

UNE AFFAIRE DE FAMILLE UN SCÉNARIO POUR Exil

AVANT TOUTE CHOSE

Exil

Ce scénario a été rédigé dans le cadre du 26^{ème} Concours de scénario de la *Cour d'Obéron* ayant pour thème une « affaire de famille » et comportant l'élément suivant : un « animal de compagnie ».

Ce scénario dévoile aussi une humble et possible vision actuelle (et future) des vues et machinations politiques de deux familles majeures, les Obre Ignisses et les Vriss' Cressances. Bien évidemment, cette plongée au cœur des affaires familiales et ce qu'il en ressortira n'engagent que moi et sont totalement indépendantes de ce qu'en penseraient les auteurs. Rien de particulier n'a été envisagé à ce sujet et tout est ainsi possible, plausible. C'est d'ailleurs l'une des choses qui me plaît énormément dans Exil : un background ouvert et libre pour tous Administrateurs. A l'inverse, ceci nécessite quelques aménagements des meneurs de jeu et qu'ils trempent leurs mains dans le cambouis, sans peur de se les salir.

C'est la première fois que je m'aventure dans la rédaction d'un scénario aux visées plus politiques. J'espère que la tentative vous plaira et ne va pas vous faire dresser les cheveux sur la tête ou vous horripiler. Je trouve que le concours de scénarios de la Cour d'Obéron est justement propice aux « expérimentations ».

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

L'Administrateur devra quelque peu ajuster l'introduction de ce scénario à ses joueurs. Celui-ci propose une trame que plusieurs types de groupes de personnages pourraient emprunter. Pour ce faire et pour l'aider, voici brossées succinctement quelques pistes envisageables, mais gageons que la richesse de l'univers d'Exil en fournisse d'autres.

Journalistes ou détectives mondains

Que ce soit pour le compte direct d'un journal ou de l'un des ses journalistes (page 93, LdB), les personnages écument la société mondaine d'Exil à la recherche de potins et autres infos

croustillantes au sujet de toutes ces affaires familiales issues de la noblesse aristocratique d'Exil (pages 85 et suivantes, LdB). L'excellent scénario « Scoop toujours » de Croiseurhawk use de cette introduction *in media res*.

Noblesse de l'Ombre

Les personnages sont les « hommes de main » de puissantes corpoles et de leurs maisons de négoce (page 91, LdB) qui font tourner l'économie, qui s'articulent toutes autour de leur famille aristocratique respective. Ils peuvent être directement au service d'une maison patriarcale (page 88).

Qu'ils soient dans un camp ou dans l'autre, ils vont tous mener l'enquête pour des motivations différentes, se frotter à la même hostilité, et être confrontés aux mêmes péripéties et événements qui graviteront autour des jeunes tourtereaux.

LES POTINS PRÉCÈDENT L'AVENTURE

Au début de l'aventure, les personnages sont à la solde de l'une des familles, de préférence celle des Vriss' Cressances, ou oeuvrent comme journaliste ou photographe pour un journal mondain devant lequel s'extasie le bon peuple exiléen, passionné par toutes les frasques et fêtes déployés par les familles patriarcales.

Le colonel Darik de Vriss' Cressances (page 86, LdB), chef des renseignements exiléens et du contre-espionnage, vit secrètement une discrète et romantique histoire d'amour avec la comédienne Prisme d'Orbe Ignisse (page 89, LdB), indépendante et rebelle, qui a souhaité brûler les planches malgré son rang aristocratique qui la prédestinait à tenir le haut du pavé.

Il va sans dire que si cela s'apprenait, ça ne plairait pas beaucoup aux Obre Ignisses qui déjà déplorent la carrière choisie par Prisme et qui détestent *courtoisement* les Vriss' Cressances.

Ce sont quelques indiscretions du jeune couple qui vont mettre la puce à l'oreille aux journalistes et proches des familles impliquées.



UN RAPIDE RÉSUMÉ

Le scénario se découpe en trois parties.

Les personnages vont tout d'abord assister lors de la Présentation (1^{ère} partie) de Félicie Phem' Velker à un curieux et fugace échange entre Darik Vriss' Cressances et Prisme Orbe Ignisses.

Envoyés sur le coup, ils ne vont pas tarder à comprendre que ceux-ci entretiennent une relation amoureuse, ce qui n'est pas au goût de tous. Le couple en fera les frais.

Par la suite (2^{ème} partie), lors d'une soirée caritative pour la protection des slourtes, organisée par la baronne Elégie Margannes, l'attention sera fixée sur un bijou qui attirera bien des convoitises et se verra habilement subtilisé. La manière en sera des plus audacieuses, les suspects nombreux, et les coupables surprenants !

Enfin, invités à une soirée plus exotique, typiquement *forjienne* (3^{ème} partie), ils auront l'occasion de faire la connaissance de Keziah Grossvain, antiquaire, excellent ami de Mélin Donassernes, collectionneur fou d'art.

