

# SCOOP TOUJOURS

Cette aventure propose d'incarner des journalistes. Ils seront chargés d'enquêter sur le braquage d'une Maison de change qui a été fomenté par un noble patriarcal afin de masquer le vol d'un Artefact des Anciens. Les Scientistes seront sur ses traces tandis que les Stalytes interviendront du haut de leurs tours pour guider les personnages sur la bonne voie. Cette intrigue mouvementée, sous fond d'une résonance psychique, reliera le Syndrome d'Hypersensibilité Chronique à l'appel maternel d'une machine absurde...

Le groupe est constitué d'un duo de reporters d'investigation : Achille Dargande, ancien chroniqueur mondain reconverti dans les jeux d'ombre nobiliaires, et Armelle Calisson qui nage dans le milieu des bas-fonds et de la criminalité. Ils sont accompagnés par Isaac Plotti, un visiographe embellissant leurs articles de clichés. Depuis peu, ils se coltinent une jeune stagiaire, Pauline Berrin, secrètement affiliée aux polémistes du Keupon à Vapeur.

## LES ORIGINES DE L'AFFAIRE

### Un dangereux butin

Arthémis Balrand, plus connu sous le titre de l'Oeil Noir, est un monte-en-l'air de renom qui resurgit chaque année dans les colonnes des journaux exiléens au grand dam des inspecteurs de SÛRETÉ.

Il y a une semaine, il a osé s'introduire dans la tour scientifique – l'annexe de la Forteresse – située au cœur de la Cité d'Acier. Ce monolithe assez modeste en comparaison des mastodontes universitaires et administratifs constitue tout de même un défi des plus osés de par les rumeurs inquiétantes qui courent sur la Caste et l'endroit.

Après avoir signé son exploit d'un magnifique regard ténébreux peint sur la façade de l'édifice, il emporta un petit souvenir pour sa collection privée. Son attention fut attirée par un objet insolite aux formes curvilignes. Quelques jours plus tard, il se rendit compte qu'il avait été manipulé par cette chose. Elle s'était peu à peu initiée dans son esprit et commençait à le phagocyter.

Anticipant les conséquences de cette angoissante influence, Arthémis Balrand décida de placer l'objet dans un coffre privé de la Caisse du progrès – une Maison de change exiléenne – tant pour le mettre à l'abri que pour s'en protéger. Malheureusement pour lui, son équilibre psychique ne se rétablit pas en vertu de cette séparation.

Bien au contraire, il oscillait vers la voie de l'aliénation...

### Des Scientistes aux opoets

Le surlendemain, le fascinant Oeil Noir n'était plus qu'une coquille vide errant en vain dans les ruelles sinueuses de la cité. Il fut interpellé puis arrêté par un pandore. Des éléments en sa possession trahirent son identité secrète et ses activités illégales. Toutefois, il fut conduit dans une maison d'aliénés après moult procédures administratives extraordinairement rapides.

Dans les salles d'expérience de ce lieu lugubre, il se révéla être un excellent sujet d'étude pour les Scientistes gérant l'établissement. Utilisant une "machine à esprit" pour raviver ses rares souvenirs non atrophiés, ils comprirent que leur patient était l'auteur du vol orchestré dans la tour scientifique.

Les bribes d'informations recueillies les conduisent à la Caisse du progrès et au coffre. Ils ne peuvent toutefois revendiquer la restitution du butin étant donné que la Caste l'a subtilisé à des ingénieurs civils. Ces derniers l'ont découvert lors de la tentative de réparation d'une machine absurde devenue inexplicablement sans vie.

Inutile de préciser qu'ils partagent le même état mental qu'Arthémis Balrand et qu'ils sont entre les mains expertes des Scientistes. C'est d'ailleurs comme cela que ces derniers avaient eu connaissance de l'objet. Comme ils le soupçonnaient, il s'agit d'un Artefact des Anciens. Les Entropistes et les Mentalistes étaient en train de l'étudier en détail – n'hésitant pas à enlever des personnes démunies pour servir de cobayes au nom du progrès scientifique – jusqu'à ce que l'Oeil Noir dérobe l'Artefact...

