

UN STOCK DE BOIS SUR LES BRAS ET PLUS UNE VELLE EN POCHE

UN SCÉNARIO POUR **Exil**

AVANT TOUTE CHOSE

Exil

Ce scénario a été rédigé dans le cadre du 29^{ème} Concours de scénario de la *Cour d'Obéron* ayant pour thème une « vente aux enchères » et comportant l'élément suivant : un « combat de coqs ».

Ce scénario introduira les personnages dans un triangle amoureux où ils se retrouveront les dindons de la farce, au courant de rien et une énorme dette sur les épaules alors qu'ils pensaient se faire des velles facilement. Ils vont devoir retrouver cet énigmatique commanditaire pour lui faire payer au sens propre son manque de professionnalisme.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

L'Administrateur aura juste besoin que l'un des personnages du groupe soit versé en affaires honnêtement ou malhonnêtement pour avoir été contacté pour servir d'intermédiaire à cette vente aux rabais. L'occasion étant rare, l'achat de bois précieux, il a invité en dilettante ses amis, le reste du groupe.

L'histoire va débiter initialement à Bourgrupin (page 45, LdB) pour ensuite se poursuivre et se clore à Terminal (page 43, LdB).

LES FAITS PRÉCÉDENT L'ÉVÉNEMENT

Varank DUSTEBLANC, le commanditaire anonyme du personnage mandaté est amoureux d'une belle et jeune forgiennaise, **Pélagie TIANE**, fille de l'ambassadeur kargalien en place. Lui-même étant autrellien, leur relation n'est pas du meilleur ton. Dès lors,



afin de vivre leur amour librement, ils ont projeté de se rejoindre secrètement et quitter discrètement Exil pour rejoindre une île extérieure où un noble exilé ami et ému par leur amour leur a permis de séjourner quelques temps, le temps que les choses se tassent dans l'une de ses propriétés.

Avant, et pour ne pas éveiller les soupçons, **Varank DUSTEBLANC** a mené ses affaires comme à l'accoutumée. Il est négociant en bois précieux pour le compte de l'antiquaire Keziah GROSVAIN (page 245, LdB). Il a chargé l'un des personnages de négocier l'achat d'un stock de bois précieux directement importé de Forge. Il va aussi faire croire à un enlèvement pour brouiller les pistes.



Mais **Evan MALTIGAN**, noble kargalien convoite aussi la belle Pélagie. Il sait qu'il projette quelque chose et pensait le trouver à cette vente aux enchères sachant qu'il négocie du bois. Mais il est bien dépourvu dans cette immense cité qu'est Exil. Il a bien du mal à s'y faire (environnement, climat, ambiance, obscurité, vertige, profondeur, activité grouillante, etc.). Il aura bien besoin du personnage pour s'y retrouver. Il connaît le nom de l'individu mais ne dévoilera cette information qu'en dernier recours...

Signature

UN RAPIDE RÉSUMÉ

L'un des personnages est mandaté par un négociant en bois mystérieux pour acquérir un lot en vente public. Le groupe se rend au Belvédère où a lieu la vente. Au moment de régler les sommes, le personnage constate que le compte mécanique est vide ! Il lui faut pourtant bien payer !

Note : il faut savoir que le personnage n'est personnellement pas visé par cette situation. L'Administrateur pourra en tenir compte dans la maîtrise du scénario, activement ou passivement, à son choix, en fonction de l'attitude du personnage incriminé.

Là une tierce personne « providentielle » propose de régler l'addition et s'enquiert du sort des personnages face à cette mésaventure.

Les personnages vont se mettre à retrouver l'identité et le trace du mandataire inconnu. Ils vont d'abord penser qu'il a été enlevé contre rançon pour ensuite se rendre compte qu'il a organisé sa propre disparition pour convoler avec la femme de son cœur, la fille de l'ambassadeur kargali en place à Exil, celle qui lui est refusée.

Le troisième personnage n'est qu'un amoureux éconduit et rival qui tentait de remettre la main sur lui pour lui demander réparation en duel tant il est blessé et peiné dans son âme. Il avait besoin de guides expérimentés en la personne des personnages, eux qui avaient côtoyé sa cible.

