

Le Passager des Ombres

Avant toute chose...

Lieu

Ce scénario se déroule dans la Cité Verticale. Les joueurs comme leurs personnages vont être amenés à découvrir plusieurs quartiers d'Exil, du plus classique au plus miteux.

Parmi les endroits les plus remarquables, citons la Bibliothèque Universelle et les Jardins Suspendus. Les personnages auront également la « chance » de visiter certaines zones des bas-fonds.

Synopsis

Les personnages vont partir à la poursuite d'une créature étrange et inquiétante, suscitant la peur du peuple exiléen. Ils vont découvrir peu à peu que la créature est en fait un scientifique en fuite, rongé par un mal qu'il a lui-même créé. Obsidienne et Scientistes en ont après cet individu, les joueurs seront libres de l'aider ou de participer à sa capture.

Ambiance

Le Passager des Ombres est un scénario d'enquête, teinté d'occultisme, dans les rues de la Cité d'Acier. Les joueurs pourront découvrir la brume éternelle et l'odeur âcre des bas-fonds, le gigantisme silencieux de la Bibliothèque Universelle et méthodes expéditives de l'Obsidienne et des Scientistes.

Personnages

Ce scénario est destiné à un groupe de personnages avides de mystères et d'enquêtes. La présence d'un Fonctionnaire est souhaitable mais pas obligatoire. La motivation est évidente pour un Pandore, un Agent Secret, un Agent de l'Obsidienne, un Journaliste, etc.

Prologue

Où le lecteur découvre les événements qui ont eu lieu précédemment

Cela fait maintenant un mois que **Fredrich Torb** a fui la forteresse scientifique pour Exil. Réfugié dans un quartier des bas-fonds, près d'un puit d'évacuation industrielle, il a découvert les effets secondaires, néfastes, de l'élixir qu'il a mis au point : une puissante accoutumance et une imperméabilité aux rayons lumineux progressive et définitive.

L'ex-Scientiste s'est débrouillé pour trouver le matériel et les composants nécessaires à sa fabrication, en traitant avec des escrocs et des voleurs locaux. Il subvient donc à ses besoins en troquant avec les habitants de son quartier, vendant ses talents de médecin contre nourriture et matières premières pour sa « drogue ».

Mais le mal le ronge peu à peu (cf. **Élixir Sombre**) : son organisme réclame des doses de plus en plus fréquentes et l'homme est arrivé à un stade où son corps ne réfléchit que faiblement la lumière. S'il arrive encore à tromper ses semblables dans les ruelles sombres des bas-fonds, il ne peut plus sortir à la lumière, pourtant faible, des hauteurs d'Exil sans être repéré par les passants. Plusieurs habitants ont été effrayés par la vision de son corps d'ombres et de ténèbres.

Se sentant faiblir, il a commencé à travailler sur un moyen lui permettant d'inverser le processus. Ne disposant pas des outils et ressources adaptés, il commence à « visiter » les hauts-lieux de science exiléens : d'abord la Bibliothèque Universelle (pour obtenir les ouvrages en chimie et mycologie qu'il utilisait dans la forteresse scientifique), puis la demeure d'un apothicaire réputé (pour se procurer les composants rares utilisés dans sa potion).

Parallèlement, des rumeurs courent sur une créature, issue des ténèbres des sous-sol urbains, remontant à la surface pour accomplir des meurtres sanglants. Les citadins ont en effet assimilé la vision d'une ombre rampante à la démarche saccadée (Fredrich et sa claudication) à une série de meurtres qui a eu lieu dans la cité. Fredrich n'est absolument pas impliqué dans ces crimes atroces, mais son corps d'ombres mouvantes a été aperçu, contrairement à celui de l'assassin.

Note : il est important, pour l'atmosphère de ce scénario, que les joueurs fassent cette fausse correspondance entre Fredrich et le meurtrier sanglant. Le doute doit planer, jusqu'au dernier moment...

Fredrich Torb, Scientiste en fuite

Un homme qu'une quarantaine d'années, avec de petits yeux marrons et un nez cassé. Originellement chauve et parfaitement rasé comme le veut la coutume scientifique, il laisse la nature reprendre ses droits depuis qu'il s'est échappé de la forteresse scientifique. Les personnes qui seront éventuellement amenées à le croiser le décriront plutôt avec une barbe naissante et des cheveux très courts (bruns). Cette description ne peut être donnée que par des individus qui ont croisé l'homme les premiers jours de son arrivée en Exil : ses traits sont maintenant masqués par les effets de l'Élixir Sombre.

De taille moyenne, pour un gabarit standard, il boite légèrement en raison d'une vieille blessure à la jambe gauche, séquelle de l'éducation malsaine et éprouvante de la Caste scientifique.