### Un banquier dans l'ombre

L'arrestation de l'Oeil Noir fit la Une des journaux exiléens. La version joliment réarrangée par les services de CENSURE eut un succès des plus populaires.

*"Après des efforts acharnés des inspecteurs de SÛRETÉ, celui qui narguait tant les autorités exiléennes et qui violait impunément le principe de propriété individuelle cher à la Concorde sociale a enfin été arrêté. L'habile stratagème établi de longue haleine pour le piéger eut raison du célèbre monte-en-l'air. [...] Un interrogatoire tendu révéla sa véritable nature de dangereux schizophrène ! Il est depuis interné dans un établissement spécialisé de SANITATION en attendant d'être condamné au Château !"*

C'est ainsi que son portrait fit le tour de la Cité verticale, atterrissant sous le regard estomaqué d'Olfred de Margannes. Ce noble de l'ombre travaille dans la Maison de change de sa Famille patriarcale, la Caisse du progrès. Particulièrement physionomiste, il reconnut aussitôt Arthémis Balrand. Même si ce dernier s'était habilement déguisé, le banquier est persuadé que c'est lui qui est venu trois jours auparavant ouvrir un compte pour un coffre privé. L'homme s'était identifié comme un entrepreneur au portefeuille conséquent, spécialisé dans la reconfiguration des Tombeaux en usines modernes.

Intrigué, Olfred de Margannes décida d'ouvrir discrètement le coffre en utilisant le trousseau secret de son oncle – Hertoir de Margannes, directeur de cet établissement financier. En découvrant son contenu, il comprit qu'il s'agissait d'un Artefact des Anciens et évalua son incroyable valeur marchande. Il faillit le dérober mais se rétracta en pensant que l'enquête des inspecteurs de SÛRETÉ concernant l'Oeil Noir pourrait les mener en ces lieux et révéler la disparition douteuse de l'objet.

Olfred de Margannes mit alors au point une habile supercherie pour masquer ce méfait et faire d'une pierre deux coups : il organisa le braquage de la Maison de change. Il fit appel à des hommes de main de confiance. Se faisant passer pour des bandits d'honneur, ils furent chargés de piller les coffres. De par la complicité interne et les moyens financiers de leur patron, ils n'eurent aucun mal à accomplir cette opération et à se servir dans les autres coffres pour se payer et brouiller les pistes.

Ce drame pour la réputation de la banque est également l'occasion de régler ses comptes avec son oncle. Garant de la sécurité de l'établissement, ce dernier sautera tel un fusible pour rassurer les clients importants. D'autant plus qu'il est très conservateur et a plusieurs fois refusé de moderniser le système de sécurité en utilisant les dernières techniques innovantes. Olfred est persuadé de parvenir à l'évincer et à lui prendre son fauteuil de directeur. Un projet qui lui trotte dans la tête depuis plusieurs années...

## UN SCOOP POUR LA UNE !

En guise de convocation, un cri strident résonne à travers les amplificateurs muraux de la régie journalistique. Et voilà que les personnages déboulent à vive allure dans le bureau de la rédactrice en chef de l'Indépendant exiléen.

*"Alicia Hartance est une petite femme acariâtre d'une cinquantaine d'années. Sa mine patibulaire est rehaussée de petites lunettes rondes et d'une coiffe palmier plutôt ridicule mais assortie de bon goût à son tailleur strict en fourrure de félynx. Mais le pire réside dans sa voix perçante déformée par les ravages de sa vétuste pipe à algues séchées. Bref, le profil idéal d'une rédactrice en chef !"*

Elle a une affaire des plus urgentes à leur confier. Ses sources l'ont informée du braquage de la Caisse du progrès. Voilà vingt minutes que cet incident s'est déroulé. La Famille de Margannes, détentrice de la Maison de change, fait tout pour retarder le plus possible la divulgation de cette nouvelle. Ils veulent certainement gagner du temps afin de trouver une stratégie pour préserver la réputation de l'établissement.