PRÉSENTATION (1^{ÈRE} PARTIE)



Les Pham' Velker ont invité l'ensemble de la haute société exiléenne pour l'antique cérémonie de Présentation (page 85, LdB) en l'honneur de la jeune et déterminée **Félicie Pham' Velker** (page 89, LdB) qui jouera sans nul doute par son caractère trempé et sa froide détermination un rôle considérable à l'avenir.

Il va sans dire que pour cette famille très attachée aux anciennes traditions, cette Présentation revêt toute son importance. D'autant plus qu'ils ont mis tout leur espoir dans Félicie pour balayer et supplanter tous ces infâmes roturiers, qui tentent de grimper les échelons dans les tournois de Manigance et de hausser leur jeu.

L'ensemble de familles patriarcales a été invité à cette cérémonie festive. L'épouse du baron Dixte de Pham' Velker a tout organisé aux petits oignons, n'hésitant pas mettre les petits plats

dans les grands, à coup de dizaines de milliers de velles (1 VE pourrait correspondre à 1 Eur sauf erreur de ma part).

Tout ce petit monde gravite autour de Félicie. Celle-ci n'hésite pas à snober dès qu'elle le peut tout roturier qui daigne l'apostropher. Elle est imbuvable et prétentieuse. Sans pitié, son humour froid et cynique en déstabilise plus d'un. Elle ne parle que de Manigance et du prochain Affrontement (page 89, LdB).

L'arrivée des membres de la famille de Margannes (page 88, LdB) lui hérissent les poils. Elle exècre Gestain de Margannes, ce que les Personnages savent avec un **test de Talent Gentleman [Moyen 0]**. Il faut dire que le personnage lui est insupportable, en tout son contraire : joueur, noceur, flambeur et généreux. Celui-ci est bien conscient de cet état et ne peut s'empêcher de la provoquer en l'invitant comme toute personne qui se trouve à ses côtés à la soirée caritative organisée par sa mère (2^{ème} partie). Elle s'emporte dans sa fougue, perdant sa contenance. Gestain répondra très volontiers à toute demande d'interview ou discussion avec les personnages, au contraire de Félicie, plus hermétique à moins de réussir un **test de Talent Gentleman [Délicat -2]**.

Note : Les personnages se trouvent justement dans les environs pendant cette altercation. L'Administrateur pourra ainsi montrer ce parasite et cette concurrence « larvée » qui oppose la plupart des familles entre-elles.

Il y a *scolievre* sous roche¹

Alors que les personnages sont peut-être occupés à divaguer en diverses discussions ou à s'amuser de la petite « guerre » que se livrent Félicie et Gestain, un fait notable pourrait avoir attiré leur attention avec un **test de Talent d'Espion [Délicat voire Difficile -2 voire -5]**. S'ils ne devaient pas le remarquer, une légère rumeur parviendra à leurs oreilles, mais on reste loin d'un brouhaha qui secouerait toute l'assemblée.

¹ Les scolievres sont des animaux typiquement exiléens proches des anguilles.



Un peu à l'écart de la salle de réception, dans l'un des nombreux salons plus feutrés et discrets, on a pu voir **Darik de Vriss' Cressances** et Prisme d'Obre Ignisses s'éloigner.

Un test de Talent de Gentleman ou Citadin [Moyen 0] peut faire apparaître toute la surprise de la scène vu les protagonistes impliquées. En effet, ces deux familles sont réputées pour *ne pas beaucoup s'aimer*, et c'est peu dire. De plus, ces deux intervenants sont des acteurs plutôt modestes quant à la direction de leur famille respective.

Il est vrai que le colonel Darik de Vriss' Cressances est le responsable des services secrets d'Exil. Ce n'est pas rien quand on sait les vellétés et rancœurs qui animent toutes les nations forgiennes face à l'orgueilleuse cité d'Acier. Mais on sait que sa famille, et lui en particulier, n'aiment mélanger affaires de famille et intérêts d'état.

Quant à **Prisme d'Obre Ignisses**, elle fait plutôt office de brebis galeuse au sein de sa famille en ayant choisi une carrière professionnelle de comédienne !



Rendez-vous compte : une famille des plus ambitieuses avec l'un de ses membres exerçant une activité des plus sottes. De plus, ses débuts sur les planches ont été des plus difficiles, tant elle peinait à se faire accepter dans le milieu. On l'avait longtemps pris pour une parvenue, une enfant gâtée voulant assouvir un caprice, avant de finalement réaliser que c'était bien une passion profonde qui l'animait.

Bref, quoi qu'il en soit, ce petit monde semblait s'être retiré dans une alcôve discrète bordant le petit salon et discutait sympathiquement. Parfois, un léger rire ou un gloussement naïf et candide s'échappait.

