



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Changelin : le songe > Scénarios > Scénarios individuels  
> **La boîte à rêves de Nelly**

## La boîte à rêves de Nelly

jeudi 23 février 2006, par [Sephyroth](#)

Pour ma part, je ne me suis pas basé sur le supplément "France" dans le **Monde des Ténèbres**. Par contre, j'ai tenu compte des indications de divers suppléments sortis pour le jeu en anglais. Dans l'ensemble, c'est peu essentiel, aussi vais-je résumer très rapidement ces informations : suite au retour des Sidhes en 1969, la France est devenue une véritable terre d'exil pour ces derniers. Ceci après que la Confédération Gallatéenne (en Allemagne) les ait bouté hors de leurs terres, estimant qu'un régime féodal n'était plus à l'ordre du jour. La France est donc remplie de Sidhes, aigris pour la plupart. Notez également que ce scénario se joue avant le retour des dernières maisons d'Arcadie, ce qui est important pour la France (cf le supplément "The Book of the Lost Houses").

Voilà, c'est à peu près tout. Que le conte commence...

### I. Une vieille histoire de famille...

Dans les années 40, un grand Fils de l'Ether se trouvait à Paris. Il se nommait Laurent Louis et avait une nièce du nom de Nelly. Malheureusement, Nelly était atteinte d'un cancer et ses chances de survie étaient quasiment nulles. Dans l'espoir de lui rendre le sourire, Louis créa pour elle un talisman extraordinaire qu'il nomma "Le Formidable Théâtre Eternel". Ce talisman avait la possibilité de prédire le futur et ne jouait jamais la même pièce deux fois, même si la petite fille ne s'en doutait absolument pas.

Malgré tous les efforts de son oncle, Nelly ne fut jamais sauvée du cancer qui la rongait, mais elle mit tous ses derniers espoirs et émerveillements

dans le Théâtre Eternel. Elle mourut juste au moment de la Libération, alors que Paris était à feu et sang. Le même jour, Louis se suicida de douleur. Le formidable artefact qu'est le Théâtre Eternel de Nelly échoua par la suite dans les mains du Docteur Quinty, à Londres, sous clef et bien protégé. Mais pour autant, l'histoire ne s'arrête pas là...

Tout l'émerveillement de Nelly et la puissante machine à rêver qu'était le Théâtre Eternel donnèrent un double chimérique de cet incroyable mécanisme. Et ce double, visible seulement des fées, tomba un jour entre les mains d'un jeune artisan (nocker) qui devait plus tard se faire connaître sous le nom de professeur Maxime.

Le professeur Maxime passa plus de six ans de sa vie à assembler et connecter le double chimérique du Théâtre Eternel. Quand cela fut fait, un grand trésor venait de naître. Maxime le rebaptisa plus simplement "le Théâtre de Nelly".

Toutefois, ce trésor était évidemment quelque peu différent de son modèle original. Le Songe l'avait touché et ce ne fut pas sans conséquences. Car avant toutes choses, ce qui avait donné vie à cette chimère étaient ni plus ni moins les rêves et l'imagination débordante de la petite Nelly.

Tout comme son grand frère, le Théâtre de Nelly joue le futur, quelque chose qui va se produire en vrai. Mais à la différence du premier, le Théâtre de Nelly possède un nombre limité de représentations et tout ce qu'il joue n'est pas le Destin, mais seulement une chose qui devra se dérouler comme l'avait voulu l'imagination de Nelly.

Le professeur Maxime comprit cela et sut alors quel terrible pouvoir se cachait derrière la boîte à

musique. Des choses merveilleuses, peut-être, mais aussi des rêves tellement forts qu'ils allaient s'imposer à la réalité. Afin d'éviter cela, Maxime enferma à son tour le théâtre et l'oublia peu à peu.

Le temps passa et le professeur Maxime devint Grincheux puis vieillit, encore et toujours, au point de devenir le plus vieux Grincheux de tout Paris et du duché d'Occitanie. Et ça, la vénérabilité et la sagesse, c'est quelque chose que l'on fête chez les changelins...