Après le sempiternel beuglement *"ramenez-moi un scoop ou je vous vire !"*, les quatre confrères quittent le bureau sur les chapeaux de roue, une goutte de sueur sur leur front. L'objectif affiché est de couvrir cet événement avant que les éléments matériels ne soient occultés et qu'une version plus édulcorée n'en soit donnée avec la complicité des services de SÛRETÉ.

## LA SCÈNE DU BRAQUAGE

### Le parvis de la Caisse du progrès

Les personnages se hâtent pour prendre le prochain tramway suspendu à la *station des Enjambées* située au pied de bureau de presse. Après avoir emprunté plusieurs ascenseurs à soufflet, gravi de multiples escaliers métalliques et traversé une jungle de passerelles et de ruelles, ils parviennent enfin à la *place des Belles Colonnes*.

*"À cette hauteur de la cité, ce carrefour central du quartier des Mirettes ne souffre jamais des intempéries. Nombre de personnes délaissent alors leurs sempiternels parapluies ou cirés et se fondent au flux incessant de passants.*

*Le sol est pavé d'obsidienne assortie aux flèches qui se dressent de part et d'autre de l'agora. Tout autour est disposée en strates verticales plus ou moins décalées une succession d'esplanades et de chemins de promenade reliés par de fines passerelles. La plupart des bâtiments sont des appartements bourgeois comportant de grandes baies vitrées et des balcons en fonte ouvragée. On distingue quelques bureaux d'affaire, des boutiques d'habillement raffiné ainsi que des cafés et des restaurants offrant à leur clientèle d'agréables terrasses.*

*En haut à droite perce un canal suspendu. Ses berges sont agrémentées de vieilles sculptures en fonte parsemées de réverbères à gaz. Un filet d'eau s'en détache pour alimenter les multiples jets de la fontaine qui enchante le centre de la place.*

*En face se dessine dans le ciel la masse sombre et pesante de Forge. Elle distille une impression de vertige troublante ainsi qu'une luminosité apaisante brisant avec la pénombre quotidienne.*

*Sur la gauche trône l'imposante architecture de la Caisse du progrès. La façade de cet immeuble de style osmanien est précédée de colonnes de plus de trente mètres de haut qui sous-tendent les plus hauts étages. Elles sont constituées d'un amoncellement de blocs à base successivement circulaire et carrée. Des marches en pierre massive délimitent le parvis de la Maison de change."*

En arrivant, les personnages aperçoivent un attroupement inhabituel de passants ainsi qu'un périmètre de sécurité maintenu par des pandores. Un autre détail intrigant est la présence de lourdes plaques d'acier rivetées derrière les verrières de l'établissement.

Armés de stylos, de blocs-notes, d'une planche à dessin et d'un appareil visiographique, ils commencent leurs investigations auprès des différents protagonistes présents sur les lieux.

**Les badauds.** Ils s'amassent devant le périmètre de sécurité, attirés par leur curiosité malade, surtout depuis l'arrivée de quatre Scientistes. Ces derniers ont débarqué il y a une dizaine de minutes et ont été autorisés à rentrer dans l'établissement.

**Les témoins du braquage.** Ils sortent de la Maison de change après quelques instants et sont aussitôt happés par une nuée de journalistes. Interrogés par SÛRETÉ, ils ont reçu comme directives de ne pas parler à la presse afin de ne pas nuire à l'enquête (et pouvoir mieux l'étouffer...). Toutefois il sera possible de chopper un coursier ; il sera tellement pressé qu'il crachera tout ce qu'il sait le plus rapidement possible pour peu qu'on lui promette d'arrêter de le harceler et de le laisser partir. De même, un corpolitain travaillant pour la Compagnie des ombres (*Cf. p.91 du livre de base*) sera ravi de balancer discrètement tout ce qu'il sait et même d'en rajouter afin d'entacher la réputation de la concurrence.