Il va sans dire que l'amour semble avoir étourdi les tourtereaux, qui ont perdu toute notion de bienséance et surtout de discrétion.

Darik finit très vite par se rendre compte qu'on l'espionne, prend congé très poliment, et s'en va prestement. Il se peut aussi que son aide de camp, qui l'accompagne toujours, lui ait rapporté qu'on l'observait.

Le milieu nobiliaire (par convenance) veut que l'évènement soit dans un premier temps tu. Tandis que les personnages journalistes veulent pour éviter tout conflit direct avec les familles (puissantes et influentes) vérifier l'information. Les personnages peuvent évidemment faire rapport de ce qu'ils ont vu.

Implications et réactions

Des personnages journalistes verraient d'un bon œil cette possible union. Ce serait un excellent sujet « people » qui pourrait s'étaler sur des semaines ou des mois.

La baronne Rénalda Cimerréa de Vriss' Cressances pourrait être intéressée par ce mariage d'influence et d'intérêts économiques qui permettraient de soutenir ses projets d'expansion de la cité d'Acier vers Forge. Elle espérerait aussi que son fils, allié à Prisme d'Obre Ignisses permettrait de ramener cette famille « totalitaire » sur la voie d'une certaine forme de démocratie (indépendance d'Administration, prépondérance du Consistoire civil au détriment du pouvoir patriarcal).

La baronne Silméonde d'Obre Ignisses verrait quant à elle d'un bon œil cette alliance, qui lui permettrait d'encre plus concentrer ses efforts sur l'établissement d'une suprématie totale, même s'il faut pour cela quelque peu ponctionner ses richesses pour en jeter quelques « miettes » sous forme de dot aux Vriss' Cressances.

Notes : l'Administrateur trouvera par la suite les intentions et désirs de chacune des familles impliquées au premier plan.

Enquête

Note : les familles impliquées veulent en savoir plus pour se forger une meilleure opinion de la situation et chargent s'il le faut les personnages de filer discrètement les amants. Si les personnages sont journalistes, il y a fort à parier qu'ils vont se lancer eux même dans une enquête d'investigation.

En savoir plus au sujet de Darik ou le prendre en filature semble être mission impossible sur son lieu de travail au vu de la position qu'il occupe. Quantité d'agents veillent à sa sécurité et s'occupent de contre-espionnage. Des **tests de Talents Filou ou Espion [Cauchemardesque -8]** pourraient éviter de se faire pincer et de passer une nuit au poste pour un sévère interrogatoire, à caractère extrêmement persuasif et dissuasif (bastonnade, voire torture).

Disposer de quelques contacts ou réussir un **test de Talent d'Orateur [Difficile -5] ou Fonctionnaire [Délicat -2]** permettrait de se tirer de ce mauvais pas. Sinon, les personnages sont bons pour un séjour au frais dans un commissariat de quartier ou une caserne militaire, au secret. Comme indiqué par les difficultés, dans cet univers régi par ADMINISTRATION, actionner les rouages des procédures administratives et légales offre plus de chances de réussite aux personnages.

Il est par contre beaucoup plus facile de savoir où se produit Prisme avec un **test de Talent d'Artiste, Gentleman ou Citadin [Moyen 0]**. De là, il sera facile de la suivre et tenter d'en savoir plus. Elle se produit actuellement à l'Opéra Miniature (quartier du Titanide).

Notes : Xalerq d'Obre Ignisses agit de son côté de la même façon, sachant directement où Prisme se produit. Les personnages le croiseront par la suite.

Rendez-vous amoureux

L'Opéra Miniature est un petit opéra en forme de minaret sis dans la section de la Coupole - vaste plateau qui entoure la tête du Titanide².

La Coupole (page 5, Titanide) et notamment sa place du Visage sont l'endroit réservé aux riches et notables du quartier. Les rondes de pandores y sont plus fréquentes et l'ordre et la propreté maintenus. La haute bourgeoisie aime s'y pavaner et les amoureux se promener sur le chemin de ronde qui relie les deux bras tendus de la statue face à la mer. Un endroit romantique à souhait.

Pour le moment, Prisme y donne une représentation par soirée à un public trié sur le volet. Une affiche à l'extérieur donne plus d'informations sur cette représentation (horaire). Sur place, en interrogeant le portier habilement avec un **test de Talent d'Orateur [Délicat -2]** rendu beaucoup plus facile si quelques velles lui sont accordées [**Aisée +2**].

On apprend que Darik ne manquerait pour rien au monde une représentation, et qu'un coursier vient porter des fleurs ainsi qu'un billet doux à la jeune cantatrice après chaque représentation. Il va sans dire que Darik courtise la belle en tout bien, tout honneur.