## II. Un anniversaire des plus attendus

Suite aux tensions en Concordia, les sujets de la duchesse Eloïse ap Gwydion sont de plus en plus agités ces derniers temps. Afin de tempérer les rivalités entre nobles et roturiers, la duchesse décide d'organiser une fête grandiose pour le anniversaire prestigieux du professeur Maxime, afin que tous se réunissent l'espace de quelques heures dans la joie et la bonne humeur. Les dispositions sont prises et cet événement s'annonce comme l'un des plus grandioses de l'année.

Malheureusement, tout ne va pas se passer exactement comme prévu...

Maxime n'a pas toujours été un paisible inventeur de jouet. Durant sa folle jeunesse de Vaurien, il a pris position en faveur des roturiers lors des conflits occasionnés par le retour des sidhes. Insatisfait de leur issue, Maxime est passé du côté de la résistance secrète pendant un temps, puis finit même par entrer dans la Cour de l'Ombre. Il y fit la connaissance d'Alfred, un bansidh unseelie de la pire espèce, terroriste par excellence. D'abord amis, les deux kithains se séparèrent puis s'opposèrent lorsque Maxime redevint un adepte de la Cour Seelie. Ce retournement faisait suite au meurtre d'un Gamin sidhe par Alfred.

Maxime ne s'est jamais pardonné d'avoir laissé le bansidh commettre un tel acte. Depuis, il s'impose en pénitence de construire des jouets pour tous les enfants, humains ou fées, nobles ou roturiers. Les nobles de Paris le protègent et il est dans la faveur

des grands. Chaque année, c'est même lui qui joue le rôle de Père Noël pour tout le duché, à la grande joie de tous.

Toutefois, Alfred n'oublia jamais son "vieil ami". Devenant un membre influent de la Cour de l'Ombre sur Paris, il attira l'attention des bansidhs seelie qui n'apprécièrent pas du tout les méthodes du terroriste. Avec l'aide de Maxime et en toute confidentialité, la communauté bansidh seelie tenta de se débarrasser de leur frère de l'ombre. Face à une telle vendetta, Alfred dut s'exiler. Il partit on ne sait où, devenant Monsieur Alfred. Bien plus tard, pour refaire surface, il commença à infiltrer le milieu unseelie de Paris et reprit peu à peu la ville, vingt-cinq ans après son exil.

Connaissant l'histoire de la boîte à musique, il y vit un incroyable moyen de se venger de Maxime et d'accomplir ses projets. Il ne savait pas précisément comment marchait le trésor, mais était certain de pouvoir l'utiliser à son profit. Deux nuits avant le anniversaire, Monsieur Alfred s'introduisit secrètement dans la maison du professeur Maxime, kidnappa son propriétaire, trouva le Théâtre et le fit jouer, libérant ainsi l'un des rêves qu'il renfermait, au grand malheur de tous et notamment des PJ.

## III. Le héros de la fête est absent

Le anniversaire du professeur Maxime est déjà dans l'esprit de tous les changelins de Paris. Et pour cause ! Tous ont été invités, quels qu'ils soient. On raconte que la fête va être grandiose et que jamais auparavant tant d'efforts n'avaient été déployés pour un roturier. Mais plus important encore, cette fête va aussi être une grande occasion pour tous les changelins de communier avec le Songe, car le anniversaire reste sacré pour tous les kithains.

Dès lors, la duchesse Eloïse se retrouve affreusement embêtée lorsqu'elle apprend la disparition du héros de la fête. Liane, une des assistantes du Grincheux, allant le voir le matin même, a trouvé sa maison sens dessus dessous. Elle a juste eu le temps de prévenir la cour avant à son tour de disparaître étrangement. Dans la

panique, la duchesse confie à un groupe de kithains peu connus (devinez qui :) ) la mission de retrouver sans faire de vague le vieux Grincheux. Le anniversaire doit avoir lieu !