VENTE AUX RABAIS

Les personnages se rendent dans le port circulaire de Bourg-rupin au Belvédère (page 45, LdB). C'est assez excitant pour la plupart d'entre eux de pouvoir pénétrer ce haut-lieu de la gastronomie, temple du raffinement et de la luxure. De plus, sa verrière offre une vue incomparable et plongeante sur le port et la chaussée Alimine reliant le port extérieur de Terminal.

Enchère sous tension

Les personnages s'installent ensemble à l'une des tables circulaires de la brasserie. Une partie a été réservée pour la vente publique de ce jour. On a placé des cloisons de bois entre la partie restaurant et la salle de vente. Pour la bonne tenue de la vente, un réceptionniste se tient à

l'entrée et assure un certain « tri » et « contrôle » même si la vente est publique. On ne tient pas être importuné.

On y vendra essentiellement des lots de bois précieux importés de Forge. Un serveur poli et serviable vient s'enquérir de leur commande. Il y a déjà pas mal de monde d'arrivés, essentiellement des agents de Maisons de négoce ou d'industriels ou artisans venus acheter pour leur compte l'un ou l'autre lot. Le catalogue de la vente leur est fourni pour rappel par l'un des employés. L'officier public en question sera un fonctionnaire des Douanes assisté d'agents d'une prestigieuse Maison de négoce – offre de services financiers et d'assurance – (Compagnie des ombres des Vriss' Cressances, page 91, LdB) qui a organisé la vente.

Vente aux rabais

La vente publique est ouverte à tous les acheteurs et se fait dans un lieu public, en présence d'un officier public (Notaire d'une Maison de Change, agent de COMMERCE, fonctionnaire des Douanes, etc).

La vente par adjudications publiques est obligatoire pour tous les bois soumis au régime forestier d'exportation forgienne.

La vente au rabais : elle débute par une mise à prix largement supérieure à l'estimation; le crieur réduit ensuite le prix par paliers suivant une échelle connue des acheteurs potentiels, les produits étant adjugés au premier d'entre eux qui se manifeste.

Avant la vente

Avant que la vente ne commence, les personnages peuvent faire un tour d'horizon de toutes les personnes présentes. Un **test de Talent Psychologie [Délicat -2]** permet de repérer les gens habitués, les stressés, les assurés et un homme qui se tient à l'écart et qui semble comme les personnages ne pas être à sa place (il s'agit d'Evan MALTIGAN).

Notes : Evan MALTIGAN ne souhaite pas discuter si on l'aborde. Il baragouine un mauvais exilé vernaculaire et un **test de Talent Citadin [Délicat -2]** permet de discerner son accent kargalien. Sinon il est trivial de savoir qu'il vient de Forge.

Enfin, l'Administrateur confère un bonus de +2 lors de la vente aux enchères si le personnage acheteur a pris la peine de jauger son entourage.

Lot à acquérir

Le personnage doit acquérir le lot n° 7 estimé à environ 40 à 50 milles velles. L'estimation a été fournie par le commanditaire et un **test de Talent Connaisseur [bois] [Moyen 0] ou de Talent Commerçant [Difficile -5]** permet de s'en assurer. Sa mise à prix de départ sera de 56 000 VE. Tout va se jouer très vite et serré. Il s'agit d'un lot de 50 m³ de bois extrêmement précieux nécessaires à la confection de meubles de luxe.

Adjuré !

La vente débute et les ventes s'enchaînent dans un climat plutôt froid et strict. L'ambiance est très pesante et sérieuse. Le clac du marteau interrompt chaque vente de lots lors d'une adjudication finale. Parfois certains los ne trouvent pas acquéreurs, ils sont retirés. La vente ne se déroule pas avec des offres écrites qu'on décachette. Des employés des Maisons de négoce prennent des notes pour évaluer les cours, ils se tiennent à l'écart et font preuve d'une certaine discrétion et feignent une méfiance, travaillant tous pour des maisons concurrentes même si l'on peut remarquer qu'ils finissent par tous se connaître entre eux et blaguent même.

On arrive à la vente du lot n° 7 visé par les personnages. Très vite, ils se rendront compte que l'un des acheteurs est très intéressé par l'acquisition du lot en question.