Soumis et travailleur lorsqu'il était encore au sein de la Caste, son seul réconfort était de pouvoir faire profiter la société exiléenne des résultats de son groupe de recherche. Quand il découvrit que son travail pouvait lui permettre de sortir de l'enfer scientifique, il a pris la décision de fuir. Profitant de l'inquiétante aptitude que lui donne son breuvage, il est parvenu à sortir du bastion et gagna la Cité Verticale. Il se cacha alors dans un quartier des bas-fonds, espérant se faire oublier des dirigeants Scientistes.

Libre, il pensait pouvoir effacer toutes ces années à servir la Caste et entreprit de refaire sa vie en Exil. Malheureusement, l'absorption de la potion l'a empoisonné et rendu dépendant. Aujourd'hui, il se meurt et doit ingurgiter régulièrement le breuvage pour survivre.

Entre la vie et la mort, il tente maintenant de réunir les connaissances et le matériel nécessaire pour élaborer un antidote à sa potion, ironique libératrice de sa captivité soumise.

Fredrich Torb

Attributs

PHY	Faible
MEN	Excellent
SOC	Faible
ADA	Moyen
REA	Bon

Détachement : 9
Points de Santé : 8
Archétype : Scientiste
Niveau de vie : Pauvre

Talents

Espion	5**
Lettre	12*
Médecin	8
Occultiste	9
Psychologue	6
Savant	15*
Scientiste	14*
Citadin	4

* : les domaines de prédilection de Fredrich sont la biologie, la chimie et la mycologie. Il possède également des connaissances solides en physique, plus particulièrement dans le domaine des radiations lumineuses, d'origine naturelles ou artificielles.

** : lorsqu'il absorbe son « Élixir Sombre », son talent pour se dissimuler augmente considérablement. Considérez que son Talent *Espion* est de 16 après absorption du breuvage et qu'il diminue d'un point par heure. Les effets disparaissent progressivement mais pas définitivement.

Élixir Sombre, breuvage aux propriétés inquiétantes

L'Élixir Sombre a été mis au point, par hasard, lors de manipulations destinées à optimiser le développement d'une variété de champignons. Les recherches de Fredrich Torb sur l'influence de la lumière et de l'obscurité ont donné naissance à une solution chimique aux propriétés surprenantes. La forme de vie (végétale ou animale) qui absorbe ce composé devient pour ainsi dire « transparent à la lumière ». Cette transparence n'est pas totale mais c'est comme si les rayons lumineux peinaient à éclairer l'entité traitée. Cette découverte fut gardée secrète par son inventeur qui en usa pour s'échapper

de la forteresse scientifique et ainsi mettre un terme à son asservissement physique et mental. Il découvre plus tard le revers de la médaille : un empoisonnement lent et une dépendance physique importante.

En terme de règles, on considère l'*Élixir Sombre* comme un poison qui à la faculté de diminuer l'exposition aux rayons lumineux (naturels ou artificiels). La personne (ou l'animal, la plante, etc.) qui en absorbe subit cet effet mais développe une dépendance physique à la substance. Elle doit alors en assimiler de nouveau, et ce, de plus en plus fréquemment. Tout manque à cette règle entraîne de violentes douleurs crâniennes et cutanées qui, à terme, peuvent entraîner la mort.

De plus, l'organisme développe progressivement cette réfraction à la lumière. Petit à petit le sujet « disparaît » de la vue des vivants (il reste toutefois repérable, ce n'est en aucun cas un fantôme immatériel ou invisible). L'observateur a l'impression que le sujet ne constitue plus qu'une ombre à la forme vaguement humanoïde.

Elixir sombre

Vecteur : Élixir Sombre (extrêmement rare !)

Assimilation : entre une et deux heures pour la première dose, plus rapide pour les suivantes

Malignité : spéciale. On peut la considérer grave

Périodicité : spéciale. Elle est de plus en plus courte

Symptômes : perte de la capacité à réfléchir les rayons lumineux.

Traitements : aucun connu

Les effets secondaires sont le plus grave problème causé par l'ingestion de L'Élixir Sombre. Le sujet doit absorber régulièrement du produit sous peine de subir de violents maux de tête et des douleurs cutanées atroces. Le manque finit par entraîner la mort, dans d'horribles spasmes...

Acte Premier

Où les personnages se lancent sur les traces d'une ombre

Les Personnages découvrent (dans la presse, à leur travail, par leur supérieur) qu'un vol a été commis à la Bibliothèque Universelle : l'auteur de ce vol aurait emporté des ouvrages rares, stockés dans l'une des nombreuses sections réservées de l'établissement. Les Pandores ont bien sûr ouvert une enquête et on laisse entendre que l'Obsidienne

serait également sur l'affaire.