Arrangez-vous pour que cette "mission" tombe de façon quelque peu théâtrale. Sans le vouloir, les PJ se retrouvent pris dans la tourmente, étant là au mauvais moment. Avoir un(e) bansidh dans le groupe peut s'avérer très pratique et si ce n'est pas le cas, faites-les accompagner par un PNJ de cette race. Il a sans doute toutes les raisons d'être là, comme vous pourrez le voir par la suite.

A partir de là, deux débuts de pistes s'offrent aux PJ : soit la maison de Maxime, soit son atelier à jouet, le Palais des Merveilles.

#### IV. Chez Maxime

Dans le Théâtre de Nelly sont enfermés quatre rêves très puissants. Faire jouer le théâtre en libère un. C'est ce qu'a fait Monsieur Alfred, en voulant appréhender le pouvoir du trésor. Mais dès lors, tout est parti de travers et la maison du professeur s'est retrouvée envahie par de curieux nouveaux pensionnaires...

Nelly rêvait de contes de fées et la princesse enfermée dans le château attendant son prince charmant fait aussi partie du lot. Problème, qui dit princesse enfermée dit dragon gardant le donjon. Résultat, ce n'est plus un chien qui hante la niche dans le jardin de Maxime, mais un beau spécimen de dragon chimérique prêt à croquer toute fée voulant entrer ou sortir du "château" (la maison de Maxime). Liane, l'assistante, l'a malheureusement appris à son dépend. Elle a été croquée par le bestiau et se trouve désormais dans les Brumes.

A l'intérieur, une faune insolite de chimères s'est installée, toutes plus débiles les unes que les autres. Citons le soldat de plomb Ryan, qui se lamente sur son sort et tente de trouver désespérément un moyen de sortir, et le scribe, un petit homme style Voltaire (avec le raffinement et la perruque du 18ème siècle), qui est là pour veiller à ce que la

scène soit bien jouée. Lorsque les PJ arrivent, ils noteront probablement l'indication "attention : chien méchant" sur la grille. C'est seulement en entrant dans le jardin qu'il découvriront le dragon. Ce dernier les pourchassera, les obligeant à entrer dans la maison, et ne les laissera plus sortir.

A partir de là, il n'y a plus qu'un seul moyen de s'en tirer : jouer la pièce jusqu'au bout. Problème : dans l'histoire originale, c'était Zelly qui jouait la princesse. N'étant plus là, il faudra qu'un PJ prenne sa place et monte s'enfermer au troisième étage. Après quoi, un valeureux "prince" devra ressortir et escalader la maison pour venir la délivrer, le dragon aux fesses.

Le but est évidemment de s'amuser au maximum et non de tuer les PJ. Rendez la chose délirante au possible ! Si vous avez vu Schreck, vous avez une petite idée du résultat. Les chimères sont aussi là pour mettre l'ambiance et le scribe ne ratera pas l'occasion de donner des conseils sur "l'interprétation" des rôles (mais toujours à l'abri du dragon).

Une fois la pièce jouée, tout se remet en ordre et le dragon peut repartir dans le Songe. De la maison, les PJs peuvent apprendre plusieurs choses :

- les chimères : leur créatrice s'appelle Nelly et c'est la plus gentille princesse qui soit. C'est tout ce qu'ils savent d'elle. Par contre, elles ont vu l'être qui les a fait venir, un être sombre et étrangement habillé (vêtements XIXème) qui ne faisait aucun bruit. Comment a-t-il fait ? Mais par le théâtre, bien sûr. Les chimères ne peuvent pas vraiment expliquer ce qu'est le théâtre, cependant. Mais c'est "là d'où elles viennent".

- Ils peuvent aussi voir une araignée très étrange, ressemblant presque à une peluche, qui semble les surveiller. S'ils essayent de l'attraper, elle s'échappe toujours, comme par magie. C'est une chimère envoyée par la communauté bansidh seelie de Paris, afin de voir ce qui se passe (ils ont aussi pu envoyer une éventuelle Bansidh PNJ).