On peut d'ailleurs le voir arriver dans un ballon-taxi privé qui s'arrime directement sur la coupole. Interrogé, le coursier, ponctuel, peut leur apprendre par un **test de Talent d'Orateur [Délicat -2]** que les deux amoureux aiment à la fin de représentation se promener entre les paumes dextres et senestres (page 2, Titanide).

La Promenade des Epaules et le Belvédère de la Paume Dextre (page 6, Titanide) sont les rendez-vous immanquables de tous amoureux romantiques.

Si les personnages n'ont pas su obtenir de tickets, il leur faudra attendre la fin de la représentation.

² (cf. aide de jeu conséquente d'Akhilleus décrivant ce quartier original, disponible sur les *Royaumes d'Ailleurs*)

Ça ne plaît pas du tout à certains

Après la représentation, quand le rideau tombe sur le dernier rappel sous les *bourras* de Darik, un rien emporté, Prisme retourne à sa loge et revient toute enchantée, son bouquet à la main. Ils partent bras-dessus, bras-dessous faire une petite promenade romantique face au majestueux Sanctuaire qui brille de mille feux par la grâce des phares et autres balises. L'Océan Noir est loin, mais on ressent sa puissance par les vents et les embruns qui balaient tout à cette altitude.

Les personnages ne vont sans doute pas quitter d'une semelle le couple qui s'éloigne insolemnement, l'amour en tête. Par contre, d'autres choses pas très claires se profilent.

Alors que Darik et Prisme ont atteint le Belvédère de la Paume Dextre, les personnages peuvent remarquer avec un **test de Talent de Filou ou Espion [Aisée +2]** qu'arrive un groupe d'hommes qui se déplace bruyamment, sans souci de tact ni de discrétion.

Ils foncent vers eux, n'hésitant pas à bousculer toute personne qui se trouverait dans son chemin. Les hommes portent des livrées « militaires » et des armes.

Un **test de Talent Citadin [Délicat -2 voire Aisée +2]** permet de reconnaître les hommes qui constituent cette parodie de milice. Elle a été constituée par Xalerq d'Obre Ignisses, insignifiant *général* de pacotille, pour son petit profit et son plaisir personnel. Il aime tyranniser les autres pour jouir d'un semblant d'autorité alors qu'il est faible. Sa milice est connue pour son tempérament bagarreur, semeur de troubles.



A l'arrière se tient dans l'ombre, comme pour observer la scène, un homme que les personnages peuvent reconnaître. Il s'agit de **Xalerq d'Obre Ignisses**, lequel se réjouit de la démonstration de force et d'intimidation qu'il compte orchestrer. Il s'oppose farouchement à cette possible union ! On ne parle pas d'un passage à tabac : s'en prendre à Prisme et Darik relèverait du suicide. Un châtement

mortel tomberait comme le couperet de la guillotine de JUSTICE, sans appel. Bien sûr, pour les personnages c'est autre chose : eux pourraient très bien être la cible de ce genre de pratique violente, surtout s'ils venaient à vouloir s'interposer.

Note : des personnages liés aux familles se devraient d'agir. Les personnages journalistes pourraient craindre pour leur casaque et tenter d'appeler du secours. La manœuvre serait certainement remarquée par Xalerq, qui se tient en retrait, en observateur, et qui enverrait alors quelques-uns de ses hommes de main les arrêter ! Les miliciens peuvent également repérer les personnages et s'en prendre à eux.

Membre de la milice privée de Xalerq d'Obre Ignisses

PHY	Bon
MEN	Fai
SOC	Fai
ADA	Bon
REA	Moy

Points de santé : 24

Talents : Bagarreur 13, Tireur 13, Citadin 10, Sportif 10, Filou 9

Possessions : matraque, dague et, pour certains, pistolet de poche dissimulé, vêtement renforcé 1

Il y a autant d'hommes que l'ensemble des personnages +2, sans compter les 2 à 3 hommes de main qui accompagnent Xalerq en garde rapprochée. Les pandores finiront par arriver si les personnages devaient se trouver mal.

Darik est furieux de cette outrecuidance, et Prisme est en état de choc. Un **test de Talent de Médecin [Sérieux -3]** permet de la calmer. Si les personnages se sont interposés et ont payé de leur personne, Darik les en remercie chaleureusement. Plusieurs hommes vont maintenant croupir au Château, au mieux.

Note : après cette altercation, les pontes de la famille d'Obre Ignisses vont vertement tancer Xalerq pour son attitude. Maintenant que cette union est connue, ils souhaitent qu'elle puisse profiter à leur famille. La cour de Darik va se poursuivre, et un mariage pourrait se profiler à l'horizon.



SOIRÉE CONVOITIVE (2ÈME PARTIE)

Les personnages issus du milieu journalistique ont été conviés par l'organisatrice de l'évènement, la baronne Silméonde d'Obre Ignisses (page 89, LdB), qui souhaite que cette soirée soit une réussite et que le plus de fonds soient récoltés pour son association de défense des slourtes et fureuils. Ils se rendent sur place pour couvrir l'évènement, leur journal ayant grassement acquis le précieux sésame pour s'y rendre. Cela promet d'être ébouriffant !