Si l'un des personnages achète un quotidien exiléen pour lire l'article, il pourra remarquer que le papier fait référence à un autre cambriolage étrange, mais de moindre ampleur : la *Boutique de L'Apothicaire* a également été victime d'une effraction cette même nuit...

Vous pouvez glisser cette information au milieu d'autres titres en première page (Effondrement d'un vieux bâtiment dans les bas-fonds. Championnat universitaire sportif. Première représentation, à l'Opéra, du « Vent dans les cimes », l'histoire romanesque d'un jeune homme parcourant les étendues glaciales du Nord de Forge pour retrouver sa bien-aimée. L'écorceur fait une quatrième victime dans la Cité universitaire. Le Syndicat des chauffeurs de Ballon-taxi manifeste contre la mise en place d'automates-pilotes, etc.) pour éviter que les joueurs voient directement le lien entre les deux vols.

Plusieurs possibilités s'offrent aux joueurs pour débiter leur enquête. Ils devraient partir dans l'optique de trouver un cambrioleur ou autre malfrat et n'attribuer les ragots de créatures ténébreuses qu'à l'imagination fertile des masses populaires. L'idée est de les faire douter de cette évidence : les joueurs doivent comprendre que des créatures rôdent au sein de la Cité...

- la Bibliothèque Universelle
- la Boutique de L'Apothicaire
- un commissariat de Pandores
- l'agence de Presse de l'Indépendant Exiléen
- éventuellement les bas-fonds, à la recherche de témoins oculaires ou d'informations

La Bibliothèque Universelle

L'effraction à la bibliothèque a fait le tour de la Cité Verticale, la presse et le bouche à oreilles aidant. Cependant, des personnages qui se rendent sur place ne remarqueront rien d'anormal, si ce n'est l'ébullition constante qui règne à ses portes : l'endroit constitue en effet l'une des plus grandes fourmilières d'Exil, en tout cas la plus impressionnante.

A moins de compter parmi eux un Fonctionnaire ou du moins, quelqu'un mandaté par une autorité reconnue (Scientiste, Obsidienne, Noble très influent, chargé de mission du Consistoire, etc...), les personnages auront beaucoup de mal à obtenir des informations sur l'effraction. Les bibliothécaires sont généralement obtus et suivent le règlement au pied de la lettre. Il faut s'armer de patience, de calme et de subtilité pour arriver à obtenir des informations intéressantes...

Obtenir des informations de la part des bibliothécaires :

- Talents : *Fonctionnaire, Orateur* (difficulté du jet majorée de 1), *Lettré* (difficulté du jet majorée de 3)
- Informations sur le fonctionnement de la bibliothèque : tâche *facile* [+3]
- Informations sur le personnel ou les ouvrages : tâche *moyenne* [0]
- Informations sur l'effraction : tâche *délicate* [-3]
- Informations sur les secteurs réservés : tâche *difficile* [-6]

Voici les informations qu'ils peuvent apprendre, à vous le soin de les divulguer en fonction des prestations de vos joueurs :

- il y a eu effraction, car une personne non autorisée à pénétrer dans un secteur qualifié de « sensible », interdit au public.
- l'effraction a eu lieu en plein jour, alors que l'accès au secteur en question est réglementé.
- plusieurs ouvrages ont été dérobés : traités de chimie, physique de la lumière, mycologie.
- l'accès au secteur se fait à l'aide d'une carte perforée.
- les bibliothécaires sont les seuls à disposer de cette carte qui leur garantit l'accès à certains secteurs. Chaque individu a les droits d'accès sur certains secteurs.
- un bibliothécaire a déclaré la perte de sa carte d'accès le jour du vol.
- l'homme en question a été interrogé par les autorités et même par l'Obsidienne paraît-il...
- ce bibliothécaire se nomme Ernard Venfrond (il ne sait rien !)
- une délégation scientifique est venue poser des questions à certains fonctionnaires haut placés de la Bibliothèque.

Prenez bien le temps de décrire l'intérieur de la bibliothèque avec ses couloirs gigantesques et les centaines de milliers d'ouvrages qu'ils renferment (Cf. la Bibliothèque Universelle dans le chapitre La Cité Universitaire)

Certains personnages voudront peut-être profiter de la visite pour faire la demande d'une carte d'accès, ou pour s'inscrire à l'une des visites guidées du complexe. Faites leur ressentir l'architecture colossale et pesante des lieux, insistez sur le gigantisme et la fréquentation plus qu'importante des salles de lectures. La Bibliothèque possède un équipement technologique de pointe : un lecteur converse avec un terminal et son intelligence mécanique, un automate à roues apporte une pile

d'ouvrage à un vieux professeur de l'Université, des chariots élévateurs transportent les lecteurs d'étages en étages dans un haut couloir, réaménagé à échelle humaine.

