant, pour une fois il

s'est mis dans de beaux draps et se fait des sueurs froides.

Évident

- Sémour est nul. En tout. Très.
- ...pourtant son aura est puissante
- Sa bonne humeur semble inaltérable mais il est bizarrement passif

Visible

- Sémour possède quelques livres et artefacts d'une réelle valeur
- Il n'a pas d'amis hormis les fantastiques, pas de petite amie et n'évoque jamais sa famille
- ...ces sujets le mettent mal à l'aise

Caché

- Il est le fils d'un très grand magicien et a hérité d'une partie de son pouvoir
- Suite à un accident, dans son enfance, causé par tout ce pouvoir Sémour le refoule inconsciemment

Pas de chronologie pour les quatre: leur emploi du temps dépend trop des PJs.

Au cours de l'aventure, Sémour est susceptible à tout moment de stress d'avoir des « bouffées de magie » et de laisser échapper des manifestations de pouvoir mal contrôlées.

Sémour débute rue de la soif où les Choses auraient été repérées.

Peter Harris (jeune surdoué)

Il est la toute dernière recrue des quatre fantastiques.

C'est plus jeune magicien de 3ième année, de loin, et un surdoué notoire. Peter était la tête de turc de la classe jusqu'à ce qu'Enroy le prenne sous son aile (date à partir de laquelle le dit Enroy a commencé à rendre ses devoirs avec nettement moins de retard que d'habitude et à recevoir de meilleures notes pour eux). En bon premier de la classe immature qu'il est, Peter est ravi de « sortir avec les grands » et fait de son mieux pour être à la hauteur.

Ayant une famille absolument détestable qui lui rendait la vie impossible, il a d'ailleurs fugué pour venir à l'école de magie, Peter est très conscient de l'importance d'avoir des protecteurs et prendra tout problème de ses 3 amis particulièrement au sérieux: lui n'est pas l'étudiant moyen qui s'amuse de la vie, il gère sa survie dans un milieu hostile.

Pour rajouter à son stress déjà élevé, Peter a des tendances paranoïdes et s'imagine être poursuivi par de grands sorciers maléfiques pour des raisons que lui-même ignore.

En général il se contrôle, mais il prends toutes sortes de précautions maniaques (ne pas tourner le dos à une porte, contrôler le contenu de son sac trois fois par jours, examiner longuement la nourriture avant de la manger...) et lorsque les choses vont mal il vas vite commencer à faire des théories insensées et à identifier des méchants imaginaires (en général les professeurs les plus antipathiques).

Il voue une admiration sans borne à Enroy, son grand-frère par procuration (qui s'est bien attaché à lui) et passe beaucoup de temps avec l'amusant Semour, son baby-sitter attribué. Avec Mel, c'est la source principale de puissance magique du groupe des 4 (il est plus doué pour l'instantané, les rituels et les sorts alors que Mel prépare plutôt des potions et artefacts).

Évident

- Peter est le plus doué des quatre, sans eux pour le débaucher il irait loin
- Il n'est pas très populaire, mais on le laisse tranquille à cause de la protection d'Enroy
- Il n'a aucune confiance dans les PJs

Visible

- ...en fait il n'a pas confiance en grand monde
- Il est complexé par ses faibles moyens financiers

Caché

- Peter a volé certains objets de valeur à Enroy, des accessoires dont ce dernier s'était désintéressé

Peter débute à la piscine où les Choses auraient été repérées.

Pas de chronologie pour les quatre: leur emploi du temps dépend trop des PJs.

Au cours de l'aventure, Peter est susceptible à tout moment de se faire martyriser par une « terreur de cour de récré » de passage.

Si les PJs sont assez gentils pour l'aider, ils ne devraient faire qu'une bouchée du trouble-fête et y gagner l'amitié du garçon.

Mel Flam (pyromane)

Lui c'est le technicien, le scientifique et le chimiste. Il distille toute sortes de choses à longueur de temps, dont un alcool maison qui lui a valu une certaine popularité et une semaine de renvoi. Analytique, appliqué et pointilleux, Mel n'en reste pas moins joueur et s'il détient le record du nombre d'explosions depuis deux années consécutives les siennes sont rarement accidentelles.

Sa grosse faiblesse est l'improvisation: tout doit être prévu et pensé à l'avance pour que Mel soit à l'aise. Il est aussi très concret et n'aime pas trop les rituels, formules et autres techniques sans support matériel que la majorité des magiciens affectionnent. En revanche, dés qu'on peut mettre la magie sous forme d'une fiole de liquide ou d'une amulette, on peut compter sur lui.

Mel se présente comme un alchimiste et se promène avec une robe qui ressemble beaucoup à une blouse blanche que ses collègues trouvent ridicules et une barbiche grise très longue pour son age que ses collègues trouvent ridicules aussi (mais jalouent secrètement) et qui n'est sûrement pas totalement naturelle.

Toujours sûr de lui et considérant de nombreuses pratiques magiques comme vieillottes et dépassées, il agace beaucoup de ces professeurs (« Non, non monsieur Flam votre `poudre noire` n'est pas la façon correcte de révoquer un démon mineur! - Pourquoi: ça a marché, non? »).

Il aime à mesurer, peser et classer les choses et ne recule devant rien pour obtenir une réponse lorsque sa curiosité est piquée par un phénomène. Ce qui arrive souvent. Accessoirement il n'est pas le dernier pour la fête et les coups tordus et répons toujours présent lorsque ses amis viennent le voir pour lui demander de créer quelque chose de dangereux.

Évident

- Mel est un joueur invétéré qui adore toute forme de défi
- C'est un fan inconditionnel de Plegmar
- Bien qu'il ai choisi la carrière de magicien, il a des doutes: il se demande si tout ça n'est pas du gâchis et si on ne devrait pas se concentrer plus sur la science

Visible

- Mel fait partie de la « ligue pour la protection des démons », pour draguer une des militantes
- Mel fait partie de l'« union pour la sauvegarde des familiers », pour draguer une des militantes

Caché

- Il ne l'avouera pas pour ne pas qu'on se moque de lui... mais en fait il croie sincèrement à ses deux causes et s'y est engagé pour les servir (et aussi pour draguer, quand même)

Pas de chronologie pour les quatre: leur emploi du temps dépend trop des PJs.