**Un pandore assurant le périmètre de sécurité.** Il reconnaît les personnages. Il s'agit du contact de l'Indépendant exiléen qui a averti Alicia Hartance. Il leur fera un signe discret et réussira à s'éclipser au bout de cinq minutes pour gagner une ruelle adjacente propice aux confidences. Il ne sera pas au courant de tout car les commissaires de SÛRETÉ verrouillent l'affaire pour ne rien laisser filtrer, sur ordre officieux des Margannes.

**Les Scientistes** (*illustration p.301 du livre de base*). Ils sortiront après un quart d'heure. *"Véritables épouvantails à la pâleur et à la rigueur effrayantes, ils portent un long gilet-tablier et une tunique de cuir noirs, sont coiffés d'un immense chapeau haut-de-forme atypique et arborent une canne au lourd pommeau de sélénium ouvragé. Mais le plus désappointant est leur absence totale de pilosité : ils se rasent la tête, la barbe et les sourcils..."* D'un revers de la main et sur un air arrogant, ils dénigreront vouloir parler à la presse. Ils n'ont pas de temps à consacrer à de telles futilités.

## Les indices planés

En fonction de leur persévérance, les personnages pourront apprendre qu'il s'agit bien d'un braquage. Il aurait certainement été commis par des bandits d'honneur car des voyous aurait fait des victimes pour accentuer leurs menaces et accélérer les choses.

Ils étaient six ou sept, habillés en corpolitain. Ils étaient disséminés dans le grand hall lorsqu'ils ont sorti de leurs chapeaux hauts-de-forme des pistolets et des bonbonnes en verre. Ils ont braqué les agents de sécurité et ordonné à tout le monde de s'allonger à plat ventre. Un témoin a remarqué que l'un d'eux avait un tatouage sur la paume de la main : deux piquants noirs croisés. Les autres portés des gants.

En quelques secondes, l'alerte a été donnée. D'énormes parois d'acier se sont abaissées pour sceller les différentes sections du bâtiment et bloquer toutes les sorties possibles. Les bandits ont projeté un gaz sur les cloisons qui ont alors été trouées. Un témoin indique avoir entraperçu des ondulations et des miroitements sur le métal. Ils se sont dirigés vers les coffres privés réservés à la clientèle aisée et ont pillé tous les compartiments.

Après dix minutes, ils sont repartis en perforant la cloison d'une fenêtre située au premier étage à l'arrière du bâtiment. Il n'y avait alors aucun pandore sur les lieux, l'alarme silencieuse n'étant étrangement pas parvenue au commissariat du quartier.

## Un intrigant spectateur

En revenant sur la place pour prendre des visiographies ou continuer à interroger du monde, Armelle Calisson va reconnaître un individu disséminé dans la foule. L'homme affiche aussitôt un regard interloqué. Elle est persuadée de l'avoir déjà vu quelque part.

Un jet de Connaissance criminalité à 0 ou de Filou à -2 dissipera ses doutes : il s'agit d'un bandit d'honneur, le chef des Ourxydes (*illustration p.163 du livre de base*). Le temps de réfléchir, l'homme a commencé à s'éclipser discrètement, agissant simplement comme un passant qui aurait décidé de rentrer chez lui.

Il est possible de le suivre. Toutefois, entre la foule qui fait obstacle et l'avance qu'il a prise, il va falloir courir. L'homme, qui se retourne subrepticement, presse alors le pas et fonce vers la rambarde de l'esplanade.

Il siffle avec les doigts, tourne la tête pour dévisager une dernière fois ces poursuivants et saute dans le vide. Il atterrit six mètres plus bas sur une membrane de cétaqué tendue par deux complices. Il sera possible de les coller au cul en sautant sur un lampadaire dont le sommet affleure à côté de la rambarde un peu plus loin. Sinon, il faudra faire un détour en empruntant de grands escaliers métalliques situés à une soixantaine de mètres.