La Boutique de l'Apothicaire

C'est un magasin de taille moyenne, situé dans un bloc paisible, tout près de la Cité administrative. Fréquenté principalement par des gens de statut moyen, comme en témoigne les prix pratiqués, le lieu propose toutes sortes de produits (onguents, médicaments, potions, lotions, philtres) lesquels sont achetés plus par exotisme que pour leur efficacité, pas toujours évidente à démontrer.

Achille Grimaud, le gérant, a su aménager ce « lieu à la mode » pour lui conférer la magie d'une ambiance vieillotte digne d'un laboratoire alchimique médiéval. Les toiles d'araignées y sont laissées pour ne dire encouragées ! Les meubles sont de vieilles réalisations artisanales en bois de Forge, laissées volontairement à la merci de la poussière pour renforcer l'atmosphère mystique. Le tout est faiblement éclairé par des jeux de bougies coulantes et colorées. De l'encens y brûle en permanence.

Note : vous pouvez profiter de la visite des personnages pour leur faire rencontrer une figure importante d'Exil : la Boutique de l'Apothicaire est depuis trois mois un lieu en vogue (c'est pour cette raison que Fredrich a choisi d'en faire la « visite »). On y vient pour être vu ou pour acheter un cadeau original par son exotisme.

Voici que les joueurs pourront apprendre en interrogeant le gérant :

- Le cambriolage a eu lieu dans la nuit. Achille n'a rien entendu. Ses appartements ne sont pas dans la même rue que la boutique.
- On lui a volé des matières premières uniquement, aucune préparation achevée.
- Il n'a aucune idée de ce que l'on peut faire avec ces « composantes ».

Les joueurs voudront sûrement interroger les passants des environs (une maison de passe se tient à quelques mètres de la boutique, sur le trottoir d'en face).

Ils remonteront alors vers une prostituée du nom de Lulu Paluche, une employée régulière du « Velours Mauve ». Les personnages pourront la rencontrer en fin d'après-midi ou en début de soirée, à l'intérieur de l'établissement (lequel est fermé la journée...).

Achille Grimaud, commerçant éclairé et charlatan occasionnel.

Ce vieil homme (il a soixante-huit ans, un âge vénérable en Exil) au nez crochu, porte de petites lunettes rondes sur ses yeux clairs et malicieux. De petite taille, il souffre d'arthrose mais prétend que ses maux seraient terribles sans une décoction spéciale (en vente dans ses rayons bien sûr !).

Vif d'esprit et toujours enclin à marchander, il a ouvert cette boutique il y a peine un an et jouit aujourd'hui d'une bonne réputation auprès des nobles et des fonctionnaires exilés. Il a tout de suite compris que l'on venait à la Boutique de l'Apothicaire plus pour l'ambiance et le plaisir d'acheter que par réelle nécessité. Il joue donc sur cette image et l'a exploité à merveille.

Il ne sait pas pourquoi il a été cambriolé. Ce n'est pas un chimiste et encore moins un occultiste.

Achille Grimaud

Attributs

PHY Faible
MEN Bon
SOC Excellent
ADA Nul
REA Bon

Points de Santé : 8
Archétype : Commerçant
Détachement : 4
Niveau de vie : Moyen

Talents

Artiste[décorateur] 5
Artisan[apothicaire] 10
Bricoleur 8
Commerçant 16
Fonctionnaire 6
Gentleman 7
Lettré 10
Médecin 10
Occultiste 7
Psychologue 14
Savant 6
Citadin 4

Lulu Paluche, fille de joie facilement impressionnable

Lulu serait une fille jolie si un maquillage voyant ne venait pas charger ses traits. Brune, les cheveux courts et les yeux sombres, le visage de la jeune femme est marqué par sa vie difficile. Elle rêve d'une existence meilleure et de célébrité mais n'a

jamais eu le courage de mettre un terme à sa vie actuelle. Elle fait un peu de peinture, en secret, quand elle trouve de quoi acheter toiles, pinceaux et gouaches. C'est une jeune femme sensible qui cache son mal-être derrière un langage dur et une activité déshonorante.