## V. Le Palais des Merveilles

Le Palais des Merveilles est un endroit des plus prisés par les changelins de Paris. Sans être un lieu enchanté, c'est une référence pour les roturiers, véritable havre de paix et surtout, formidable atelier à jouets, produisant les plus belles chimères, mais aussi parfois des trésors des plus raffinés. Un cadeau venant du Palais des Merveilles est le rêve de beaucoup de Gamins de la cour d'Occitanie, et même paraît-il d'autres duchés de France, tellement la réputation du magasin de jouets commence à se faire grande.

L'endroit est un vaste local en sous-sol, auquel on peut accéder par un escalier en spirale, fait d'une ronce de noyer des plus luxueuses. On entre ensuite dans un véritable royaume de jouets, remplis de créatures étranges qui bougent ici et là, mélange de chimères issus des rêves d'enfants et de véritables jouets en bois travaillés avec amour. L'ensemble fait plutôt ancien, ressemblant plus aux vieux magasins du 19ème siècle, les premiers grands magasins de Paris. Ici et là, des grooms chimériques ou réels accueillent les clients et les traitent toujours comme des rois. Guidés à travers les piles de jouets entassés un peu aléatoirement, les futurs acheteurs ne peuvent que s'émerveiller de cette véritable caverne d'Ali Baba à jouets. Au plafond, une immense maquette d'un dragon de diamant est accrochée, véritable réplique jouet de la chimère se trouvant dans la Ville des Gobelins à New York. Et pour couronner le tout, le magasin, et surtout l'atelier (qui se trouve à l'arrière), est constamment parcouru par des Mannikins de toute espèce, le Peuple des Poupées, qui aident et protègent ce bastion de joies enfantines (les Mannikins sont des Gallains, plus précisément des Inanimae présentés dans le supplément "Inanimae : the secret way"). Une rumeur plus que sérieuse circule, parlant d'une alliance entre le Palais des Merveilles et l'Empire des Poupées, l'ensemble des royaumes du Songe des Mannikins. Une chose est certaine, ce célèbre magasin de jouet bénéficie de la protection de beaucoup de nobles, et plus particulièrement ceux de la maison Dougal.

Normalement, quatre nockers travaillent dans le

magasin, plus une boggan qui s'occupe de la vente des articles. En l'absence de Maxime et Liane, il ne reste plus que les jumeaux Arès et Svein, un duo de vauriens efficaces et espiègles, se préparant une solide réputation mais ayant bien d'autres projets en tête. Ce sont de bons bougres, mais un peu farceurs. Ils travaillent principalement à l'atelier. Au comptoir se trouve Gaëlle, une boggan grincheuse qui tient l'ensemble en essayant de calmer les ardeurs de tout ce petit monde.

Tous sont au secret, sachant qu'il est arrivé quelque chose à Maxime et Liane, mais ils ne doivent rien dire pour ne pas affoler la population changelin de Paris. Cependant, une fois que les PJs se seront présentés comme envoyés de la duchesse (voire en ramenant le corps humain endormi de Liane après l'épisode de la maison), les langues de tout ce petit monde se délieront nettement mieux.

**- Les deux jumeaux :** ils ne savent pas grand chose. Maxime a quitté la boutique normalement le soir précédent sa disparition. Il semblait particulièrement heureux, attendant son jubilé avec impatience. Absolument rien ne laissait prévoir une telle disparition. D'un air de conspirateurs, les deux jumeaux glissent à voix basse que pour eux, il ne peut s'agir que d'un coup politique pour atteindre à travers Maxime la duchesse Eloïse. Peut-être sont-ce des roturiers rebelles, qui sait ? Si les PJs se débrouillent bien, les deux jumeaux leur parlent de Farid, un éloquent chef de gang eshu vivant à Barbès, connu dans le milieu pour ses tendances "anti-sidhes".