Pour les autres, ils accompagnent la délégation de leur maison patriarcale qui se rend à l'évènement mondain.

Note : les personnages auront l'occasion de revoir Darik et Prisme, qui ne cachent plus leur amour et paradent ensemble à la soirée, ce qui ne manquera pas d'attirer l'attention. Peut-être des journalistes voudront-ils recueillir leurs impressions. Ils s'y prêteront volontiers si les personnages ont montré quelque attitude courageuse et gentleman lors de l'attaque sur la Promenade des Epaules (fin de la 1^{ère} partie).

Pickpocket de passage

L'entrée remarquée de Darik et Prisme pourrait être l'occasion rêvée pour un rapide et habile pickpocket. L'Administrateur peut faire intervenir ce type de PNJ (tel que Lunamore de Fernier, page 28, Hypersensibles), qui pourrait brouiller les cartes ou pimenter quelque peu cette avant-soirée. L'Administrateur pourrait faire se croiser le chemin des PJ et celui de Lunamore de Fernier avant cet évènement. Les personnages pourraient également faire office de service d'ordre pour cette soirée.

Entrée remarquée

Une petite heure après que l'ensemble des invités soient arrivés, la maîtresse de maison, hôte de ces lieux, fait une entrée des plus remarquables.

La baronne Silméonde d'Obre Ignisses arrive en arborant sur ses épaules une remarquable slourte domestiquée. Il s'agit de son animal de compagnie. Le splendide animal a été somptueusement peinturluré de *glamot*, ce qui lui donne une teinte bleu profond.

Elle s'adresse à l'ensemble des convives et leur souhaite la bienvenue, en appelant de tous ses vœux que la collecte de velles pour son association de protection des slourtes et fureuils soit remarquable, et que la soirée soit un succès. Pour ce faire, elle annonce un peu plus tard un numéro spécial.

Il ne faut pas s'étonner, connaissant la baronne, de voir durant toute la soirée circuler en toute liberté quantités de slourtes et fureuils domestiqués, pas farouches pour une velle.

Note : on ne pourra facilement repérer le fureuil des sœurs Prime et Seconde dressé à l'escamotage.

Ensuite, tout un chacun divague, se divertit et trinque à la santé de l'hôte, de sa famille, de la Concorde sociale, d'ADMINISTRATION, de la caste des Ingénieurs, etc.

Objet de toutes les convoitises



Une autre personne, ou plutôt le bijou qu'elle porte au cou, attire l'attention. La réservée et timide Hestronne de Margannes (tout le contraire de Gestain, page 88, LdB) porte un collier serti d'une pierre d'un noir profond et brillant caractéristique. Il s'agit d'une pierre d'obsidienne.

Un **test de Talent de Lettré ou Occultiste [Aisé +2]** permet de savoir que ce genre de pierre est devenu impossible à tailler à l'heure actuelle. Ce savoir a disparu avec les Anciens. D'ailleurs, les meubles faits d'un bloc de pierre brut d'obsidienne sont devenus des objets que s'échangent antiquaires et collectionneurs contre des dizaines de milliers de velles.

Elle semble tenir à ce bijou comme à la prunelle de ses yeux, n'autorisant personne à le toucher ou l'examiner de plus près.

Un double **test de Talent d'Occultiste et Gentleman/Citadin [Délicat -2]** permet de se souvenir de quelques rumeurs qui courent au sujet de Hestronne, et de faire certains rapprochements.

On raconte que la jeune et effacée Hestronne vouerait un culte secret à la religion scovienne (page 94, LdB), ce qui va vigoureusement à l'encontre des convictions laïques de la Concorde sociale. Peut-être voue-t-elle-même un culte aux Anciens. Il n'y a qu'un pas à franchir pour y penser. Rien n'a jamais été prouvé, mais ça n'empêche pas les gens de chuchoter.

Ce bijou pourrait-il être un objet de culte, un rare et précieux artefact des Anciens ? En fait, il s'agit bien de cela, et la très pieuse Hestronne le porte à son cou pour s'attirer les bonnes grâces et la protection des Anciens.

Ce détail et cette coïncidence ne semblent pas avoir échappé à tout le monde au sein de cette assemblée bigarrée.

Mélin Donassernnes (page 87, LdB), collectionneur fou et passionné, et Keziah Grossvain (page 245, LdB), antiquaire du quartier des Passantes, l'ont également repéré. On les voit souvent ensemble : ces deux personnages ne pouvaient que se rencontrer, faire affaire et se lier d'amitié. Keziah bénéficie ainsi des entrées de Mélin.