Lulu Paluche

Attributs

PHY Faible
MEN Moyen
SOC Bon
ADA Moyen
REA Moyen

Points de Santé : 8
Archétype : Prostituée
Niveau de vie : Pauvre
Détachement : 3

Talents

Artiste[courtisane] 7
Artiste[peintre] 7
Bagarreuse 5
Commerçante 8
Espionne 6
Gentedame 5
Citadine 11
Psychologue 4
Sportive 6

Ce qu'elle a vu

Alors qu'elle prenait une bouffée d'air dans la rue à la fin de sa soirée de travail, elle a entendu un bruit de verre brisé : une vitre de la *Boutique de l'Apothicaire* venait d'être brisée et un rôdeur en visitait les rayons.

Elle épiait l'intérieur par la vitrine, tentant d'apercevoir l'individu qui mettait un peu de sel dans sa morne existence quand une créature noire surgit de nulle part et la bouscula violemment, éructant un horrible râle. Elle a ensuite perdu connaissance...

Si les joueurs lui demande de donner une description de cette « créature », elle se remémorera quelques détails : deux yeux (de taille humaine) entièrement noirs et une forte odeur de soufre (cette odeur vient d'une conduite d'évacuation industrielle qui s'écoule derrière la demeure de Fredrich). De plus la « bête » tenait quelque chose entre les mains, elle n'a pas eu le temps de distinguer quoi...

Photographies à l'appui

Les soupçons des personnages seront confirmés par la publication de quelques photos dans un quotidien exiléen, *Les Passerelles*. Trois clichés, de fort mauvaise qualité, montre ce que le journaliste a baptisé « Le Passager des Ombres ». L'auteur des photographies affirme avoir vu disparaître la créature dans une rue pour réapparaître un peu plus loin.

Les joueurs voudront peut-être remonter jusqu'au photographe (il s'agit d'un jeune homme, qui travaille en indépendant pour le quotidien, il est connu pour des « clichés sensations »). La seule chose qu'il pourra apprendre aux personnages, c'est l'endroit où il a pris ses clichés (il s'agit du quartier où réside Fredrich).

Le point sur la situation

Les personnages devraient réunir petit à petit des indices, ils feront très certainement le lien entre les deux cambriolages sans trop de problème (si ce n'est pas le cas, aidez-les : un indicateur, une relation, un journaliste peut leur venir en aide...)

Ils doivent commencer à douter de la « bestialité » de la « créature des ombres » et devraient prendre la direction des bas-fonds pour la suite de leur enquête...

L'Obsidienne pourra les avoir accoster s'ils n'ont pas agit de manière discrète et peut-être que les mercenaires engagés par les scientifiques sont venu interroger Achille au même moment qu'eux.

Quelques notes sur les autres protagonistes de l'histoire

Voici quelques indications sur les deux organisations à la poursuite de Fredrich Torb, ainsi que sur les meurtres dont la foule l'accuse. Vous pouvez les utiliser comme bon vous semble : ils peuvent servir aux personnages pour récolter des éléments sur le mystérieux fugitif et permettre au joueurs de découvrir quelques unes des nombreuses particularités d'Exil.

l'Obsidienne dans tout ça...

l'Obsidienne est à la recherche du cambrioleur de la Bibliothèque Universelle. Les ouvrages dérobés relevant de sujets sensibles, la police secrète exiléenne veut mettre la main sur leur nouveau propriétaire. Les agents chargés de l'enquête ont fait le lien avec le cambriolage de la *Boutique de l'Apothicaire*. S'ils tombent sur les personnages et découvrent que ces derniers fouinent dans le même

jardin qu'eux, ils s'empresseront de mener une petite enquête sur leur compte et les préviendront « gentiment » de ne pas interférer avec leur service...

Les Agents de l'Obsidienne

Attributs

PHY MOY
MEN BON
SOC MOY
ADA BON
REA FAI

Points de Santé : 12

Détachement : 8 (les gars de l'Obsidienne ont l'habitude d'en voir de toutes les couleurs)

Armure : 2 (gilet en cuir renforcé, porté sous les vêtements normaux)

Équipement : pistolet à aiguilles, jeu de rossignols, plus tout l'équipement que vous jugez nécessaire.

Talents

Bagarreur	10
Barreur	5
Bricoleur	4
Cavalier	5
Connaisseur [pègre]	10
Escrimeur	8
Espion	8
Fonctionnaire	5
Tireur	10
Citadin	12

les Scientistes dans tout ça...

Les Scientistes ont mal vécu la fuite de l'un de leurs membres et leurs dirigeants ne sont pas du genre à oublier un tel acte. Leurs membres ne s'occupant jamais d'une telle besogne, ils ont engagés un petit groupe de mercenaires, le genre crasseux et peu respectueux de la vie humaine. Ils écument les quartiers de la Cité Verticale dont ils connaissent les meilleures planques. Ils ne sont ni agréables, ni tendres, ils sont payés (plutôt grassement) pour un boulot et le font, point.