**- Gaëlle :** la vieille boggan est déjà plus sceptique. Elle connaît depuis longtemps Maxime et elle sait pertinemment qu'il n'a aucun problème avec la politique. Maxime avait beaucoup d'amis, notamment chez les sidhes, mais il s'était arrangé pour ne jamais prendre parti et dès lors, on pouvait le considérer comme "neutre". Même si elle n'exclut pas l'attentat politique, elle n'y croit pas trop. Des ennemis personnels, elle ne lui en connaît pas. Si on vient lui parler de la folle jeunesse de Maxime, peut-être dira-t-elle qu'effectivement, Maxime a eu quelques ennuis et qu'il n'était pas aussi sage qu'il l'est désormais, mais tout cela, c'est du passé.

C'était il y a plus de trente ans, et à l'époque, Gaëlle était une Gamine. Si on lui fait une description très poussée, elle reconnaîtra peut-être Monsieur Alfred, mais émettra tout de même des doutes quant au retour de celui-ci sur Paris.

**- Le coffre-fort de la boutique :** Gaëlle en parle si on lui demande si le vieux nocker avait des secrets. Véritable travail de maître, il ne peut être ouvert que par une clef spéciale. Celle-ci se trouve dans un tiroir secret du bureau de Maxime. Dans le coffre, on trouve de l'argent, des scories, un trésor pistolet typiquement chimérique et un trousseau de clefs avec une adresse écrite dessus. Gaëlle veillera à ce que rien ne soit volé mais laissera cependant les PJ prendre le trousseau de clefs. L'adresse ne lui dit absolument rien.

=> Le trousseau de clefs renvoie à l'appartement à côté de celui de la petite Laetitia (voir plus bas)

=> La piste de Farid ne donne pas grand chose, si ce n'est des ennuis. Habitant dans un squat bien protégé avec divers changelins unseelie plutôt retors et quelques rêveurs "strange", Farid n'aime pas que l'on vienne lui créer des problèmes et sait recevoir les invités un peu trop curieux. Cependant, si les PJ sont vraiment bons, en jouant les changelins unseelies, Farid leur révèle qu'une rumeur voudrait qu'un pont de la Cour de l'Ombre soit arrivé à Paris il y a peu. Il ne sait rien de plus.

=> L'araignée étrange continue à les suivre. Dès qu'un PJ la voit, elle disparaît aussitôt, ce qui assez désagréable.

## VI. la maison de Nelly

Malheureusement pour elle, Nelly n'est pas partie dans le Néant après sa mort. Très grande rêveuse, la petite fille est morte triste et coincée dans un monde affreux, ne comprenant pas pourquoi elle et lui souffraient tant alors que tellement de merveilles étaient à portée de main.

Nelly est devenue une Ombre, un spectre, plus ou moins en hibernation dans le grand appartement

qui était son ancien foyer, n'en sortant jamais et ne voulant pas affronter les dangers de l'Outre-Monde. Quasiment 60 ans ont passé, et l'appartement a été racheté par Maxime, afin de mieux comprendre son mystère. Mais jamais le fantôme de Nelly ne s'est manifesté à lui.

Mais il y a peu de temps, un couple avec une petite fille, Laetitia, est venu s'installer dans l'appartement voisin. Grâce une brèche dans les vieux murs, la jeune Laetitia a pu passer dans le grenier de l'appartement de Nelly, attirée par les folles inventions que le professeur Maxime avait déposées ici. Ce fut le déclic pour Nelly, qui se revit à travers la petite fille. Immédiatement, elle sortit de son sommeil et essaya d'entrer en contact avec elle. Pour ce faire, elle ne put qu'utiliser les moyens mis à sa disposition, à savoir ses pouvoirs de spectre. Nelly fit bouger des objets en présence de Laetitia et écrivit même plusieurs fois sur les murs des "aide-moi !" en sang. Le résultat ne se fit pas attendre : Laetitia paniqua, jura à ses parents que l'appartement voisin était hanté, et ne voulut plus jamais y mettre les pieds.

Pourtant, Nelly ne cherche pas grand-chose. De par sa nature de rêveuse avant sa mort, il semblerait que si on lui rend sa source de bonheur, elle finira par trouver le repos. Seulement, le Théâtre Eternel est parti en Angleterre depuis longtemps et son double chimérique a été enfermé sous clef par Maxime. Nelly va donc tout faire pour récupérer son trésor, seule façon pour elle de trouver le repos de l'âme.