Notes : l'Administrateur peut gérer par une opposition entre PJ et PNJ gardant secret le résultat adverse (notez qu'il faut que le personnage remporte l'enchère pour la suite du scénario). La mise de départ commence à 56 250 VE et chaque pallier dégressif de 250 VE sera égrené par le commissaire de la vente d'une voix posée et monocorde. La tension et l'attention sont à leur comble dans la salle.

Soit on fonctionnera avec les **Talent Commerçant** et **Filou** pour deux façons de mener des affaires ou **Connaisseur [bois]** et **Joueur** axant sur le bluff et la connaissance pure.

L'acheteur sera de très mauvaise humeur d'avoir raté lot. Il devait le rafler et ne pas le laisser filer. Il n'hésitera pas à pester, jurer voire à s'emporter en les menaçant verbalement.



Acheteur adverse coriace et déterminé

Il a le front qui perle de sueur, il se lève, perdant toute contenance s'il échoue. Il achètera au alentour de 49 000 VE.

MEN	Bon
SOC	Moy
REA	Fai

Talents : Connaisseur [bois] 16, Commerçant 13, Filou 6, Joueur 7

Un **test de Talent Psychologie [Délicat -2]** ou un **test de Talent Espion ou Filou [Difficile -5]** permettra de se rendre compte que l'homme en retrait a marqué un étonnement et une contrariété lors que le personnage s'est exprimé pour l'enchère. De même, au moment fugace où le personnage a parlé, il y a eu un signe étonnement chez lui.

Comès non approvisionné

La vente se poursuit que déjà un commis vient s'enquérir du moyen de paiements (espèces, lettres de change, compte mécanique (page 104, LdB) pour le lot n° 7. L'enchérisseur déçu et perdant s'est levé et s'est approché, il est de mauvaise humeur, bousculant quelque peu les personnages.

Le personnage fait part de l'existence d'un comès sortant un papier plié en quatre de sa poche où est inscrit le numéro de compte. L'employé l'air satisfait invite le personnage à approcher un chromatographe pour y faire le versement (sorte de terminal servant entre à une sorte de paiements bancaires). Le personne s'installe confortablement lui ayant présenté une chaise de salon.

Très vite, un message d'erreur survient et laisse une froide sentence aux yeux de tous, le compte n'est pas approvisionné ! Le chromatographe fonctionne parfaitement. Un autre employé a pris la peine de vérifier les connexions et prendre contact avec la Maison de change concernée.

Inutile de dire que le personnage ne possède pas une telle somme. L'employé l'air quelque peu embarrassé mais déterminé indique poliment alors que les sommes se doivent d'être payées sous peine d'être poursuivis pour folle enchère ce que le droit exiléen très libéral condamne

fermement étant un acte de sabotage économique.

Le personnage désespéré va se tourner vers ses amis qui doivent le bombarder de questions retournant leurs portefeuilles et poches pour lui montrer qu'ils n'ont pas les sommes...

Intervenants en papaille

L'acquéreur évincé bondit sur l'occasion et propose de racheter le lot 10% moins cher, de décaisser immédiatement. Au personnage de trouver la somme équivalent aux 10%. Il ricane et jubile. Il est en position de force et a pu se permettre de forcer le personnage.

L'employé lui fait mine de ne pas s'immiscer dans la conversation même si cette proposition semble lui être d'un intérêt certain ce qu'il fera remarquer aux personnages. Là, les personnages doivent se sentir piégés et si c'était cet homme qui avait orchestré tout cela. L'acheteur évincé et malheureux n'en démord pas et veut acquérir ce lot à tout prix et propose de ramener le pourcentage à 5% en vociférant, hors d'haleine, le teint rougeaud proche de l'apoplexie tant il est concerné.

C'est là qu'intervient providentiellement l'étranger (Evan MALTIGAN) et indique dans un mauvais langage aux forts accents qu'il se porte caution pour le personnage le regardant avec insistance et qu'il va régler de suite. Il sort alors de sa poche, un petit sachet de feutrine duquel il sort quelques petits lingots de sélénium sous les yeux ébahis de tous. C'est un métal très rare et précieux qui vaut une fortune. Il règle rubis sur ongles toutes les sommes et frais. Il fait remplir quelques papiers (pour les sommes avancées) et avec un **test de Talent Filou** ou **Espion [délicat -2]**, on discerne son nom : Evan MALTIGAN. Dur de savoir qui il est...