Au cours de l'aventure, Mel est susceptible à tout moment d'essayer de lancer les PJs dans des paris.

S'ils ont la patience de se laisser faire, ils risquent de rentrer en compétition avec tous les familiers qu'ils croisent... mais peuvent se faire de l'argent de poche (Mel est doué pour tricher).

Mel débute au grand amphithéâtre où les Choses auraient été repérées.

Tante Hélène (gardienne)

C'est une charmante grand mère comme on n'en fait plus: elle sent bon les gâteaux frais, a toujours un mot gentil pour tout le monde et un bonbon dans sa poche, elle adore les enfants et les animaux, etc.

Hélène a au moins 300 ans et vie seule dans une petite maison un peu à l'écart entourée de centaines d'animaux divers qu'elle couve de tout son amour. A part ça, elle fait du thé, lit des romans à l'eau de rose, discute des heures avec la photo de son cher Eustache (qui n'est plus de ce monde) et joue au bingo.

La solitude est son plus gros soucis... suivit de près par la tendance qu'ont ses petits chéris à tenter en vain de lui fausser compagnie ou de lui organiser un accident mortel.

Hélène aussi est un peu spéciale, ce qui explique qu'elle se fasse respecter par ses locataires et que les plus grands magiciens aient tendance à éviter de l'approcher de trop près: c'est une incarnation de la solitude, un

esprit particulièrement puissant sous ses airs (d'ailleurs sincères) de gentille mamie inoffensive.

A part les PJs (qui en ont une peur bleu et la haient cordialement) et les grands magiciens (qui sont essentiellement prudents), tout le monde aime Hélène.

Évident

- Il y a quelque-chose de suspect chez Hélène: elle dégage trop de puissance et est trop difficile à tuer pour être honnête
- C'est une coriace très dangereuse sous son aspect aimable
- Heureusement elle est à moitié sourde et aveugle et ne vaut pas grand chose hors de son repaire

Visible

- Personne ne résiste à son charme de bonne petite grand mère
- ...pourtant elle ne semble avoir aucun proche et n'a jamais reçu la moindre visite pendant que les PJs étaient avec elle

Caché

- Sous sa véritable forme, Hélène est une géante fantomatique et glacée. De la taille d'un bâtiment, elle avance doucement et silencieusement en pleurant à grosses larmes larmes
- Ils la reconnaîtrons comme un esprit de la solitude s'ils la voient ainsi
- On raconte que si une de ces larmes vous touches plus personne ne vous reverra jamais. On n'en meurt pas, on cesse juste d'être vu...
- Le seul endroit sûr face à Hélène est la tour des Maîtres

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
<ul style="list-style-type: none"> ■ Hélène pose ses premières affichettes ■ Hélène interroge ses premières personnes 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hélène pose une quantité énorme d'affichettes ■ Hélène interroge une quantité énorme de personnes <ul style="list-style-type: none"> ■ Tout cela devient un sujet de conversation ■ Hélène se rapproche assez pour être vue par les PJs 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Peter et Ghar ont des remors d'avoir volé ses animaux à une petite vieille ■ Xendrith drague Hélène <ul style="list-style-type: none"> ■ On commence à reconnaître les PJs comme les animaux des affiches 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hélène contacte indirectement les PJs ■ Folle furieuse quand Xendrith annonce que les PJs sont mauvais, Hélène se transforme 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hélène peut s'emparer de Klario

Maglar / Nostro (gros morceau)

Grand Maître avec un pédigré long comme le bras, Maglar dirige l'université depuis bien longtemps.

Homme de tradition et de goût, très pris par son travail et conscient de l'image qu'il doit représenter il est une véritable icône.

Magicien modèle et administrateur efficace, personne ne le connaît vraiment mais tous louent sa sagesse et se battent pour l'honneur d'être à ses côtés.

Bien qu'un peu froid et intimidant l'homme est bon et généreux.

Mais il est surtout connu comme le héros qui a battu Nostro et libéré plusieurs mondes de sa domination. A vrai dire il avait moins d'envergure à l'époque: l'université était presque inconnue, Maglar peu sûr de lui et entreprenant...

Depuis qu'il a pris confiance en lui même tout à changé et il fait des merveilles.

...sauf que ce n'est plus le Maglar d'antan mais bel et bien Nostro Mille Visages, l'imposteur de génie qui fait de grands sourires à tous alors qu'il trame sa prochaine attaque au grand jour...

Évident

- Attention, gros-bill: aucune chance de battre celui là à part en le prenant à un moment où il n'est pas préparé et à laissé ses armes de côté... au sein même de sa tour?
- « C'est le fils de chien qui a tué le grand Nostro, notre modèle en domination bien aimé! Et qui nous a emprisonnés et humiliés! »

Visible

- On raconte partout qu'il a beaucoup changé, en bien, depuis sa victoire sur Nostro
- Il dégage une aura déformée comme par une légère illusion: les magiciens font souvent ça pour masquer leurs imperfections physiques et les signes de leur age
- Il s'ennuie ferme dans les cérémonies de l'école, qu'il a pourtant lui-même instauré (enfin, que le véritable Maglar a instauré)

Caché

- C'est Nostro lui-même et il manigance toutes sortes de choses

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
■ Maglar est encore enfermé dans sa tour	■ Maglar visite les administrations pour divers discours	■ Maglar va voler la magie de Klario avec une pierre (semi-échec) à cause de Glaarm	■ Maglar officie à la cérémonie de remise des diplômes, mais la quitte rapidement	■ Maglar rentre dans sa tour pour, sauf incident, ne plus la quitter de la nuit

Les Choses très Désagréables (comme leur nom l'indique)

Ce sont aussi les monstres qu'un certain quartet de jeunes magiciens a accidentellement libéré en ville et que les PJs sont supposés poursuivre.