Les PJ, grâce au trousseau de clefs trouvé dans le coffre-fort, peuvent visiter l'appartement. L'immeuble est peu habité et semble à la fois tomber en désuétude, mais aussi être protégé du temps qui passe, comme si une force le préservait à une époque passée (telle est l'influence de Nelly sur le lieu). La nuit, Nelly pleure la perte de son oncle, ce qui produit des sons lugubres qui traversent tout l'immeuble.

Laissez les PJ faire leur petite enquête sur l'immeuble ou ses habitants. Tôt ou tard, ils finiront par tomber sur Laetitia par exemple, qui joue dans



les escaliers. A eux de se montrer rusés pour la faire parler du "fantôme". Ils peuvent aussi trouver dans de très vieux journaux datant de la fin de la guerre, la terrible histoire de cet homme et sa nièce retrouvés morts plusieurs jours après la libération.

Une fois qu'ils se seront décidés à entrer dans l'appartement, Nelly va tout faire pour qu'ils remarquent sa présence. La scène se veut étrange, un peu effrayante, mais surtout mystérieuse au départ. Nelly fera bouger des meubles, écrira dans la poussière, etc. Puis, lorsqu'elle verra le ou la PJ (ou PNJ) bansidh, alors elle tentera de communiquer avec lui (ou elle). En effet, les bansidhs ont le pouvoir (cf. leur livre de Kith) de pouvoir parler avec les morts. Cependant, Zelly se montrera aussi quelque peu apeurée, et elle a de bonnes raisons...

=> Nelly veut récupérer sa boîte à musique. Elle explique que depuis un certain temps déjà, le petit bonhomme qui habite désormais l'appartement lui a pris sa boîte à musique et l'a emmenée loin d'ici. Elle a reconnu pertinemment l'un des gnomes des légendes, mais n'a jamais réussi à entrer en contact avec lui. Puis, il y a quelque temps, un être sombre et au regard cruel, habillé de façon surannée, est venu la voir dans l'appartement. Il pouvait la voir et discuter avec elle, mais il lui a fait extrêmement peur. Il ressemblait à un des monstres de la nuit qu'elle rencontrait dans ses livres pour enfants, quand elle était encore en vie. L'être l'a interrogée sur la boîte à musique. Son apparence se voulait gentille, mais Nelly a vu la noirceur de son âme. Ce monsieur est ensuite parti, promettant avec un étrange sourire qu'il allait récupérer cette fameuse boîte à musique. Bien entendu, Nelly ne fait pas confiance à cet homme.

Suivant les indices qu'ils ont déjà, peut-être que les PJ vont pouvoir recouper leur information. La discussion avec Nelly permet de se douter que c'est un bansidh qui est derrière tout cela et que cette fameuse boîte à musique est bien la source de tous les problèmes. Nelly demande aux PJ de lui retrouver et de lui ramener son Théâtre. Ainsi seulement, assure-t-elle, pourra-t-elle retrouver son oncle.

## VII. Le carnaval des fous

A la fin de la journée, quand vous estimerez le moment venu, Gaëlle entre en contact avec les PJ. Un événement important vient de se produire : sans que rien ne l'explique, un lieu enchanté de Paris a été envahi par une horde complètement folle de chimères. Pire encore, Maxime est apparu et a ouvert une étrange boîte à musique, libérant cet enfer dans le lieu enchanté. Cette effervescence n'a pas eu les meilleurs effets. Le Songe Proche s'est retrouvé affecté et les humains ont commencé à devenir tous plus ou moins fous, se retrouvant enchantés par ce terrible déferlement de Féerie. Et pour couronner le tout, Maxime a profité du chaos pour tuer chimériquement Maëlle, une baronne royaliste à l'extrême, membre de la maison Dougal.