Les deux hommes s'extasiaient littéralement sur le bijou et importunent presque la jeune femme pour l'expertiser, voire l'acquérir. Des sommes folles sont mises en jeu, criées à la cantonade par un Mélin qui ne se tient plus quand il s'agit d'œuvres d'art...

Note : évidemment, les personnages vivent cette scène et peuvent tempérer les deux hommes. Ils se résigneront bien vite tout en s'éloignant vers le buffet et discutant encore sur l'apparente rareté de l'objet.

Enfin, un spectacle est annoncé ce qui a pour but de faire cesser toutes les spéculations autour de cet énigmatique bijou.

Divertissement plaisant

Il s'agit d'un étourdissant spectacle de contorsionnisme mené par deux sœurs siamoises. Leur aspect « monstrueux » allié à cette grâce presque divine semblent presque surnaturels. En fait, il s'agit d'un numéro de cirque savamment orchestré et monté : les deux sœurs, simples jumelles, feignent d'être des sœurs siamoises et coordonnent parfaitement leurs mouvements.

S'ils doutent, les personnages sont invités à réussir un **test de Talent Filou [Difficile -5]** pour démasquer la supercherie. Mais le spectacle reste une prouesse artistique et acrobatique !

Sœurs siamoises et filoutes



Prime et Seconde. Ce sont deux sœurs jumelles - des monte-en-l'air. Voleuses expertes, elles détournent les riches, leur dérochant leurs plus beaux atours. Elles feignent d'être liées, siamoises, pour mieux perpétrer leurs méfaits. Elles s'aident d'un fureuil apprivoisé (dressage, page 207, LdB).

	Prime	Seconde
PHY	Fai	Bon
MEN	Fai	Fai
SOC	Bon	Fai
ADA	Bon	Moy
REA	Moy	Bon

Points de santé : 16 / 24

Talents (Prime) : Espion 16, Psychologie 14, Artiste [contorsionniste] 10, Bagarreur 8

Talents (Seconde) : Filou 12, Artiste [contorsionniste] 10, Acrobatie 10, Bagarreur 8

Possessions : matériel de crochetage, corde enroulée autour de la taille, dagues, bourse.

Note : en fait, les sœurs Prime et Seconde ont tout fait pour être sélectionnées par la baronne et se trouver dans la place. Elles savaient qu'Hestronne y serait, et projettent de lui dérober son collier.

Si les personnages ont suspecté une supercherie, ils peuvent tenter un **test d'opposition de Talent Filou** pour se rendre compte que

l'une des femmes, lors de son numéro semble adresser quelques ordres de dressage à un animal domestique !

Vol audacieux

La représentation se clôt dans un tonnerre d'applaudissements... Mais très vite les bravos font place à la consternation ! Hestronne hurle au vol, se tenant désespérément le cou dépouillé du précieux collier qui le cerclait. Elle n'a rien senti, le fureuil agissant tout en légèreté et avec dextérité.

Un test d'opposition entre le Talent de Filou du fureuil et des personnages permettrait de le voir s'échapper. Il s'ensuit une course-poursuite des plus difficiles, au vu de l'agilité avec laquelle se déplace le fureuil, qui s'en va rejoindre la loge des deux femmes. Aux personnages d'œuvrer pour le pister, tenir le rythme et trouver un moyen de le stopper dans sa course effrénée.

Fureuil

Fureuil apprivoisé des sœurs Prime et Seconde. Il est dressé à effectuer des cabrioles et des vols de petits effets, tels des bijoux (page 166, LdB)

PHY	Bon
MEN	Bon
SOC	Bon
ADA	Bon
REA	Fai

Points de santé : 12

Armure naturelle : 1

Talents : Acrobatie 16, Filou 14, Bagarreur 12, Sportif 12

Attaques : morsure (dommages +2), griffe (dommages +1) et fiente ammoniacquée (blessure légère -1 sans rinçage)

SÛRETÉ est appelée sur les lieux. Il faudra quelques longues minutes avant qu'arrivent des inspecteurs.

La baronne Elégie est fort embarrassée du trouble qui vient gâcher sa soirée ! Cela se remarque aisément : elle va même hurler pour exiger que toutes les sorties soient barrées, et annoncer qu'une récompense sera offerte à qui retrouvera ce bijou !

Note : Les responsables des familles qui chapeautent les personnages voient une occasion de se mettre au devant de la scène en lui appor-

tant sur un plateau le voleur trouble-fête. Les personnages journalistes prennent vite connaissance des infos et rebondissent en menant l'enquête.

Tri parmi les suspects

Avec beaucoup de zèle (trop !), quelques personnes ont vite fait de jeter la suspicion sur les deux personnages excentriques qui en étaient presque venus à agresser la jeune propriétaire de l'objet, à savoir Keziah et Mélin.

