

Autant en emportent les dents

Les personnages

- Ludovi Maime: Mage non-affilié par conviction politique, Maître de la Psyché et Adepté du Temps. Il se passionne pour la pensée humaine. Il a fait de la ville où il réside un lieu d'étude sur le comportement. Il met en place des situations, les observe et les analyse. Puis il change les conditions initiales et fait rejouer la scène. Son paradigme est humaniste, basé sur la supériorité de l'esprit humain sur toute chose, y compris sur la matière puisqu'il détermine le comportement de la réalité consensuelle. Il tient à avoir le maximum d'emprise sur la ville pour mieux contrôler les paramètres de ses recherches. Il a perdu l'habitude des relations entre égaux, et traite les autres avec une légère hauteur calculée. Il est parfaitement conscient de sa pleine maîtrise des interactions sociales entre humain, et met son savoir à profit si cela peut l'arranger.
- Nikomakhos: True Brujah, né sous la Grèce Antique. Sorti de torpeur il y a une dizaine d'années, il a entrepris de se créer un domaine serein. Élimination de la pègre, développement du commerce, stabilité sociale, tout pour s'assurer d'un bon environnement. Profondément humain dans ses émotions, mais il sacrifierait sans état d'âme l'individu face au groupe. Il cherche avant tout à reprendre pied dans la société pour ensuite la faire évoluer vers la forme qu'il considère comme idéale: la démocratie selon le modèle grec. Il est de la 5^e Génération et a appris les premiers niveaux de nombreuses Disciplines sociales, principalement pour faciliter ses actions auprès des humains. Toutefois, il n'a pas à rougir de sa maîtrise de Temporis.



Synopsis

Ce qui se passe avant

Quelques part, dans le sud du Vieux Continent, durant le haut moyen-âge. Une jolie ville où il fait bon vivre. Le temps est clément, la population bien nourrie et satisfaite de sa classe dirigeante. Les notables font prospérer la région. Le seul problème que l'on puisse soulever, en riant, est que les gens sont tellement heureux de vivre qu'il en perdent la tête. En effet, bon nombre de personnes ont des troubles de la mémoire ou des bizarreries de comportement. Des souvenirs en moins, ou en trop. Des tics et des absences. Cela est bien sûr du aux travaux de Ludovi Maime, qui assume un statut de bourgeois "dans le commerce" pour expliquer ses revenus. Nikomakhos, pour sa part, contribue discrètement à entretenir la vie sereine qui règne en ville et dans les proches environs. Il empêche aussi l'arrivée massive d'indigents attirés par ce petit coin de Paradis.

Naturellement, Nikomakhos et Ludovi Maime ignorent tout l'un de l'autre. Jusqu'à ce soir prévisible où ils se rencontrèrent. Ludovi travaillait sur la latence des sentiments dans une famille de notable du centre-ville, tandis que Nikomakhos projetait de suggérer quelques conseils au notable quand au renouvellement du budget alloué à la voirie. Ce qui devait arriver arriva. Chacun demanda poliment à l'autre de le laisser s'entretenir avec le notable, pendant que la famille de celui-ci, en pleine redéfinition mentale, errait comme des zombies dans la maison. Nikomakhos, voyant que l'importun ne cédait pas, fit jouer sa Présence. Ludovi Maime, après un court instant de stupeur devant l'événement, répliqua en injectant un sentiment de peur effroyable dans le subconscient de Nikomakhos. Celui-ci, au bord de la Frénésie, se jeta les dents en avant sur Ludovi Maime. L'affrontement fut aussi bref qu'explosif. Incapable de neutraliser Nikomakhos en agissant



sur sa Psyché (étant sous forte influence de sa Bête, il n'est plus tout à fait aux commandes de son corps), Ludovi Maime distord le temps, le ralentissant pour gagner un répit et pouvoir réfléchir posément à la situation. Mais à sa grande surprise, le Temps ondule et se range aux coté de son agresseur, la Bête de Nikomakhos voulant en finir au plus vite ! La surenchère se poursuivi, alternant accélérations et ralentissements, pour finalement atteindre une tentative de gel du flot temporel par Ludovi Maime. C'est à ce moment qu'interviennent les Esprits du Paradoxe, excédés par tant de dommages à la réalité. Qu'un seul d'entre eux manipule légèrement le temps, soit, mais un affrontement est inacceptable dans ce domaine. ne faisant pas dans le détail, les Esprits pensent se débarrasser une fois pour toutes des 2 gêneurs en les expédiant loin dans le futur, sans aucune attention particulière. Mais il faut croire que le Destin en avait destiné autrement, nos 2 protagonistes atterrirent sur un coude de la rivière du temps, et le plongeon ne passa pas inaperçu.