Les mercenaires au service des scientifiques

Un groupe qui comporte autant de membres que le nombre de personnages joueurs.

Attributs

PHY BON
MEN FAI

SOC	FAI
ADA	BON
REA	MOY

Points de Santé 12
Détachement : 5
Niveau de vie : Moyen
Armure : 1 (vêtements renforcés)
Équipement : armes de poings (matraque), arme de poing (pistolets)

Talents

Acrobate	5
Bagarreur	12
Barreur	7
Sportif	7
Citadin	9
Filou	10
Tireur	10

Les meurtres sanglants dans tout ça...

Une série de meurtres atroces défraye la chronique exiléenne depuis un peu plus d'un mois. Les personnages en entendent parler partout dans Exil, les événements les plus horribles prennent toujours le pas sur les banalités de la vie quotidienne...

Les faits sont là : quatre corps retrouvés, en seulement 7 jours : Les Pandores n'ont trouvé aucun lien entre les victimes (une jeune Fonctionnaire prometteuse, un mitier anonyme, un militaire et un étudiant) mais les corps présentaient tous la même blessure : la peau du sein droit déchiquetée, les tissus déchirés et le cœur arraché. La sauvagerie du *Modus Operandi* fait des meurtres le principal sujet de discussion des troquets.

Cette sombre affaire n'a aucun lien avec l'intrigue. Les crimes sont l'œuvre d'une *Aberration* qui hante les profondeurs de la cité. Cette fausse piste est surtout présente pour faire prendre conscience d'une des nombreuses facettes de la Cité Verticale aux joueurs qui découvrent l'univers d'Exil.

Toutefois, si les joueurs s'engagent sur cette piste, vous pouvez développer cet « interlude » comme bon vous semble. Ce sera certainement l'occasion d'une visite aventureuse des sous-bassements exiléens.

Acte Second

Où l'on part à la poursuite d'une ombre bien mystérieuse

Tôt ou tard, les personnages devraient remonter la piste du *Passager des Ombres* jusqu'à un bloc des bas-fonds, non loin du port (on entend les sirènes des navires).

Sur place, les habitants indiqueront (moyennant peut-être quelques espèces sonnantes et trébuchantes) le taudis où vit « l'homme des ombres », comme ils ont coutume de l'appeler. En effet, les citadins de son quartier le connaissent, puisqu'ils troquent avec lui ! L'entraide est très forte au sein des laissés pour contre, l'idée de dénoncer Fredrich n'est venue à personne...

Note : Attention toutefois aux personnages qui monnaient leurs informations en faisant étal de leur richesse, ce qui inciterait une bande de malfrats locaux à sortir couteaux et casse-têtes pour revendiquer une « petite taxe locale » (*Physique* Moyen, *Bagarreur* 8, *Citadin* 10, PdS 12).

La demeure de Fredrich

On y pénètre par une vieille porte métallique, rouillée et trouée en de multiples endroits. Le simple fait de la pousser provoque un grincement sonore. Il est plus discret de passer par l'unique fenêtre qui n'est plus munie de volets depuis longtemps.

L'intérieur est délabré, une forte odeur rance agresse les narines (test de talent Savant ou Scientiste, difficulté 0 pour déterminer qu'il s'agit d'un composé soufré : une énorme conduite se déverse juste derrière l'habitation). Un coin de la pièce sert de cuisine (restes de nourriture, gamelles, etc.), un autre sert de chambre (un grand drap et un oreiller improvisé avec du tissu et un bloc de bois pourri).

Une porte donne sur un autre petite pièce aménagée en laboratoire sommaire. Alors qu'ils fouillent la première pièce, les personnages entendront du bruit dans cette annexe. Fredrich a terminé de distiller sa dose d'*Élixir Sombre* (rappelez-vous qu'il est dépendant) et fuit maintenant par la fenêtre. La poursuite s'engage !

Note : Il est très peu probable pour que les personnages surprennent Fredrich chez lui. L'homme paye un gamin des rues, Ernest, pour le prévenir de toute visite bizarre dans cette rue.

Poursuite dans les bas-fonds !

Les personnages devraient vraisemblablement se lancer derrière Fredrich. Ce dernier ignore que les personnages ne sont pas ses ennemis. Mais plusieurs personnes étant déjà à ses trousses, la fuite est un choix raisonnable. L'homme a un gros avantage sur eux : non seulement il connaît bien le quartier, mais en plus, son corps est à un stade où il ne réfléchit que très faiblement la lumière. Les personnages ont l'impression de le voir disparaître dans une zone d'ombre pour réapparaître dans une autre.