Il se tourne ensuite vers le personnage, soulignant avec satisfaction que tout soit rentré dans l'ordre et se présente comme un homme d'affaire forgien totalement perdu et désespéré dans cette grande cité. Il aurait besoin d'hommes d'ici pour l'aider. De même, il s'interroge sur le commanditaire du personnage et face à son anonymat décrète qu'il faut dès lors le retrouver et il considère le personnage comme son obligé, contraint aussi à remettre la main dessus pour débrouiller l'affaire et se dédouaner des liens contractuels qui le retient avec lui. Voilà les personnages en route.

L'Administrateur peut agréer la progression des personnages au sein d'exil par quelques péripéties où se retrouverait mêlé l'étranger qui accompagne les personnages ce qui pourrait pimenter ou corser les choses. Croiseurhawk a publié une table d'évènements et d'éléments d'ambiance très pratiques et inspirantes.

RETROUVER LA TRACÉ DU COMMANDITAIRE

L'Administrateur trouve ci-dessous les différents éléments en possession des personnages qui devraient orienter leurs recherches en divers endroits de la Cité d'acier pour en savoir plus sur leur commanditaire anonyme et retrouver sa trace.

Notes : Evan MALTIGAN ne se présentera pas d'emblée et surtout ne dire pas connaître leur commanditaire « mystérieux » voulant retrouver sa trace sans devoir s'expliquer sur ses raisons. Pourtant il connaît son identité mais n'a pas réussi à le trouver, sachant juste qu'il était un habitué des salles de vente en négoce de bois précieux.

Le commanditaire étant anonyme, les personnages doivent trouver des indices sur son identité en partant des éléments qu'ils connaissent. Il est vrai que si Evan MALTIGAN leur en disait un peu plus, ça serait plus facile mais ce dernier tient à ne pas révéler la véritable raison de sa présence à Exil, à cette salle de vente précédemment.

Comès

Les personnages peuvent à l'aide d'un **test de Talent Commerçant [Moyen 0]** reconnaître que le n° du Comès provient d'un compte mécanique ouvert auprès de la PFI, Maison de change (sorte de banque, cf. page 91, LdB) détenue par la famille Donassernes (page 86, LdB).

Leur bureau se trouve ici à Bourg-Rupin. Il est facile de s'y rendre. Sur place, on s'heurte vite à la confidentialité et aux respects de certaines mesures de discrétions liées aux détenteurs de comptes automatiques.

Difficile de faire parler les employés sur place et en cas d'insistance un service d'ordre pourrait très vite les inviter à regagner la sortie si les pandores (policiers) n'auraient déjà pas été appelés via un chromatographe. Leur poste n'est pas loin d'ici. Même si l'on parle de l'épisode malheureux

du compte sans provision. On rétorquera que chaque client est libre de faire ce qu'il souhaite.

Néanmoins, un **test de Talent Gentleman** ou **Orateur [Délicat -2]** permet de faire parler quelque peu le préposé qui signalera que ce client est en excellents termes avec la famille Donassernes, notamment avec Melin (page 86, LdB), le mécène féru de peinture ; **test de Talent Citadin** ou **Gentleman [Moyen 0]** pour en savoir plus sur lui.

Méca-hacking

Il n'est pas impossible de pirater le réseau des Intelligences mécaniques afin de connaître l'identité du détenteur du compte. Un **test de Talent Filou [Difficile -5]** permet de savoir qu'une personne capable d'un tel acte se trouve dans le quartier des Havres, il s'agit de Greg. Voyez aussi l'aide de jeu éponyme sur <http://www.lesportesdesalem.be>

La visite d'un tel quartier ne se fait pas toujours sans mal, la pègre et les forbans y sont légions. L'Administrateur décide ce qu'il en est en fonction de son groupe de personnages pour savoir comment ils détonnent ou non au sein de la faune habituelle pour être ou non la cible de détresseurs ou racketteurs.