Dans leur pot, les Choses-Très-Désagréables ressemblent à un goudron noir. Elles peuvent grossir en devenant progressivement plus liquides, puis en prenant l'aspect d'une fumée noire épaisse et sont capables de maîtriser leur forme et de générer des illusions légères (couleur, textures, petits détails, sons, odeurs) pour parfaire les détails. Pluies de sang, choses lugubres qui guettent dans un coin d'ombre, créatures velues pleines de pattes rampant dans les canalisations du lavabo, fantômes aux dents longues et à la voix profonde et lugubre... leur répertoire est vaste.

Elles n'ont qu'un objectif dans la vie: provoquer la plus abjecte des terreurs chez tout ce qu'elles croisent, ce qui est leur façon de se nourrir. A part ça, elles ne sont pas très dangereuses. Grandes amatrices de verdure et de « contacts humains », elles chercheront les endroits leur

offrant le meilleur compromis des deux et ne sont pas du tout motivées pour retourner dans leur pot.

Les PJs ne sont plus de vulgaires élèves de première année depuis longtemps et il en faudra un peu plus pour les impressionner (marquer le coup lors des descriptions, ce n'est que du menu fretin pour eux)... la peur devrait même être plutôt dans l'autre camp et les Choses-Très-Désagréables chercheront à les fuir et à éviter les confrontations.

En revanche, capturer des choses aussi protéiformes sera une tâche très difficile s'ils s'y essaient vraiment.

Les choses sont tout à fait prêtes à négocier pour leur tranquillité mais, impulsives et indisciplinées, elles accepteront tout pour n'en faire qu'à leur tête dès qu'on cessera de les surveiller.

Évident

- Les choses sont inoffensives et ne savent que créer des illusions
- Sans un pouvoir auquel les PJs n'ont plus accès, il est difficile de les détruire ou de les

capturer. Si ils y arrivent, les fantastiques voudront les remettre au trou

- Elles se nourrissent de la peur

Visible

- Les choses ont été créées comme épouvantails pour protéger les cultures d'un monde dont les habitants ignorent la peur
- Les choses sont couramment utilisées à l'université pour l'entraînement les élèves

Caché

- Les choses ont la nostalgie des champs et de la nature
- Elle devraient spontanément s'entendre avec l'Armée des Ténèbres et le protéger (elles ont été créées pour protéger les légumes après tout)

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
■ Les Choses sont calmes, à moins que les PJ viennent les chercher	■ Les Choses se font remarquer, mais pas en vue des PJs	■ Les Choses sont prises où pour des démons, une fausse alerte est lancée	■ Les choses quittent l'enceinte	■ Les Choses sont calmes, à moins que les PJ viennent les chercher

Plegmar (génie incompris)

C'est un des 3 Maîtres à la tête de l'école aux côtés de Maglar. Il ignore tout de sa véritable identité et de ses agissements et n'est pas prêt d'en remarquer plus tant il est dans la lune.

Plegmar représente la branche progressiste de l'université, friand de gadgets jugés incongrus par les magiciens et d'innovations ambitieuses.

Il importe toute sortes de technologies de mondes divers et, par malchance, manque d'esprit pratique et mauvaise volonté des utilisateurs créé beaucoup de problèmes.

On lui doit notamment l'Ascenseur et les lemmings, présentés plus loin.

Gentil professeur Tournesol local, Plegmar passe le plus clair de son temps dans son laboratoire et ne sort que s'il est traîné dehors pour obligations mondaines.

Il cultive le look « savant fou » aux cheveux blancs en bataille et au costume évoquant plus le mécano que le Maître de magie... on a bien essayé de le changer, mais en vain.

Si il sortait plus, ouvert et bavard, il serait le Maître le plus accessible du lot.

Évident

- Plegmar à beau ne pas avoir l'air sérieux, il est extrêmement puissant
- C'est un « gibier de commerciaux »: si c'est nouveau c'est forcément bien, il n'a aucune compréhension de la moitié de ce qu'il tente de mettre en place et est très influençable

Visible

- C'est lui qui a orchestré la fabrication de Xéoguédon
- On filtre soigneusement les documents lus par Plegmar et ses visiteurs, afin de le tenir écarté de l'équivalent local du télé-achat et des démarcheurs

Caché

- ...en vain: Plegmar fugue régulièrement pour rencontrer des gens et dégouter de nouvelles idées
- Secrètement, il est plus lucide qu'il n'y paraît, il travaille sur un nouveau projet. En collaboration avec des interlocuteurs louches autour des courses de rats il cherche un dopant assez puissant pour que les pigeons

puissent voler et portant des livres au lieu de simples messages « l'université à besoin d'un réseau de distribution de l'information plus rapide, plus puissant! »

- Ces expériences sont liées aux récents et inexplicables cas d'explosions spontanées de volatiles

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
<ul style="list-style-type: none"> ■ Plegmar est dans sa tour 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Plegmar passe voir une course chez Minming pour son projet en cours 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Plegmar est toujours chez Minming ■ Plegmar rentre à sa tour 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Plegmar assiste à la remise des diplômes, par défaut il s'y attardera avec plaisir pour discuter avec tout le monde 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Le repas de Plegmar lui est livré, probablement avant son retours

Trallos (sage déchu)

C'est le plus vieux et le plus sage des 3 Maîtres, mais surtout le seul qui ai démasqué Nostro.

Mal lui en a pris et son pouvoir a été volé dans une pierre, avec des conséquences lourdes sur sa santé vu son age très avancé pour un non-magicien.

Trallos tiens toujours. Maglar l'a mis de côté dans une salle tranquille où une armée de golems infirmières (qui savent garder un secret) le soignent et le médiquent lourdement en cas de visite.

Cloué au lit et ratatiné comme une vieille prune le malheureux est hors jeu. Sa seule interaction possible sera de discuter avec les PJs si ils viennent le chercher.