Il faut que les joueurs aient l'impression de poursuivre une créature surnaturelle plutôt qu'un humain. Faites leur faire des jets de recherche, de pistage et de perception (Talent *Chasseur*) pour ne pas perdre sa trace et des jets de Talent Sportif pour l'exercice physique éprouvant que constitue cette poursuite effrénée. Fredrich ne devrait toutefois pas les distancer, son physique est très affaibli par le poison.

Alors qu'ils sont presque à sa hauteur, il le verront « prendre d'assaut » un pilote de ballon-taxi à l'arrêt sur une plate-forme : le pauvre homme est bousculé par dessus le bastingage de son appareil et Fredrich s'envole doucement vers les hauteurs d'Exil. La seule solution pour ne pas le perdre est de suivre également la voie des airs : justement, un autre ballon-taxi vient au secours de son collègue. Les joueurs n'ont plus qu'à le réquisitionner.

Poursuite dans les airs !

Voici quelques indications techniques pour gérer cette course-poursuite aérienne. Il faut garder à l'esprit que les ballon-taxis ne se déplacent pas très vite (40 km/h tout au plus) mais cela doit suffire à tenir les joueurs en haleine.

Conduire un ballon-taxi : Talent *Barreur*

- Décollage : un jet, difficulté délicate [-3]
- Conduite, zone dégagée : jets, difficulté facile [+3]
- onduite, zone encombrée : jets, difficulté moyenne [0]
- atterrissage : un jet, difficulté délicate [-3]

On considère qu'un ballon-taxi à un capital de 30 Points de Santé. A chaque fois que le barreur rate un jet (sauf ceux de conduite en zone dégagée), il accroche le ballon-taxi à un bâtiment et l'appareil perd autant de Points de Santé que la marge d'échec. En cas d'échec critique la perte est doublée. Si le véhicule descend à zéro Points de Santé (ou en

dessous) il s'écrase et les passagers doivent effectuer un jet de talent *Acrobate* ou *Sportif* pour éviter de se blesser gravement.

Ne pas se blesser en cas de crash : Talent *Acrobate*

- Difficulté : laissé à l'appréciation du Meneur de Jeu, en fonction de la hauteur de chute.
- Action d'éclat : pas de blessures
- Réussite: blessure légère
- Échec : blessure sérieuse
- Échec critique : blessure grave

Narrez la poursuite, sous le regard incrédule des habitants. Si vous le désirez, vous pouvez pimenter cette scène en faisant intervenir l'Obsidienne ou le groupe de mercenaires engagés par les Scientistes. Que vous choisissiez l'un ou l'autre, la tactique sera identique: ils tenteront d'abattre Fredrich et si les personnages sont dans le viseur, tant pis pour eux...

Dirigeables mercenaires ou de l'Obsidienne

Points de Santé : 30

Armement : mitrailleuse lourde, dégâts +6

Équipage : un pilote (*Barreur* 10), un tireur (*Tireur* 10) et deux passagers.

Fredrich entraîne tout ce beau petit monde dans les hauteurs d'Exil, il effectue finalement un atterrissage « au petit bonheur la chance » au milieu des Jardins Suspendus. Il va maintenant profiter de la foule et du dédale de végétation et d'acier pour semer ses poursuivants.

Acte Troisième

Où l'on découvre toute l'histoire dans un cadre enchanteur

Tous les protagonistes (au moins notre fugitif et les personnages) de cette course devraient se retrouver dans les jardins suspendus (cf. le chapitre sur les Palais et Jardins exiléens pour les décrire) suite à un atterrissage plus ou moins réussi.

Si les véhicules aériens ont beaucoup souffert lors du vol, vous pouvez décider qu'ils s'enflamment (les ballons sont remplis à l'Hélium, un gaz à la stabilité tout en nuances...) juste après que leurs passagers les aient abandonnés, histoire de renforcer l'effet spectaculaire de la scène. Rappelez-vous que les jardins supérieurs sont toujours occupés par des passants, flânant au gré des allées, des plates-formes et des passerelles. L'arrivée spectaculaire

des dirigeables amène vraisemblablement de nombreux badauds, ce qui ne va pas rendre les choses faciles.

Une nouvelle course-poursuite, à pied, s'engage, mais celle-ci ne dure pas longtemps. Fredrich est bien trop faible et ne parvient pas à distancer ces poursuivants : alors qu'il traverse une passerelle à l'air libre, bousculant les paisibles citoyens, il est pris d'une crise de tremblements, trébuche et passe par dessus le garde-fou !