Ça commence !

Alors que les PJ rentrent chez eux, tard dans la nuit, la réalité commence à s'étirer autour d'eux. De plus en plus elle pousse, parcourue de spasmes, comme si elle essayait de recracher un noyau de cerise avalé par mégarde. Elle fini par s'entre-déchirer pour laisser choir aux pieds des PJ 2 hommes vêtus de anciens en train de s'étrangler mutuellement. Les ennuis commencent, il faut croire que le Destin n'en n'avait pas décidé autrement... Sous les pales halos des réverbères, les 2 hommes se relèvent. L'un est très pale, et l'autre irradie de Quintessence comme seul sait le faire un Mage de l'Âge d'Or, pour qui sait le percevoir. Suite au voyage, la Bête de Nikomakhos prend peur et celui-ci fuit dans l'ombre. Ludovi Maime quand à lui fait résonner l'endroit d'une paranoïa intense, tissant à la volée des effets magyques défensifs.

Et maintenant ?

Idées générales:

1. Nikomakhos, cherchant à s'adapter à ce nouveau monde et à recommencer à établir un domaine, rencontre fatalement des vampires. il en résulte un entretien en tête à tête avec le Prince. Celui-ci décide de le prendre sous son aile, le temps qu'il se familiarise

avec l'époque contemporaine. Cela tombe bien, le Prince commençait à se sentir en position de faiblesse et soupçonnait une proche tentative de renversement. Un vampire venant du passé, de basse génération, ferait un très bel argument dissuasif maintenant que les Gangrel ne sont plus là pour le soutenir. Il va sans dire que Nikomakhos à son avis sur la question de la gestion de la ville. Tout cela sème un peu la pagaille dans la société vampirique; entre les curieux amateurs de connaissances, et les soupçonneux, l'Élyséum vit des moments... intéressants.

2. Nikomakhos ne se plaît pas à notre époque: trop différente de la sienne, il est en total déphasage. Il veut revenir en son temps. La seule personne qu'il connaisse capable de cela est Ludovi Maime. Il va falloir le retrouver et le persuader d'effectuer son bon vouloir. Il est prêt à payer le prix fort.
3. Ludovi Maime décide de rester avec les PJ. Il veut comprendre ce qui s'est passé pour pouvoir reproduire le même phénomène. Voyager dans le temps sur plusieurs siècles et y survivre est tout simplement extraordinaire. Les PJ devraient également sauter sur l'occasion: trouver par hasard un Maître, après tous ces événements (de la 3^e édition) est un petit miracle. On peut envisager que le Maître les prenne comme disciples et les enseigne. Enfin... une fois résolu les problèmes de paradigmes. Les choses ont beaucoup évoluées depuis l'Âge d'Or.
4. Ludovi Maime à besoin du plus d'informations possible possible pour comprendre ce qui les a empêchés, le vampire et lui, de sombrer dans le néant intemporel. Il va donc falloir que les PJ retrouvent ce vampire, et le persuade d'accorder un entretien avec leur Maître. Mauvaise nouvelle, la dernière fois les 2 n'avaient pas l'air d'être en très bons termes. Et puis, où chercher un vampire ? Peut-être que la technocratie le saurait, mais les consulter à propos d'un vampire venu du passé qui permettrait à un Adepté du temps, lui aussi venu du passé, d'en apprendre plus pour pouvoir reproduire l'effet et l'inverser ne semble pas être une Bonne Idée...
5. La Technocratie a détecté une perturbation fortement suspecte de la réalité. Forte au point de menacer son emprise sur les Dormeurs, car le temps est considéré comme immuable dans la réalité consensuelle. Si par malheur cela changeait, c'est tout le paradigme scientifique qui serait remis en cause. Donc, enquête, recherche de la source de la perturbation, et élimination pour l'empêcher de recommencer. Trois éléments responsables sont mis en avant: un esprit du paradoxe, un mage et un vampire. 3 équipes sont donc montées pour "agir au mieux suivant les circonstances tout en gardant l'objectif comme ultra prioritaire". Bon courage aux PJ, qu'ils fassent parti des équipes ou qu'ils en soient les cibles. Tout espoir n'est pas perdu, et la fin très ouverte.