Les génies démoniaques aimant par dessus tout expliquer leur plans à leurs ennemis lorsqu'ils les ont à leur merci, Trallos est le confident involontaire de Nostro et possède toutes les informations dont ils peuvent rêver.

...si on évite que ses infirmières ne le droguent avant l'interview.

Vu son état il ne parlera pas pendant des heures: OOC c'est un personnage bonus qui peut compléter les informations des PJs s'ils ont bien commencé ou leur donner une idée de ce qui se passe sinon.

Évident

- Trallos est en train de mourir de vieillesse

- Maglar prends grand soin de son collègue, il s'est fournit les golems infirmiers les plus performants « car on ne saurait admettre ici l'imprécision d'une main et d'un esprit humain »

Visible

- Il est très difficile d'aller voir Trallos, Maglar faisant blocus pour « éviter de l'épuiser »
- Maglar lui même lui rends souvent visite
- Le vieil homme n'a pratiquement plus de magie en lui
- En son temps, l'homme était sévère. Aujourd'hui il est carrément aigri et caustique

Caché

- Trallos possède toutes les réponses

Pas de chronologie pour Plegmar qui ne quittera évidemment pas sa chambre.

Xendrith (fonctionnaire aigri)

C'est le dernier et le plus craint des 3 Maîtres. Sec et pincé, à demi aveugle derrière de minuscules lunettes au verres épais et nanti d'un caractère exécrationnel, il écume l'université pour faire régner l'ordre et la discipline.

Renfrogné dans sa vieille robe grise et chargé de papiers, c'est le bureaucrate aigri et mesquin dans toute sa splendeur. Il est supérieur, obtus, procédurier, fermé, désagréable et gratte-papier. Mais tout le monde devra s'en accommoder à cause de son grade élevé, même lorsqu'il passe ses nerfs sur tout ce qui se trouve autour de lui. Une vraie perle.

Xendrith aime les choses carrées et organisées à sa façon, il a les plus grandes peines du monde à concevoir la désobéissance ou des cas de figure non prévus par les cases à cocher de ses formulaires et se braquera à l'encontre de toute logique lorsqu'il a techniquement tort mais légalement raison. Il aime les honneurs et organiser des démonstrations de puissance

impressionnantes même si elles ne servent à rien.

Il distribue aussi les punitions (colles, mauvaises notes, nettoyages de la cour avec une brosse à dents) aux élèves avec libéralité (c'est son plus grand plaisir dans la vie).

Vu son caractère, Xendrith est facile à manipuler. Lui non plus ne se doute de rien concernant Maglar qui lui laisse gérer les affaires courantes de l'université à sa façon, pour son plus grand plaisir et le désespoir des étudiants.

Évident

- Les PJs connaissent bien Xendrith et, comme tout le monde, l'aiment énormément
- Xendrith est très excité à l'approche de cérémonies officielles importantes
- Le bonhomme se souvient certainement d'eux et il faudra y faire attention
- Allergique aux animaux, il milite contre la présence des félins

Visible

- Xendrith espère diriger la cérémonie de remise des diplômes, rôle normalement tenu par un Maglar peu enthousiaste
- Il est amoureux! Et cherche à impressionner sa belle qui l'ignore, pense-t-il, pour sa position encore trop secondaire

Caché

- ...la belle n'est autre que tante Hélène, qui le méprise en fait pour sa haine notoire envers les animaux

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
<ul style="list-style-type: none"> ■ Xendrith va inspecter les locaux universitaires 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Réunion de Xendrith et des professeurs sur le thème « plus de discipline cette année » 		<ul style="list-style-type: none"> ■ Alerté à propos de phénomènes étranges (les Choses ou les PJs), Xendrith mène l'enquête ■ Il enquête aussi à propos des animaux perdus de sa belle ■ Xendrith démasque les PJ et lance une annonce massive par pigeons 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Xendrith tente de trouver et appréhender les PJs

Klario (expérience en cours)

Jeune élève brillant et sans histoires, Klario avait tout pour réussir jusqu'à changer brutalement il y a quelques mois.

Sous l'influence de Maglar, dont il est la toute dernière expérience, il s'est isolé et jeté à corps perdus dans un projet secret de conquête du monde: absorber la puissance des magiciens de l'école dans des pierres magiques pour s'en servir comme d'une arme.

...ce qui n'est pas du tout le script prévu à l'origine par Maglar. Quelque chose (Glaarm) fait partiellement écran à l'emprise du Maître et tous ses efforts pour corriger le tir ont pour l'instant échoué.

Sous le feu des attaques magiques de Maglar, Klario a commencé à craquer et ne tourne plus très rond. De plus en plus paranoïaque et délirant il devient suffisamment embarrassant pour bientôt avoir droit à une démonstration personnelle des pierres de destinée.

Le Klario actuel est évite tout le monde, ne mange plus, ne dors plus, se lave peu et passe

son temps à espionner des ennemis potentiels par les yeux des rats de la ville et à des expériences géologiques.

La récente activité des quatre fantastiques, en particulier, ne lui a pas échappé et il a les PJs dans le collimateur.

Évident

- Klario est persuadé que les PJs sont là pour conquérir le monde
- ...et à bien l'intention de le faire à leur place
- C'est un maniaque plein de ressources

Visible

- Il se croit persécuté par une intelligence extraterrestre tentant de prendre son contrôle
- Il a des rapports troubles avec son familier (Glaarm), qui est bien plus qu'un simple serviteur ou animal de compagnie

Caché

- Klario prévoit une attaque lors de la remise des diplômes
- ...et Maglar l'y attends de pied ferme
- Klario est capable de contrôler des hordes de rats, c'était son plan de conquête originel

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
■ Klario espionne les PJs	■ Klario espionne les PJs	<ul style="list-style-type: none"> ■ Klario tente d'intimider les PJs ■ Klario subit une aspiration de magie par pierre magique et se replis chez lui très mal en point... mais pas complètement vidé. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Klario vient avec des cailloux pour voler la magie de tous à la remise des diplômes... même sans l'ennuyer c'est un bide minable 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Klario se débarrasse de Glaarm ■ Klario tente d'atteindre Maglar en prenant la place des livreurs des repas de Maîtres

Glaarm (éternelle victime)

On l'a vu plus haut, Nostro à pris la place de l'authentique Maglar. Et le vrai Maglar?