Le pauvre homme à juste eu le temps de temps de s'agripper à une barre en fer rouillée, séquelle de travaux finis à la va-vite. Le voilà suspendu dans le vide, sous le regard impuissant des promeneurs du niveau inférieur. Les personnages peuvent alors observer de près l'étrange phénomène qui a fait naître la rumeur du *Passager des Ombres* : Même de près, il est impossible de discerner clairement les traits de l'ex-Scientiste : ses yeux sont entièrement noirs et son corps ressemble à une masse sombre, tremblante et indécise.

Fredrich implore les personnages de l'aider, mais il est trop tard : à l'une des extrémités de la passerelle apparaissent un groupe d'agents de l'Obsidienne et de l'autre, les mercenaires débauchés par les Scientistes. Les deux partis sont las de courir après cette ombre fuyante et, pour eux, les personnages ne sont qu'un détail de leur mission. La tension est à son comble !

La fin de ce scénario est ouverte, plusieurs fins sont possibles. Choisissez celle que vous préférez selon votre goût, les choix des personnages ou peut-être en fonction des prochaines aventures que vous désirez faire vivre à vos joueurs...

Action !

Les personnages prennent le parti de croire Fredrich et décide de lui venir en aide. C'est très risqué et pas recommandé, la passerelle risque de se transformer en champs de bataille en quelques secondes.

Négociation

Ils peuvent convaincre l'Obsidienne d'aider à remonter Fredrich. Les mercenaires ne tenteront rien qui pourrait leur mettre la police secrète à dos. Il la craigne beaucoup plus que la caste des Scientistes. Il sera en revanche impossible d'empêcher l'Obsidienne d'emmener le pauvre homme.

Suspend ton vol

Si vous voulez réutiliser Fredrich dans le cadre d'un autre scénario : vous pouvez faire passer un dirigeable sous la passerelle : Fredrich lâche la barre et tombe sur le ballon d'air chaud. L'appareil

disparaît dans les flèches d'Exil.

L'échappée belle

Les joueurs ont pu avoir la bonne idée de garder leur ballon-taxi à portée de main. Dans ce cas c'est eux qui peuvent sauver l'ex-Scientiste en manœuvrant sous la passerelle.

Ouverture sur un autre scénario

Fredrich pourrait également être sauvé par des criminels : son invention les a séduit (quel criminel ne le serait pas ?) et veulent obtenir sa collaboration pour organiser des cambriolages de haute envergure. C'est une solution intéressante si vous voulez poursuivre cette aventure (Fredrich rejoint une organisation criminelle, peut-être la Chimère : en échange de sa collaboration, elle lui donne les moyens financiers et matériels de poursuivre ses recherches.)

Épilogue

Où l'on constate les dures réalités exiléennes

Si les personnages ont réussi à sauver Fredrich

L'homme sera très reconnaissant et expliquera toute sa triste histoire. Il n'a malheureusement pas pu trouver un antidote à l'*Élixir Sombre* et est condamné à mourir.

A moins que les joueurs décident de l'aider par tous les moyens, mais là c'est une autre histoire (infiltration dans le fief scientifique basé en Exil, demande d'aide auprès d'un Stalyste, etc.).

Si Fredrich est capturé par les Mercenaires ou l'Obsidienne

Les personnages assisteront, impuissants, à son départ, menotté. Difficile de savoir ce qui va lui arriver et il est préférable de l'ignorer. L'Obsidienne n'écouterait pas leur témoignage et insisterait de leur attirer des ennuis...

La Presse signalera son arrestation, mais le mystère du « Passager des Ombres » sera attribué à l'emphase des récits de troquet. Les Scientistes comme l'Obsidienne n'aime pas que les dernières découvertes en matière de sciences et de technologie courent les rues sans leur autorisation.

Si Fredrich est sauvé par des criminels

Les personnages devraient entendre parler de lui très prochainement.

Si Fredrich est mort

L'Obsidienne récupérera et restituera les ouvrages dérobés à la Bibliothèque Universelle. Si les mercenaires ont eu affaire aux personnages, leur rapport auprès des dirigeants Scientistes les mentionnera et il est probable que ces derniers s'intéressent de près à leur cas : ils peuvent dorénavant faire parti de la Liste Noire de la caste...

Conclusion

Dans tous les cas, l'existence des personnages devrait apparaître à la population exiléenne : des photos de l'atterrissage ont été prises dans les Jardins Suspendus et sont publiées le lendemain en première page.

L'Obsidienne va peut-être en vouloir aux personnages qui ont contribué à dévoiler cette histoire au grand jour, chose que ses agents ont pour consigne d'éviter.

Antoine Bauza