Bien évidemment, ceux-ci se défendent de commettre pareils méfaits. Il ne faut quand même pas exagérer et de plus, si c'était le cas, rétorquent-ils, ils se seraient montrés plus discrets, ce qui se tient en soi.

Ils seront bien vite écartés de la liste des suspects, mais en fait, ce sont des « agitateurs » achetés par les sœurs Prime et Seconde, qui doivent jeter l'attention sur d'autres pendant qu'elles prennent la fuite. Ils projettent un rideau de fumée, écran opaque sur les agissements malhonnêtes de leurs complices. Tout cela peut paraître bien suspect avec un **test de Talent de Filou [Aisée +2]**, sans qu'une preuve puisse être apportée.

Sur la piste des voleuses

Les personnages peuvent épinglez les personnes qui avaient tenté d'attirer tous les regards. Ils peuvent les contraindre ou les manipuler avec un **test d'opposition de Talent d'Orateur ou Psychologue [Délicat -2]** pour qu'ils crachent le morceau et dévoilent la combine.

Les sœurs, sentant un étai se refermer autour d'elles, vont s'enfuir avec une corde par la fenêtre de leur loge (Acrobatie).

Si les personnages ne tardent pas, ils pourront les surprendre dans leur loge, et les voir « séparées ». Elles ne se livreront pas d'elles-mêmes et offriront une forte opposition.

Si les personnages réussissent, ils seront grassement récompensés et remerciés par Hestronne et Elégie.



SOIRÉE « FORGIENNE » (3^{ème} PARTIE)

Le négociant d'art forgien Keziah Grossvain se doit d'entretenir son succès et sa clientèle par l'organisation de soirées mondaines de ce genre. Elles réunissent le gratin exilé et les portefeuilles susceptibles d'acquérir l'un ou l'autre objet issu de ses immenses entrepôts.

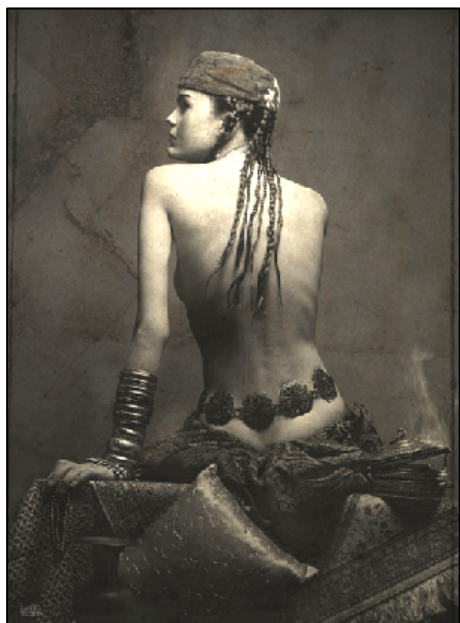
Les personnages journalistes ont eu vent de l'évènement et prennent rapidement un ballon-taxi pour s'y rendre. Les autres accompagnent leur maître ou ami.

Cette dernière partie - plus subsidiaire - permettra aux personnages de rencontrer à nouveau Keziah Grossvain et participer à l'une de ces soirées mondaines fastueuses dont sont coutumières les familles patriarcales exiléennes.

On s'y croirait !

Le monde se presse devant les étroites portes de sa boutique-entrepôt sis dans le quartier des Passantes (pages 233 et suivantes, LdB), un vaste bâtiment à deux niveaux. Des vigiles patrouillent tout autour, assurant une sorte de service de garde, et font office de videurs. On ne rentre que sur stricte invitation.

Keziah tient à se protéger depuis qu'il a laissé entendre qu'il était en possession d'artefacts des Anciens, un soir, saoul, affalé sur un comptoir.



Keziah et Mélin ont placé cette soirée sous la bannière des îles de Stance (page 147, LdB) ré-

putées pour leurs landes désolées et leurs cités construites par-dessus les vestiges des anciennes citadelles des Anciens. Leur sous-sol regorgerait d'artefacts. Tout un symbole pour Keziah qui souhaite attirer l'attention sur tous les objets artisanaux plutôt contemporains qu'il fait venir de Forge comme d'authentiques objets de collection. Il faut bien vivre, se dit-il en se frottant les mains face à l'affluence.

Il n'a pas hésité à recruter à prix d'or pour toute la soirée, une authentique et **splendide femme** issue des îles de Stance, qu'il a repêchée dans le bordel de luxe du Titanide pour apporter une touche sensuelle et exotique à soirée. Les exiléens très libertins sont toujours sensibles à ce genre de délicate attention, toujours vue d'un très bon oeil. De bon aloi pour les affaires à venir.



De plus, il a réussi à attiser la curiosité de la sulfureuse **Mila de Kerlernnes**, femme à l'appétit sexuel débordant, connue pour ses soirées très très privées et orgiaques à tous les niveaux (sexe, dépravation et drogue).