Il n'est pas mort, mais à étrenné une habitude à venir du magicien maléfique: la transformation en animaux des ses adversaires.

Changé en crapaud pour l'amusement de Nostro, il a finit au fond d'un puit une fois qu'il s'est lassé. Après quelques années de désespoir, une prémonition à ravivé son activité.

Glaarm, il y a quelques mois, à pressenti le chaos à venir et la chute probable de l'imposteur. Il a influencé Klario pour se faire repêcher et commencé à le conseiller (toujours sous forme d'un crapaud ordinaire) tout en bloquant au mieux le contrôle de Nostro sur lui.

Cela ne fonctionne pas si bien et Klario non seulement n'en fait qu'à sa tête mais en plus dirige graduellement sa paranoïa sur lui. Son objectif actuel est de sauver les meubles et de préserver au mieux le jeune magicien.

Glaarm est sombre, pessimiste et résigné. Il grogne régulièrement à propos de « tomber les masques », de vengeance, de fin de l'université et autres indices... mais n'en dira jamais plus (en particulier aux PJs).

Évident

- Glaarm est un voyant dépressif
- Il sait qu'il va y avoir du grabuge ce soir et possède quelques informations... bien qu'il n'ai aucune idée de l'issue exacte

- Il est connu comme la grenouille chantante de Klario, pour ce tour qu'il fait souvent (le garçon adore, lui trouve ça dégradant)

Visible

- Les spécialités de Glaarm, en terme de prédiction, sont la destinée des régnants et la météo
- Les chansons de « la grenouille chantante » datent un peu, de l'époque de la mort de Nostro plus que de l'actuelle

Caché

- Glaarm voue une haine profonde au faux Maglar

Pas de chronologie pour Glaarm qui ne quittera pas Klario d'une semelle jusqu'à ce que ce dernier s'en débarrasse (et à ce point tentera encore de le rejoindre pour le protéger).

Milo (homme de main de 1ère classe)

Les magiciens aiment les grandes tour, mais moins l'exercice. Heureusement est arrivé: l'Ascenseur (merci Maître Plegmar!).

Malheureusement personne n'était au courant du fait que l'artefact technologique requérait un entretien régulier. Résultat, il n'est aujourd'hui qu'un tas de rouille branlant dans une cage infestée de créatures.

Pour remédier à ce léger soucis de sécurité, on y a installé Milo: un look de poisson serpentiforme des grandes profondeurs, teint blafard renforcé par les pédoncules lumineux sur son front, trop de paires de bras et de pattes, dents tranchantes par milliers et pas moins de 8m de long, l'être est imposant.

Même avec le joli petit chapeau de groom et les multiples cravates à badge il faut toute son obséquiosité sirupeuse de major d'homme anglais pour détendre les passagers. Jusqu'à ce qu'il se lance sur ses thèmes favoris tels la claustrophobie, la vitesse maximale d'un corps qui tombe de haut ou les choses dans la cage d'ascenseur.

Milo à trois missions:

- informer les visiteurs pour s'assurer qu'ils ne montent pas trop nombreux, ne tapent pas des pieds et répartissent bien leur poids
- suppléer au haut parleur diffusant une musique relaxante (qui est en panne) en chantonnant
- arrêter la chute dans le cas de moins en moins improbable où l'engin tomberait

Souffrant de torticolis et d'isolement à être plié en quatre dans sa boîte depuis des années il se verrait très bien homme de main des prochains conquérants du monde.

Évident

- « Oh je ne dévore jamais mes passagers. Ce ne serait pas du tout professionnel voyez vous, et puis j'ai un estomac très fragile. Le 7ième. »
- Milo n'est pas du genre à se plaindre ou à critiquer ouvertement, mais il ne rate pas une occasion de sous-entendre comme il hait son métier et la plupart des gens
- Il est là dedans à temps plein et n'en sort jamais

Visible

- C'est un serpent-fouisseur, une race connue pour exporter des travailleurs manuels: leur système politique est si instable et leur système social si rigide que la principale façon de progresser dans son travail y consiste à s'associer à celui qui va renverser le roi en cours... mais en cas de mauvais pari c'est l'exil à vie
- Milo est dans son trou comme punition pour avoir mangé un demi contremaître (l'autre moitié le prenait de haut)

Caché

- Il a des connections avec Klario, les lemmings, l'Armée des Ténèbres... bref tout ce qui est de prêt ou de loin susceptible de rébellion ces temps ci

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
<ul style="list-style-type: none"> ■ Milo est coincé dans son ascenseur 		<ul style="list-style-type: none"> ■ S'il en a l'occasion, Milo s'intéresse de près aux PJs 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Milo fait tomber l'ascenseur et va proposer ses services aux PJs 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Milo devrait être mis hors jeu avant la confrontation avec Maglar (mais pas tué car les PJs risquent de s'y être attachés)

L'Armée des Ténèbres (incapable)

Zilbar, ex-génie démoniaque en retraite forcée sous la forme d'un canari (les PJs le connaissent et il est toujours chez Hélène), a créé une armée des Ténèbres il y a bien longtemps.

Aujourd'hui, l'Armée des Ténèbres vie de mendicité en ville. Il, au singulier (« J'étais plus nombreux avant, mais notre assaut final c'est horriblement passé. »), est connu mais ignoré tant il est pathétique et inoffensif.

Armée est une sorte de créature de Frankenstein mal dégrossie, version miniature. Haut d'environ un mètre, gentil mais pas très malin, il ne doit sa survie qu'à une exceptionnelle lâcheté.