Il faut l'y trouver et le faire accepter d'aider les personnages contre des velles sonnantes et rébuchantes : 750 VE ! Après quelques temps, il sera aisé de connaître l'identité du possesseur du compte mécanique : un certain Varank DUSTEBLANC.

Entrepôts

Le personnage détient l'adresse où devait être livré le lot de bois. Il s'agit d'un entrepôt situé à Port-En-Noir, l'un des ports extérieurs d'Exil (page 44, LdB).

Les personnages vont devoir déambuler longuement dans ce quartier « la Petite Kargale » bigarré aux ambiances exotiques et explosives. Mais l'Administrateur pourra faire intervenir le PNJ qui les accompagne, ce dernier étant kargalien peut s'exprimer en kargali, connaît les us et coutumes et ne se laissera pas entourlouper ou tromper par des bonis mensonges. Il n'hésitera pas intervenir et éviter toute embrouille.

L'entrepôt qu'ils doivent retrouver n'est pas référencié par son n° de cadastre mais par le lieu-dit qui l'abrite : le « combat de coqs ». Et les **Talents Citadins** des personnages sont mis à

rude épreuve [**Cauchemardesque -8**] pour le retrouver. L'idéal est de s'en enquérir auprès d'un autochtone.

Au lieu-dit, il y a en effet quelques entrepôts bruyants où l'on peut s'intriguer sur le peu de monde qui y travaille alors que par contre, il s'élève un fort tumulte de l'entrepôt dans lequel les personnages doivent se rendre.

Au rez-de-chaussée toute une foule forme un cercle. Ça crie et ça s'excite en son sein. Il s'agit d'un combat de fureuils, sorte de *combat de coqs* en Exil. Le pari est une pratique illégale, en dehors des tombolas organisées par ADMINISTRATION.

L'homme qu'ils doivent interroger, le responsable des lieux est occupé de parier et suivre les joutes. Il pourra par la suite leur indiquer un petit bureau accessible par un long escalier le long du mur du fond qui permet d'accéder à un bureau qui sert de lieu de travail à Varank DUSTEBLANC. L'endroit n'est pas fermé à clef. Le responsable de l'entrepôt n'a pas vu Varank DUSTEBLANC depuis 2 jours au moins.

Bureau de Varank Dusteblanc

Les personnages y trouveront son adresse privée et son n° de chromatographe (téléphone). Il habite Bourg-rupin. Toutes ses affaires semblent soigneusement avoir été rangées et finalisées. Un **test de Talent Commerçant [Moyen 0]** indique qu'on semble avoir mis un terme aux activités commerciales et avoir chargé la maison de négoce liée à la PFI pour mener les dernières affaires.

Fureuil

Ces fureuils ont été dressés pour se combattre les uns contre les autres. On les met dans le noir, on les affame et on les harcèle à travers leurs cages avec des piques. On les drogue aussi pour les rendre agressifs.

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 ammoniacuée (bles-sure légère -1 sans rinçage)

Bagarre générale !

L'Administrateur lors de ce « combat de coqs » entre fureuils est invité à laisser l'un des protagonistes aux mains des joueurs. Ceci permet un petit intermède sympathique de combat.

L'ambiance est survoltée autour de l'arène improvisée où s'affrontent les deux fureuils. Les paris vont bon train, les bookmakers et leurs petites mains, une tripotée de garnements ne laissent filer aucun pari, aucune velle. Des sommes considérables sont en jeu.

L'ambiance est électrique, tendue. La moindre anicroche pourrait mettre le feu aux poudres et finir en véritable bagarre générale. Un pugilat que les sifflets de renfort des pandores pourraient voir se disloquer en un instant. Il serait regrettable pour les personnages de se retrouver seuls aux carreaux face à une meute de pandores qui auraient tôt fait de les encercler.

L'Administrateur pourrait s'il le désire ajouter une petite scène supplémentaire en faisant intervenir une tricherie de l'un des parieurs. Celui-ci pourrait s'en prendre à l'un des fureuils ce qui bien sûr révolterait « ses » partisans. De même, au moment de la victoire, un perdant pourrait l'avoir mauvaise et faire du grabuge ; s'en prendre à un bookmaker avec ses amis matelots, dockers et se friter avec les hommes de main chargés de sa protection. Pendant le combat, un voleur à la tire pourrait s'en prendre au portefeuille de l'un des personnages et se faire pincer tout en étant soutenu par sa bande et « ses » protecteurs qui viendraient vite s'interposer. Un bookmaker pourrait se voir décocher un gauche en pleine mâchoire et voler au beau milieu de l'arène, être attaqué par les fureuils ou voir son portefeuille et toutes les velles qui contiennent exploser en une multitude de confettis de carnaval...