Keziah s'évertue à être partout, à discuter avec tous. Il papillonne dans tous les sens, excité comme un léthéral³ autour d'un lampadaire.

Tentative d'intimidation

Les personnages sont témoins d'une scène des plus intrigantes : Keziah est entouré de trois types costauds, qui le prennent un peu à part et discutent avec lui fermement. L'un des types le bouscule quelque peu.

Les personnages vont peut-être quérir un vigile ou intervenir. Quoi qu'il en soit, les hommes s'arrêtent, le laissent là, et s'en vont non sans jeter un regard noir vers les personnages et un autre menaçant à l'adresse de Keziah.

Si on lui demande quelques explications, celui-ci est bien embarrassé, et bredouille qu'il s'agit de clients mécontents ; "*ça arrive*" sourit-il avant de s'en aller prestement.

³ (animal attiré par la lumière comme le serait un papillon)

Note : en fait, Keziah, à force de louvoyer d'affaires douteuses en trafics louches, a attiré l'attention d'un chef de pègre qui le rackette. Ce dernier a découvert son petit trafic et ses combines de contrebande. Il a envoyé un Receleur et deux gros bras (page 45, Hypersensibles) pour l'intimider.

Un ami providentiel

Son ami Mélin souhaite l'aider à se sortir de cette mauvaise passe. Il a aussi senti le mauvais coup qui se prépare, et devine le pétrin dans lequel s'est fourré Keziah.

Il aborde les personnages, qu'il a rencontrés précédemment, et leur demande leur avis sur la scène qui vient de se dérouler. Aussitôt leur avis recueilli, il leur propose une forte somme pour filer les brutes.

Sur les docks

L'Administrateur effectue quelques **tests en opposition de Talents Citadin/Filou**. Les 3 hommes rejoignent un entrepôt sur les docks.

Les personnages doivent être discrets et attentifs pour saisir une bribe de conversation qui leur révèle l'embrouille.

S'ils se font repérer, ils seront pris à partie par bon nombre de contrebandiers, et à l'extérieur des dockers se joignent aux assaillants (page 45, Hypersensibles). L'Administrateur en détermine le nombre en fonction de la taille de son groupe de personnages, de manière à ce qu'une fuite éperdue s'engage (page 249 en marge, LdB).

Faire rapport

Mélin les paie. Il fera jouer les contacts qu'il a avec les Bandits d'honneur pour qu'ils ne se permettent plus d'importuner son ami.

DÉNOUEMENT(S)

Cette union, si elle est maintenue et se poursuit à son terme (mariage) permettra un temps d'adoucir quelque peu les visées totalitaires des Obre Ignisses, qui ne pensent qu'à ravir leur pouvoir aux autres familles et au Consistoire civil.

Cela aplanirait également la vieille et féroce inimitié qu'entretiennent les Vriss' Cressances à

l'égard des Obre Ignisses. Il va sans dire que les Obre Ignisses verraient un front s'affaiblir et pourraient ainsi en renforcer d'autres. Ils pourraient ainsi se concentrer sur la mise en place et l'entretien d'une vaste milice, prête un jour à renverser le pouvoir établi par la Concorde sociale, et encore plus se tourner vers leurs « voisins » sostiens qui deviendront un allié de poids dans les décennies à venir.

Politiquement, les familles se verraient comme plus unies, et en sous-main les Obre Ignisses dans l'ombre renforceraient leur milice et les liens avec les sostiens, n'oubliant pas leur velléité première. En bref, le contrepoids exercée par les Vriss' Cressances disparaîtrait peu à peu pour faire basculer dans un futur incertain la société exiléenne dans de possibles guerres Patriarcales, qui avaient déjà dans le passé profondément marqué et meurtri Exil.

Mais tout ceci n'est qu'une projection politique... Qui pourrait prédire ce qu'il en sera exactement ? Peut-être les personnages seront-ils, d'une manière ou d'une autre, à l'origine d'une future guerre civile ou révolution...

EXPERIENCE

L'Administrateur est invité à distribuer 35 points d'expérience de l'aventure de la façon suivante :

- une dizaine de points d'expérience de **Social** pour avoir côtoyé le gratin de la société aristocratique exiléenne ;
- une dizaine de points d'expérience de **Physique** pour quelques courses-poursuites et anicroches musclées ;
- une dizaine de points d'expérience de **Mental** pour l'enquête, investigation et autres déductions ;
- cinq points d'expérience au choix du joueur.

Les personnages peuvent avoir acquis quelques **Relations de contact, voire d'amitié** avec l'un ou l'autre membre patriarcal. L'Administrateur gèrera et attribuera ça au mieux en fonction de ce qui a été joué et interprété par les joueurs.

sden

Pitche
pitche@base.be
Juillet 2010

pour le 26^{ème} **Concours de scénarios**
de la *Cour d'Obéron*, et publié sur le Sden