Gaëlle est persuadé que ce n'est pas Maxime qui a fait le coup. La baronne Maëlle était une des protectrices du vieux fabricant de jouets, et l'une de ses plus ferventes admiratrices. Si elle ne l'a pas déjà fait, elle donne le peu d'information dont elle croit se souvenir sur cet étrange Monsieur Alfred qu'elle a très peu croisé. En fait, il s'agit effectivement d'un coup du vil bansidh, qui a pris l'apparence du pauvre Maxime à la fois pour le discréditer encore plus et pour accomplir un coup politique favorisant la Cour de l'Ombre.

Si les PJ veulent aller au lieu enchanté en question, ils se dirigent vers un hôtel particulier du IIIème arrondissement, l'hôtel Jules Verne. Sous son apparence féerique, c'est un petit château fait entièrement de verre, avec pleins de tubes qui vont dans tous les sens, ici et là, convoyant d'étranges liquides ou gaz particulièrement colorés. Une immense fontaine blanche trône au milieu de la cour, où se baignent habituellement nymphes et satyres. Mais à l'heure actuelle, c'est une horde tout droit sortie du carnaval de Venise ou de Rio, particulièrement déjantée, qui hante les lieux, accompagnée d'humains enchantés et de chimères particulièrement timbrées. Laissez vos joueurs remettre de l'ordre dans tout cela et faite les entrer encore une fois dans ce rêve de Zelly.

Un peu plus tard, vient l'heure de la réflexion. Peut-être les PJ vont-ils penser à faire appel à la communauté bansidh de Paris. Si ce n'est pas le cas, une grande bansidh tout habillée de noir vient les trouver (par exemple au château de la baronne Maëlle ap Dougal). Dans une robe de soirée en satin noire, avec ses longs cheveux tombant sur ses épaules et son étrange serre-tête en forme de corbeau, elle fait l'effet d'une sombre beauté, telle une flamme attirant un papillon. Elle se présente sous le nom d'Andrea, représentante des bansidhs de Paris. C'est une vaurienne particulièrement troublante.

Les bansidhs sont prêt à aider les PJs. En effet, il faut savoir (cf le livre approprié) que les bansidhs seelies et unseelies se livrent une guerre secrète des plus acharnées. Monsieur Alfred est un redoutable ennemi qu'ils ont déjà chassé par le passé et qu'ils ne veulent surtout pas voir revenir à Paris. Andrea peut éclairer leur lanterne à son propos, avant de leur indiquer que leurs informateurs ont réussi à retrouver sa trace. Il se cache au sein de Notre-Dame, avec sa garde rapprochée. La communauté bansidh de Paris n'attend pas moins des PJ qu'ils le fassent partir tout en faisant échouer ses projets.

## VIII. Le grand final : Notre-Dame

Que veut exactement Alfred ? Voilà une question bien compliquée. Agent du chaos, il veut faire régner la discorde dans tout Paris. Sorcier doué, il a trouvé dans le Théâtre de Nelly un moyen d'arriver à ses fins. En effet, le Théâtre contient des rêves très puissants, stockés dans le Songe et pouvant se manifester dans la réalité quand la boîte à musique joue, créant ainsi une sorte de portail entre le Songe et la réalité. Monsieur Alfred compte utilisé la puissance des rêves pour les traduire en Féerie brute et ainsi, grâce à cette formidable source de pouvoir, ouvrir un portail sur le Songe, mais sur un Royaume de Cauchemars afin de faire déferler des hordes de chimères plus affreuses les unes que les autres dans les rues de Paris.

Aux PJ de l'en empêcher. Monsieur Alfred a amené

une troupe de trois bonnets rouges, aux ordres de Galvas, leur chef. La lutte va être âpre, d'autant que le sluagh ne va pas se laisser faire. Une fois la troupe de bonnets rouges passée, les PJ devront monter au niveau des cloches. Là, se jouera alors un terrible jeu de chat et souris avec Alfred, au milieu des ombres.