Interroger Keziah GROSVAIN

Nul doute que leur commanditaire devait avoir des liens plus ou moins établis avec Keziah GROSVAIN (page 245, LdB). Ce marchand d'antiquités exilé vend des meubles forgiens haut de gamme qu'il fait refaire ou acquiert des originaux. Il est très bien établi et c'est une référence dans le milieu apprend-on avec un **test de Talent Commerçant [Aisée +2]**.

Par contre, depuis qu'il a un peu trop parlé, il est plutôt méfiant voire paranoïaque.

L'approcher n'est pas chose aisée apprend-on avec un **test de Talent Citadin [Moyen 0]**.

Il n'est pas facile de le rencontrer en soirée mais en journée, il est à son magasin, il faut se montrer commercial, intéressé et acheteur pour le voir. Il est accompagné de deux gardes du corps et il faut se plier aux inspections de ses vigies. Mais il est d'un abord et d'une discussion facile surtout si on lui promet d'acquérir l'un ou l'autre meuble qui avoisine les 2 500 VE.

Au sujet des meubles en bois forgiens précieux, il en connaît un rayon. Il connaît entre autres un autrellien qui excelle dans l'art de se procurer du bois d'excellente facture. Il s'y fournit pour en fabriquer ici en Exil par des artisans menuisiers forgiens exilés qui vivent à Port-En-Noir. Il ne vend pas que des antiquités. Cet homme s'appelle Varank DUSTEBLANC.

RETROUVER LA TRACE DU COMMANDITAIRE

Là, les personnages devraient connaître l'identité du commanditaire anonyme : Varank DUSTEBLANC et se rendre chez lui pour lui demander des comptes (mécaniques). Il réside à Bourg-rupin dans un immeuble plutôt cossu avec une conciergerie.

FAUX ENLÈVEMENT ; VÉRITABLE FAUSSE PISTE

Sur place, la porte est fracturée récemment. La concierge monte rarement tout en haut, elle est vieille et il n'y a pas d'ascenseur et ce brave M. DUSTEBLANC a la gentillesse de tout descendre lui-même (poubelles, etc.). Elle ne l'a pas vu depuis au moins 2 jours, également. Voyez aussi le courrier laissé qui remonte à deux jours.

C'est le désordre monstre au sein de l'appartement. On a tout retourné. On peut penser qu'il y a eu lutte avec les traces de meubles brisés qui jonchent le sol. Aucune trace de Varank DUSTEBLANC sur place.

Une lettre écrite en exilé grossier indique qu'il a été enlevé par un groupuscule sectaire kargalien contre rançon. Un **test de Talent Occulte [Aisé +2]** permet de savoir que ce groupe sont des pacifiques convaincus du Renouveau Messianique. De plus, un **test de Talent Lettré [Délicat -2]** permet de se rendre compte que c'est un faux grossier ; on a mimé

une écriture gauche. Un **test de Talent Espion [Délicat -2]** permet de se rendre compte qu'on a créé une scène d'enlèvement alors qu'un **test de Talent Filou [Moyen 0]** en fouillant les lieux permet de se rendre compte qu'on a emporté les documents importants, des vêtements, tout ce qui est indispensable pour un long voyage, longue absence.

Un **test de Talent Citadin [Moyen 0]** permet également de se souvenir que *l'Indépendant Exiléen* (journal) a parlé de l'enlèvement d'une autre personnalité étrangère par ce groupuscule, la fille de l'ambassadeur kargalien en place à Exil, Mlle Pelagie TIANE.

Bref, si les personnages prennent un peu le temps d'examiner les lieux (qu'ils appellent ou non les pandores), ils comprendront qu'il s'agit d'une mise en scène.

