

## A propos...

2008-09-03 03:52:00

*Shadow Nexus* est une Chronique pour *Mage: l'Ascension* qui se déroule à Londres en 1880, et met en scène un petit groupe de Mages des Traditions sur fond de clubs, de gentlemen bien sous tous rapports et de fumage de cigare autour d'un verre de sherry, mais aussi de bas-quartiers crasseux, de nuits froides et humides et d'intrigues impliquant des aspects de la ville des plus surnaturels.

Dans cette version de Londres, il y a toujours du brouillard sur la Tamise aux heures indues de la nuit ou de la matinée, et il arrive assez régulièrement que les eaux sombres du fleuve rejettent sur les berges ordures, objets informes et corps en décomposition. Dans cette version de Londres, les Mages des Traditions tentent tant bien que mal de conserver ou retrouver, selon les cas, une influence fort mise à mal par la spectaculaire montée en puissance de ce qui, dans dix à quinze ans, deviendra la Technocratie moderne à son apogée. Dans cette version de Londres, les riches quartiers du West End et leurs bâtiments néogothiques offrent un saisissant contraste avec l'East End et son ramassis de Néphandi, de Maraudeurs et d'autres créatures tout aussi peu fréquentables. Dans cette version de Londres, sortir passé le coucher du soleil demande un courage certain, à moins qu'il ne s'agisse tout simplement d'inconscience, car dès la tombée de la nuit, c'est un tout autre peuple qui prend les rênes, un peuple aux dents longues et aux regards aussi froids que leur chair à jamais figée dans l'apparence qu'ils avaient au jour de leur mort.

L'Empire de la Reine Victoria est à son apogée, la civilisation britannique fleurit comme jamais, le réseau souterrain du Métropolitain s'étend peu à peu en une toile tentaculaire sous les rues d'une ville qui ne dort jamais vraiment... et dans les ombres, meurtres et complots se trament, sur la toile de fond d'anciennes légendes qui ne demandent qu'à quelques fidèles de croire en elles afin de renaître au grand jour.

Bienvenue à Londres.

(Et si vous vous demandez pourquoi les titres de mes scénarii et de ma Chronique sont en anglais: encore une fois, bienvenue à Londres. Un peu de couleur locale ne peut pas faire de mal.)

## Les joueurs:

- Deux groupes de fous furieux, pardon, de personnes sont ou ont été impliquées dans l'affaire.
- Le MJ a vendu son âme à l'Education Nationale; les pactes avec le Diable, ou plutôt avec le mec qui va acheter les clopes du Diable, ça la connaît, donc.
- Le MJ mange au final assez rarement pendant les parties, mais descend quelque chose comme deux litres de rooibos et de café à elle toute seule, la sale.
- Les repas essentiels du groupe se composent de pizza, de Yum-Yum et de sandwichs pain de mie-jambon-beurre ramenés par le MJ, car elle a la flemme de faire autre chose (en été, elle passe en mode concombre-fromage, au grand dam de ceux qui ne sont pas fan de *oograh*). La joueuse de Liam fait également de très bon muffins.
- Une fois, le MJ a osé ramené du durian pendant une partie. La protection civile a failli être impliquée pour cause de soupçon d'arme biochimique lâchée dans le frigo. Ne parlons pas des restes de durian qui ont ensuite moisie pendant trois jours dans la poubelle de l'immeuble, dehors, en plein mois de juillet, par 35°C. Certaines choses se doivent d'être oubliées, afin que soit préservée la santé mentale de l'Humanité.
- Parfois, les parties s'étalent sur un week-end complet, car certains devant tout de même se taper quelques heures de trajet pour venir, on ne va pas les renvoyer chez eux au bout d'une après-midi de jeu, non mais. D'autres fois, on fait des "petits" scénarios sur deux ou trois soirées de jeu. TeamSpeak, ça aide.
- *Hollow World* est un monstre qui ne rentre plus dans aucune catégorie.