Il n'a pas vraiment de but dans la vie, mais suivra tout ami de son maître sans discuter, dans la maigre mesure de ses moyens.

Évident

- Armée est faite de tissus jaunâtres probablement organiques, mais difficiles à identifier
- Armée est un allié sincère et fidèle, mais particulièrement incompétent

Visible

- Il souffre d'une infestation de doryphores
- Il est connu au café des poètes pour sa prose, quand il parvient à vaincre sa timidité
- Il a une phobie pour les fruits de mer et les liquides bouillants
- Zilbar était connu pour ses discours géniaux capables de mouvoir les foules

Caché

- Armée est un golem de pommes-de-terre: un matériau vivant disponible en grande quantité au restaurant universitaire (le reste de l'armée à finit en frites)
- Armée a écrit tous les discours de Zilbar

Pas de chronologie pour Armée qui traînera dans les quartiers de logements et commerces et la rue de la soif jusqu'à être repéré par les PJs (l'introduire à l'occasion)... puis suivra les ordres.

Les lemmings (révolutionnaires)

Plegmar a un jour décidé de créer le café ultime. Lorsque son alchimie à inclus des animaux, on lui a gentiment fait comprendre que ce genre de choses ne se faisaient pas (si ces recherches restent un mystère pour vous, recherchez sur le « Kopi Luwak »).

Vexé Plegmar à jeté ses expériences, les lemmings, au vide ordures et s'est mis au thé. La colonne étant bloquée, ils arrivèrent vivant à la bibliothèque... où ils prospèrent.

A force de dévorer des livres magiques, on gagne en intelligence. Les lemmings créèrent une société de partage, d'amour livre et d'expérimentation de nouvelles perceptions.

Eurent ils fumé du cannabis que l'université aurait eu ses premiers beatniks... mais la plante des lemmings, c'est le café. Peu connu pour ses vertus apaisantes.

« VIVA LA REVOLUTION! A mort l'opresseur magaliste! Kawa et liberté! » Ce qui devait arriver arriva et les bestioles se lancèrent dans

la guerrilla pour occuper leur énergie débordante.

Ils devinrent une véritable nuisance, taguant les plinthes, volant le café, se livrant à de menus actes terroristes. Jusqu'à il y a quelques semaines où le mouvement s'est essoufflé.

Chez les lemmings, on dit « un grand nom pour un grand lemming » et à chaque acte d'éclat on rallonge le nom du héros. Il est aussi d'usage de crier le nom du chef glorieux avant de mourir pour lui. Hors, et c'est là leur problème, le nom du chef est devenu si énorme que même lui n'arrive plus à le retenir.

Les lemmings aimeraient bien s'associer à n'importe quelle cause révolutionnaire pour peu que le chef ai un nom de moins de 20 syllabes...

Évident

- Les lemmings ont des tendances suicidaires et une malchance chronique (suicide en groupe instantané garanti si le chef d'une opération cite son propre nom!)

- Dans les limites de ce qu'un animal de 10cm peut faire, ce sont des commandos organisés, entraînés et efficaces

Visible

- Ils savent faire un café, le « noir de noir » d'une telle puissance telle qu'une tasse tuerait un buffle dans d'atroces convulsions. Il est utilisé pour doper les « expresso-commandos » d'élite
- Leur quartier général est le café des poètes
- Le chef lemming est malade, il souffre de faiblesses et d'évanouissements. Ils pensent que les dératiseurs ont créé un poison subtil à retardement

Caché

- ...il est en fait empoisonné lentement au déca par un lemming, pour se débarrasser de son nom si encombrant

15:10 ~ 16:20	16:20 ~ 17:30	17:30 ~ 18:40	18:40 ~ 19:50	19:50 ~ 21:00
■ Les lemmings sont calmes, mais omniprésents en ville	■ Les lemmings se livrent partout à leurs actes de terrorisme courants	■ Réunion des lemmings au café des poètes pour planifier le sabotage de la cérémonie de remise des diplômes par vol des boucles de chapeau	■ Durant une attaque héroïque de la réserve, de très nombreux lemmings sont dévorés par des serpents-fouisseurs	■ Le chef est mort, plus de nom handicapant... REVOLUTION!
			■ Le chef lemming meurt de son empoisonnement	

Pré-tirés

Les personnages suivants sont ceux que pourront choisir les joueurs.

Si ils sont décrit au masculin, ils ont tous un nom masculin et un féminin: le joueur peu choisir son camp.

Les titres sont sous la forme:

Nom masculin / Nom féminin - Animal (Equipe)

Michel / Michelle – Fouine (Enroy)

« Le monde se pose trop de questions et s'occupe de ce qui ne le regarde pas. Oui à une vie simple, au retours aux sources. »

Son plan: en créant une termite dévoreuse de papier, il a éliminé les livres et journaux. Dans l'obscurantisme qui s'en suivit il a pu fonder sa société traditionaliste.

Sa perte: Maglar à laisser les publicitaires investir l'université. Affiche, tracts, postages publicitaires, etc. Très vite les termites ont été pris d'indigestion et les livres et journaux sont réapparus.

Il aime: la campagne, les habits sobres, un bon travail bien difficile, Nostro.

Il hait: les livres et journaux, les fouineurs, l'agitation, la fainéantise, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: avec son physique flexible, fin et agile, il peut s'insinuer partout et escalader beaucoup d'obstacles.

Roméo / Juliette – Putois (Enroy)

« Le monde n'a aucun charme et aucune classe. Il faut corriger ça pour que la vie vaille la peine d'être vécue. »

Son plan: il a lâché une horrible maladie sur le monde, avec comme seuls antidotes un « parfum de la vie », des incantations poétiques, des roses purificatrices... imposant de devenir une sorte de dandy pour survivre.

Sa perte: Maglar à créé ses propres antidotes. Parfums infectes, parodies grivoises des poèmes, mauvaises herbes... ne supportant pas de voir ses chers symboles détournés, l'empoisonneur a éradiqué sa maladie lui-même.