Notes : l'ambassadeur kargalien sait que Varank Dusteblanc est amoureux de sa fille, et il a suspecté un enlèvement de sa part. Dès lors, il a placé des hommes à lui proche de la résidence de Varank pour surveiller ce qui s'y passe. Si les personnages restent longtemps sur place ou à leur sortie, ils seront interpellés par 4 hommes. Ceux-ci vont vite s'interroger sur leur présence.

Rencontre avec les hommes de l'ambassadeur

Si les choses s'enveniment et si les personnages n'arrivent pas trouver une bonne excuse à faire avaler à ces gens, Evan MALTIGAN interviendra en personne en dévoilant son identité, son titre (noble) et exigera respect de ces hommes, étant un bon ami de Monsieur l'ambassadeur. Il dira chercher aussi Pelagie et de le laisser faire. Les hommes s'en iront en se confondant en excuses. Les personnages demanderont sûrement des explications à Evan MALTIGAN qui jouera alors carte sur tables, leur proposant même s'il le faut de les rémunérer en plus.

Disparition organisée

Tout porte à croire qu'il a organisé sciemment sa disparition avec des appuis et qu'il s'est enfui avec la belle Pelagie. Il s'agira maintenant de remettre la main sur lui.

Les personnages au retour de la banque peuvent penser qu'il a des appuis et accointances avec la famille Donassernes. Ceci pourra être confirmé par Keziah GROSVAIN également.

En fouillant les lieux (**test de Talent Filou ou Espion [Difficile -5]**), ils pourront trouver plusieurs cartons d'invitations à des soirées caritatives et d'arts lancées par le mécène Mélin Donassernes. Actuellement celui-ci accueillent des artistes forgiens et exiléens au sein d'un hôtel particulier à Terminal, **test de Talent Citadin [Délicat -2]** ou **Gentleman [Moyen 0]**. C'est une bonne piste pour commencer les investigations.

RETROUVER VARANK DUSTEBLANC

Les personnages se dirigent vers le port extérieur de Terminal (page 43, LdB). Evan MALTIGAN est pressé de le retrouver. Lors qu'ils arrivent au Grand Hall d'Exil et qu'il leur faut emprunter la chaussée Alimine pour rejoindre Terminal, il s'enquiert des moyens de locomotions. Un personnage peut lui décrire tout cela avec un **test Talent Citadin [Facile +5]** en connaissant tous les transports et leur durée de traversée. Il optera sans hésiter pour le Rapide.

On a offert à Varank DUSTEBLANC de séjourner par la suite dans un îlot – forteresse (page 86, LdB) en attendant que les choses se tassent un peu et rejoindre Forge pour s'enfuir et s'établir en Autrelles. Il attend avec Pélagie dans un hôtel particulier proche des quais de Terminal en attendant qu'un bateau les y amène.

Attente et retrouvaille sur les quais des Léviathans

Les personnages arrivent dans le quartier des quais des Léviathan. Tout y est gigantesque à mesure des mastodontes des mers que ce sont ces immenses bateaux. Tout y est pourtant d'un ordre absolu où s'orchestre un balai de grues mécaniques et autres plates-formes de levage. Comble de luxe, un escalator mécanique amène les passagers jusqu'au bastingage pour embarquer à bord de ces immenses paquebots-cargos. Tous ont l'air minuscule ici et l'oppression et la grandeur sont pesantes.

Avec un **test de Talent Citadin [Aisée +2]**, il est facile de trouver l'hôtel particulier en question. C'est l'un des seuls du quartier. De plus, des personnages excentriques y logent, des artistes en tout genre, extravagants, mystérieux, envoutants. Ils font l'attraction des lieux et du bar attendant où ils viennent se dévergondner sans pour autant quitter ces lieux sécurés.

Pélagie TIANE n'a pas été vue si l'on interroge des témoins avec un **test de Talent Filou [Moyen 0 à Aisée +2]** si on dispose d'une photographie que les personnages peuvent avoir pris dans l'appartement de Varank DUSTEBLANC.