## Les lieux de culte:

- Après avoir eu son CAPES, le MJ a continué d'être MSDF (MJ Sans Domicile Fixe), qui devait investir les lieux d'habitation des autres joueurs. Armée de sa boîte de dés, de son sac de ravitaillement et de Naotalba, son fidèle netbook qui lui est bien utile pour stocker ses prises de notes et diffuser les musiques pendant les parties, elle enfourchait alors son vélo tout pourri dont les freins gèlaient contre la roue arrière quand il fait -10°C en hiver, pour se rendre à l'un des trois temples de jeu possible: chez Floyd, chez Charles ou chez Liam. Ce dernier endroit est toutefois dangereux, car il est ensuite difficile d'en déloger la Conteuse en question, vu qu'il s'y trouve profusion de canapés où se vautrer, de café à faire chauffer, et une PS2 pour jouer à *Odin Sphere*.
- A présent, la Conteuse, qui est une grande malade hélas exilée trois régions plus loin, fait 450 bornes pendant les

vacances pour venir pourrir la vie de ses PJs. Elle a simplement pris une upgrade vélo → voiture en route. Ceci dit, une partie a déjà eu lieu chez elle, lorsqu'elle a enfin pu s'équiper d'une bête table de cuisine. Ce qui a pris quatre mois.

- L'appartement de Floyd a d'ailleurs aussi servi à héberger le Colonel, et à prendre des petits-déjeuners de groupe, avec croissants ramenés au passage par le MJ. Désormais, c'est le MJ qui squatte comme une sale. La convivialité, ça ne se remplace pas.

- Quant à l'appartement de Charles, il permet au MJ de ne pas s'encombrer de ses bouquins de règles, car il a tout sous la main si besoin est. (Quelle collection impressionnante, d'ailleurs.) Ceci inclut également plein de bouquins sur les armes à feu, toujours utiles.

## Diverses petites choses:

- Le MJ et certains de ses joueurs étant assez adeptes des caméos en tous genres, vous pourrez retrouver [Floyd Alexander](#) comme PNJ dans la partie *ReDux* de [la Pierre de l'Ange](#). De même, certains PNJs de la Chronique sont un clin d'oeil à l'ancienne Chronique du MJ, *L'Oeil de Dieu*, restée inachevée à ce jour et qui mériterait bien des refontes, mais qui lui a tout de même laissé un excellent souvenir.

- Le Plan Yorkshire: variante du [Plan Croquettes](#), le Plan Yorkshire consiste pour les joueurs à proposer un plan totalement déjanté (exemple: aller voler un chien chez des particuliers en pleine nuit, avec l'aide d'un serviteur Sikh qu'il faut d'abord convaincre en le prenant par les sentiments), alors qu'à la base, le MJ avait prévu un truc super-bateau du genre "il suffira de discuter cinq minutes avec le PNJ pour le persuader de leur vendre son chien pas trop cher".

Note: La suite du Plan Yorkshire peut se résumer à ces quelques mots: "Vous êtes *vraiment* sûrs qu'essayer de poutrer le Lasombra, c'est une bonne idée?"

- Le MJ fait une fixation sur les épées mortuaires en particulier et sur les Guerres Civiles en général. Comment ça, ça ne se voit absolument pas dans la Chronique?

- Notons également que *Shadow Nexus* est bourré de clins d'oeil, de jeux de mots pourris (y compris pour les noms des PNJs, mais on les voit moins parce qu'ils sont en général en anglais) et autres allusions plus ou moins directes à des oeuvres littéraires, illustrées ou même musicales. Citons entre autres *Les Trois Mousquetaires*, *La Flûte Enchantée*, *Laurel et Hardy*, *Blake et Mortimer*, *Sherlock Holmes*, *House M.D.*... Parmi les grands inénarrables: Piker, Piker, Cole & Graham (*pic et pic et colégram*), les soldats "Laury" et "Harden" à la Tour de Londres, les gardes du corps Mrss. "Hume and Shield" (*human shield*), le tailleur muet "Bernard Doe" (*Bernardo*), le docteur Gregory Home (déjà qu'on avait un Wilson dans le tas, en plus)...