Il aime: l'amour, le bon vin, la poésie, Nostro.

Il hait: la vulgarité, le laissé aller, le manque d'idéal, la vie moderne, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: libérer un nuage malodorant? Même pas si sa vie en dépendait! Un charme irrésistible sur tout membre du sexe opposé par contre...

Syl / Sylve – Chauve-souris (Enroy)

« Le monde est une grande fleur qui doit s'épanouir à la lumière. La nuit c'est l'enfer. »

Son plan: il a stoppé la rotation de la planète pour instaurer un jour éternel. Il a profité des plantes qui ont poussé de façon explosive pour les contrôler et asservir la ville.

Sa perte: Maglar à collaboré, allant jusqu'à adapter l'emploi du temps de l'université. L'empire s'est vite effondré d'épuisement.

Il aime: la chaleur et la lumière, les plantes, la méditation, Nostro.

Il hait: l'obscurité, les menteurs (sauf lui et ses collègues car ils ont de bonnes raisons), les espaces confinés, la vie festive nocturne, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: pas moyen de voler depuis qu'il est à demi-humain, mais le sonar marche toujours aussi bien. Pratique pour voir dans le noir, si il y mettait parfois les pieds.

Torleo / Torlea – Chat (Enroy)

« Comme chacun sait, les chats sont des démons manipulateurs infiltrés parmi nous pour nous détruire! Je vais les éradiquer. »

Son plan: il a invoqué une armée de chiens démoniaques pour chasser ses chats démoniaques.

Sa perte: les chiens démoniaques ne sont pas très aimables non plus... et Maglar a détruit les runes permettant de les contrôler.

Il aime: le confort, la sieste, la chasse (sa haine des chats viendrait-elle d'une forme de jalousie?), Nostro.

Il hait: les félins, les gens qui ne font jamais ce qu'on leur dit, les créatures sauvages, qu'on bouscule ses habitudes, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: comme tout les chats, il possède un ronronnement apaisant capable d'endormir un homme en quelques minutes.

Xen / Xena – Agneau (Sémour)

« Le monde est trop policé pour survivre: vive la loi de la jungle et la sélection naturelle! »

Son plan: il a contaminé l'eau avec un désinhibiteur pour que les gens se comportent comme des bêtes sauvages. Il s'est alors imposé comme le plus fort.

Sa perte: Maglar à contre-attaqué à coups de tisanes, musique new-age et clubs de méditation, re-transformant les bêtes en lopettes.

Il aime: écraser un adversaire, les larmes et les femmes de ses ennemis, la compétition, Nostro.

Il hait: les faibles et les incompetents, la civilisation, qu'on se croit supérieur à lui, les boissons de lopettes, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: il est capable de communiquer avec les créatures sauvages. Ici ce sont surtout des rats et des pigeons qui manquent un peu de conversation, mais bon.

Dias / Dios – Tortue (Sémour)

« La vie est trop courte, il faut la vivre à fond et maintenant! Donnons un coup de pied aux fesses du monde! »

Son plan: il a créé une armée de clowns zombies pour décorer le monde en fête foraine, terrifier les opposants et faire que tout le monde s'amuse. Par la force si nécessaire.

Sa perte: comment vaincre une armée de clowns zombies? Avec une armée de mimes zombies bien entendu!

Il aime: s'amuser, la fantaisie, le monde du cirque, Nostro.

Il hait: s'ennuyer, le temps perdu, les gens sinistres et sans humour, travailler, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: peut zombifier et contrôler une forme de vie inférieure morte (poisson, insecte, clown, ...)

Gurnel / Gurnelle – Colombe (Sémour)

« Ce qu'il faudrait au monde, c'est une bonne guerre »

Son plan: en stimulant la peur et le racisme des masses, il a réussi à les faire se lever pour aller casser la figure à... un peu tout ce qu'il a trouvé à se mettre sous la dent.

Sa perte: Maglar a adopté la résistance passive et pacifique. Le conflit a traîné en longueur sans prétextes à effusions de sang jusqu'à ce que surgisse d'elle même la question fatidique « mais au fait, pourquoi on les déteste déjà? »

Il aime: la discipline, la grandeur, le sacrifice, Nostro.

Il hait: les pacifistes hippies aux pieds sales, la diplomatie, la musique pas militaire, la contradiction, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: capable de voler, mais seulement sur de courtes distances car il se fatigue vite.

Léo / Léa – Cochon (Sémour)

« Le monde n'est que miasmes et répugnance et doit être assaini avant d'en mourir! »

Son plan: il a nettoyé le monde, littéralement, avec un savon magique qui lave le corps comme le cerveau.

Sa perte: excitée par Maglar, une foule en colère lui a lancé des détritits et il a été traumatisé pour quelques mois.

Il aime: l'hygiène, une vie saine, que le ménage soit bien fait, Nostro.

Il hait: les germes, le genre de nourriture que les étudiants affectionnent, les lieux publics, les contacts physique, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: nettoyer le cerveau d'un souvenir. Ça ne marche qu'une fois par victime, sur une seule cible à la fois et pour un souvenir immédiat.

Appollo / Appolline – Chihuahua (Peter)

« Le monde est laid alors que la beauté est le vrai sens de la vie. »

Son plan: il a enfermé les laids dans des camps en attente de chirurgie esthétique et réorganisé le monde pour que la position sociale dépende de la beauté.

Sa perte: en prenant le contrôle des magazines féminins, Maglar à insidieusement fait monter les critères de beauté... jusqu'à ce que lui-même se retrouve dans un camp de moches.

Il aime: la beauté, les arts, les beaux habits et cosmétiques, Nostro.