Celui-ci va tout faire pour tourner autour du groupe et les épuiser un à un, disparaissant après chaque attaque. Si les choses tournent vraiment à son désavantage, il tentera le tout pour le tout et essayera d'ouvrir son portail. Dans un déluge de sorts et de courants magiques, alors que l'ouverture s'ouvre vers le Songe, laissant entr'apercevoir des paysages cauchemardesques, les joueurs devront réussir à empêcher l'incantation en refermant la boîte à musique, qui joue un air particulièrement désagréable et lugubre. A la fin de l'affrontement, au choix du MJ, Monsieur Alfred peut être poussé dans le Royaume de Cauchemars, ou passer magistralement par le vitrail de Notre Dame, ou encore aller s'écraser sur l'orgue, vingt mètres plus bas.

## IX. Conclusion

Maxime se trouve à Notre-Dame et le délivrer sans heurt de la garde des bonnets rouges est à l'ordre du jour. Ensuite, libre aux PJ de lui expliquer l'histoire de Nelly ou non.

Quand à la petite Ombre, le scénario sera particulièrement réussi s'ils ramènent intacte la boîte à musique avec au moins un dernier rêve. Si c'est le cas, ils verront Nelly lui faire jouer une dernière fois une musique enfantine. Les acteurs de la boîte montrent une petite fille courant vers un monsieur souriant. Aussitôt, ils se retrouvent plongés quelques instants dans le Paris d'après-guerre et assistent aux retrouvailles de Nelly et Louis, avant qu'ils ne disparaissent dans une fulgurante lueur blanche. Puis ils reviennent à l'époque actuelle, et le Théâtre de Nelly se tait à jamais. Ils ont libéré l'âme de Nelly de la Tourmente, et ce n'est pas rien. En accomplissant ce dernier rêve, ils ont fait de quoi gagner un point de Féerie



permanent s'ils désirent y dépenser leurs points d'expérience à la fin du scénario.

À côté de cela, ils ont aussi sauvé le professeur Maxime et préservé en secret le grand anniversaire prévu par la duchesse Eloïse. Cette dernière, ainsi que Maxime et tout le Palais des Merveilles, leur sont grandement reconnaissants et savent désormais qu'ils peuvent compter sur de tels kithains intrépides. C'est peut-être le début d'une Gilde de légende, qui sait ?

## Appendice :

Pour information, le formidable Théâtre Eternel est un très puissant artefact fils de l'Ether présenté dans le supplément "The Technomancer's toolbox" pour Mage, ainsi que l'histoire de la petite Nelly (Zelly) qui a inspiré ce scénario.

Le nom de duché d'Occitanie est une reprise de l'appellation donnée dans un Casus Belli, probablement par Tristan Lhomme. Je me suis permis ici de la récupérer.

### - Monsieur Alfred, bansidh de la Cour de l'Ombre

Force 2, Dextérité 4, Vigueur 2, Charisme 3, Manipulation 5, apparence 1, Perception 5, Intelligence 3, Astuce 4.

**Compétences :** Acuité 4, Subterfuge 3, Commandement 3, Furtivité 4, Occultisme 3, Armes

à feu 3, Esquive 2.

**Arts :** Chicanerie 5, Prestidigitation 4, Périple 2, Art du Songe 3

**Royaumes :** Fées 5, Accessoires 4, Acteur 2, Scène 2

Féerie : 6, Banalité : 6, Volonté : 7

### - Galvas et sa bande de bonnets rouges

(Les scores entre parenthèses sont ceux de Galvas, les autres ceux des deux autres bonnets rouges)  
Force 3, Dextérité 3, Vigueur 4, Charisme 2 (3), Manipulation 1, apparence 1, Perception 3 (4), Intelligence 1 (2), Astuce 3.

**Compétences :** Bagarre 3 (4), Connaissance de la rue 3, Esquive 2 (3), Intimidation 3 (4), Vigilance 2, Mêlée 3.

**Arts :** Essence 3, Prestidigitation 1

**Royaumes :** Accessoires 2, Fées 2, Scène 2

Féerie : 5, Banalité : 6, Volonté : 8

### - Le dragon :

Vous pouvez prendre les caractéristiques du Wurm présenté dans "Dreams and Nightmares", p 110. Pour ceux qui ne l'ont pas, il s'agit d'une bête assez costaud et difficilement tuable par un groupe de PJ débutants.