Ce dernier déjà ne se mêle pas aux artistes et n'aborde aucune discussion à ce sujet. De plus, il n'a pas l'air perdu, que du contraire, comme les autres invités forgiens. Il se rend chaque matin sur les quais en guettant l'arrivée des navires. En fait, il attend l'arrivée et l'amarrage de *l'Albatros* qui doit les conduire à cet îlot-forteresse. Un **test de Talent Espion ou Filou [Moyen 0]** permet de le repérer après s'être trouvé une planque convenable : un bar de marins et de dockers.

fin en duel

Dès qu'il le voit, Evan MALTIGAN s'encourt à sa rencontre, la main à sa poche. Il surprendra les personnages lui qui se tenait toujours en retrait. Il aura vite fait de rejoindre Varank DUSTEBLANC. Ce dernier a un moment d'hésitation reconnaissant ce dernier et fait mine de s'encourir quand Evan MALTIGAN pointe sur lui une arme à feu et lui fait mine de s'arrêter immédiatement. Varank DUSTEBLANC s'exécute de suite.

Les personnages n'ont pas l'occasion de discuter avec ce dernier, Evan MALTIGAN accapare toute son attention en lui reprochant de lui briser le cœur, de partir avec son élu, son amour. Ce dernier rétorque qu'elle l'aime, lui. Ça le met hors de lui car la vérité qu'il pouvait présager lui est projetée en pleine face.

Il exige réparation et un duel pour enfin clôturer cette rivalité, *ce combat de coqs pour la même poule*, ici même. Varank DUSTEBLANC n'a qu'à choisir l'arme : pistolet. Pelagie qui ne le voyait pas revenir et qui a attendu la rumeur gronder au sujet de ce scène accourt. Les personnages sont pris à témoin. Les belligérants s'écartent l'un de l'autre le long du quai. Ils s'arrêtent, attendent quelques temps, se retournent et font feu immédiatement. Evan MALTIGAN est touché *gravement* et sans soins immédiats via un **test de Talent Médecin**, il mourra. Pélagie est choquée par cette scène. Les pandores accourent mais ils sont gênés par la foule et tous arrivent à s'enfuir rapidement pour éviter d'être arrêtés, les duels n'étant pas très bien perçus ici en Exil. Gageons que les personnages feront tout le nécessaire pour ne pas être pincés.

DÉNOUEMENT(S)

Pour les personnages, il va se poser une question de conscience. Soit ils dénoncent cette aventure triviale et en dehors de conventions et s'opposent à l'amour de deux êtres qui s'aiment mais que tous veulent voir désunis ; soit ils laissent une chance aux amoureux de pouvoir refaire leur vie ailleurs, autrement et les laissent s'embarquer pour ce navire qui les conduira dans l'un des îlots-forteresse pour ensuite filer le parfait amour dans le Royaume d'Autrelles qu'ils rejoindront par la suite.

Les personnages feront leur choix et s'offrant de la même sorte soit une reconnaissante toute prestigieuse et officielle de Monsieur l'ambassadeur de l'Empire de Kargal qui a retrouvé sa fille chérie; soit un précieux allié (Varank DUSTEBLANC) et/ou un moyen de pression (son escapade et fuite amoureuse) à son encontre.

Ensuite, en ce qui concerne les tracasseries financières, Varank DUSTEBLANC s'en excuse expliquant qu'il n'avait pas d'autres moyens mais rembourse et répare très largement les torts et désagréments subis. Ceci est laissé à la discrétion de l'Administrateur mais il ne serait pas irraisonnable de considérer que le personnage acquiert une somme en **capital** valant 250 fois son indice de ressource (page 183, LdB).

Voilà, les personnages vont pouvoir reprendre le cours de leur vie tumultueuse (ou son contraire) dans la trépidante Cité d'Acier. Le beau pécule remporté par le personnage principal pourrait être partagé avec le reste du groupe pour récompenser l'aide qu'ils lui auront apportée.

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 les discussions menées avec les personnes interrogées ;
- une vingtaine de points d'expérience de **Mental** pour l'enquête, investigation et autres déductions ;

- deux points d'expérience de **Physique** pour les efforts physiques ou opposition éventuelle quand les choses en viennent aux mains ;
- trois points d'expérience au choix du joueur.



Pitche
Pitche_AT_base.be
Janvier 2012

pour le **29^{ème} Concours de scénarios**
de la *Cour d'Obéron*, et publié sur le Sden