Il hait: les ados boutonneux, l'architecture locale trop militaire, les fautes de goût, les réflexions sur son physique actuel, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: l'« attaque mignonne ». Malgré un physique de E.T. hydrocéphale, il peu être *très* mignon. « Je suis innocent! »

André / Andréa – Doberman (Peter)

« Le monde est beaucoup trop injuste, il faut protéger les faibles des brutes. »

Son plan: il a distribué à tous les nerds des « pisto-blasters du capitaine Glirk », créés d'après sa série de science-fiction favorite, et ils ont instauré un règne de terreur inversée.

Sa perte: comme dans l'épisode 11 de la 5ième saison des Aventures du Capitaine Glirk, Maglar l'a défié aux échecs pour assurer la « suprématie de l'esprit le plus avancé »... et il a gagné.

Il aime: les échecs, les Aventures du Capitaine Glirk, les figurines peintes, Nostro.

Il hait: les gens « cool », qu'on se moque de quelqu'un, être pris en pitié, se tromper, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: c'est un geek pur jus et cultivé... ça à l'air nul comme ça mais dans un monde rempli de jeune magiciens ça ouvre bien des portes.

Opéro / Opéa – Ecureuil (Peter)

« Tout se vend, tout s'achète... pourquoi pas le monde lui même? »

Son plan: après avoir amassé un capital solide en posant des brevets sur la magie, il a lancé une OPA agressive sur le monde.

Sa perte: pulvérisé par un contrôle fiscal, il se doute bien de qui l'a dénoncé.

Il aime: l'argent, vivre à 100 à l'heure, rendre les autres jaloux, Nostro.

Il hait: les « tracasseries administratives », les pauvres, le succès des autres, la classe ouvrière, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: en plus d'être un voleur en col blanc, il sait aussi extraire de menus objets des poches des passants en toute discrétion.

Raka / Raki – Guépard (Peter)

« Le monde est un grand jeu et c'est moi qui vais le gagner. Je vous parie que je fais sauter la banque! »

Son plan: en fabricant des porte-bonheurs en série, il a capturé toute la chance du monde... le reste était facile.

Sa perte: Maglar l'a défié de gagner toujours plus. Il n'est pas un grand administrateur, seul le jeu de la conquête l'intéresse. Lorsqu'il a possédé plusieurs planètes, il s'est épuisé en voyages incapable de les gouverner toutes.

Il aime: les paris, les causes désespérées, gagner, Nostro.

Il hait: les trivialités de la vie de tous les jours, les certitudes, la routine, le manque d'imprévu, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: génie des jeux.

Cassandre / Cassandra – Ane (Mel)

« Le monde est stupide et a désespérément besoin d'un maître intelligent et efficace. »

Son plan: il a trouvé les équations secrètes du monde et, capable de tout prévoir, a facilement trouvé les bonnes actions et les bons moments.

Sa perte: alors qu'il était encore en position de force, Maglar s'est subitement rendu! Cet acte irrationnel a brisé le système qui s'est alors rapidement désagrégé.

Il aime: la précision, les sciences, savoir comment les choses fonctionnent, Nostro.

Il hait: le hasard, les jeux, les imbéciles, l'inefficacité, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: une grande connaissance scientifique, et pas seulement dans les domaines magiques comme ses amis.

Morgan / Morgane – Lapin (Mel)

« Yarrrrh! A l'abordage mes compagnons, les trésors du monde seront nôtres! »

Son plan: à bord de l'Espérance, bateau fantôme volant, et avec son fier équipage de revenants, il a écumé le monde en assiégeant et pillant tout sur son passage.

Sa perte: jusqu'à ce que Maglar introduise à bord un de ces petits mammifères grignoteurs à grandes oreilles dont un marin ne saurait seulement citer le nom tant ils portent malheur. Dés lors tout est aller de mal en pis.

Il aime: la camaraderie, les grands espaces, les caisses remplies d'or et de bijoux, Nostro.

Il hait: tout ce qui porte malheur, les créatures marines, devoir rester à terre, l'autorité, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: railleur de génie, il peut rendre n'importe qui fou furieux.

Oblivios / Oblivia – Castor (Mel)

« Le monde à été pollué, abusé, salit... il est temps de lui rendre sa pureté minérale. Ou au maximum végétale. Purgeons! »

Son plan: il a modifié les arbres pour leur donner la capacité de se défendre. De devenir des prédateurs.

Sa perte: Maglar a négocié avec les arbres et leur a donné tout ce qu'ils voulaient... au bout de quelques semaines les arbres polluaient, abusaient de la nature et faisaient tout ce qu'ils étaient censés combattre. Leur créateur les a alors détruits.

Il aime: les zones désertiques, le silence, la solitude, Nostro.

Il hait: la pollution, les villes, l'asservissement par l'homme des autres espèces, le gaspillage, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: faute de ramener le monde à la poussière, il peut maintenant transformer en sciure une bonne partie de la ville si on lui en laisse le temps.

Narcisse / Narcie – Caméléon (Mel)

« Je suis le meilleur et il est grand temps que le monde le réalise et s'intéresse à moi comme il se doit. »

Son plan: il a inondé le monde d'affiches et statues à son effigies, ensorcelées afin de fasciner ceux qui les regardaient.

Sa perte: Maglar a monté une équipe de foot universitaire et organisé des compétitions. Cela a tellement passionné les foules qu'on l'a oublié et qu'on a remplacé ses portraits par ceux des sportifs les plus populaires.

Il aime: être le centre d'attention, la presse à scandale, le monde du spectacle, Nostro.

Il hait: passer l'inaperçu, le foot, les prétentieux (sauf lui), les uniformes, Maglar, le monde.

Pouvoir particulier: lorsqu'il est immobile, il peut devenir invisible en quelques secondes.

Bonus: noms de PNJs

Humains: Boris, Elgar, Narlia, Freum, Kerlios, Afar.

Serpents-fouisseurs (en général bi-syllabiques et riches en « o »): Mero, Logo, Rolo, Feto

Lemmings (la ou les choses qu'ils ont fait sauter dans un attentat héroïque): poubelle, évier, platane, sa-main.

Créatures variées: Xyzil, Gomomori, Telkreth, Filkr.