Après avoir traversé la place inférieure, les personnages enjamberont plusieurs intersections. À un moment donné, un bandit pointera un revolver vers eux mais se rétractera pour ne pas risquer de blesser des passants. Finalement les bandits d'honneur gagneront un ponton d'envol et monteront dans un ballon-taxi. Visiblement, il les attendait prêt à décoller.

**Les raisons de sa présence.** Paral Stalin, le chef des Ourxydes, a été piégé. Un commanditaire secret lui avait confié rendez-vous sur la place pour faire appel à ses services. Surpris par les événements, Paral Stalin comprit qu'il y avait quelque chose de pas clair, peut-être un traquenard. Il décida d'enquêter discrètement dans la foule pour comprendre ce qu'il en était.

Olfred de Margannes a manigancé ce rendez-vous. Il compte sur le fait que le bandit d'honneur sera vu sur les lieux. Entre le faux tatouage dessiné sur la main d'un des braqueurs et les portraits-robots des membres connus des Ourxydes qui seront balancés dans la presse, nul doute qu'un honnête citoyen se manifestera pour dire qu'il est persuadé d'avoir vu le chef de la bande devant la Maison de change. Bref un bouc émissaire qui tombe à point pour SÛRETÉ et sa version arrangée de l'affaire.

### Course-poursuite en ballon-taxi

Les personnages pourront essayer de rattraper les bandits d'honneur en sifflant un ballon-taxi. Le temps qu'ils embarquent, les fuyards auront pris une bonne longueur d'avance. Mais le plus dur reste de convaincre le pilote de bien vouloir les pourchasser.

*"Roger Bourbille est un papi gâteaux au visage ridé, aux moustaches en spirale et aux petits yeux plissés. Il a sillonné la Cité verticale durant des dizaines d'années, trimbalant des milliers de passagers. Et il en a fait des courses-poursuites haletantes, mais ce n'est plus de son âge. Du moins c'est ce qu'il marmonnera aux personnages en remettant son dentier déchaussé.*

*Toutefois pour la coquette somme de 80VE, il obtempédera. Ça lui rappellera sa jeunesse et agrémentera son imminente retraite. Par contre, il ne sait pas si la carlingue pourra encore supporter le coup ! C'est alors qu'il rajuste son ciré, enfonce sa casquette, rabat son masque de cuir incrusté de deux verres cul de bouteille, enclenche l'essuie-glace grinçant sur le pare-brise de la nacelle et tire une manette rouge reliée à une bonbonne de gaz sous haute pression."*

Voici différents éléments qui pourront dynamiser cette cavalcade – l'Administrateur devrait laisser le soin à un Joueur de gérer Roger Bourbille, qui a 12 en Pilote :

🕒 L'engin démarre en trombe, fait un virage en angle droit et manque de percuter la façade d'un immeuble (jet de Pilote à -2). Malgré les tremblements et les craquements de la carcasse, l'engin érafle l'édifice et fonce droit sur sa proie, atteignant rapidement une vitesse de pointe de 80km/h !

🕒 Les deux ballons-taxis s'engouffrent dans un puits vertical et plongent en chute libre à travers les structures architecturales de la cité. Ils doivent slalomer (jet de Pilote à -5) entre les nombreuses passerelles qui coupent leur trajectoire telles des pales de ventilateurs.

🕒 Après avoir redressé la barre, il va falloir survoler en rase-mottes une agora fréquentée pour passer sous une

arche d'obsidienne (jet de Pilote à -2). Les badauds se précipitent à terre, les chapeaux volent et les parapluies tourbillonnent sous les cris perçants de femmes affolées.

🕒 Un peu plus loin dans cette chevauchée aérienne, apparaît un pont tournant en pleine manœuvre. Cette œuvre ingénierique pivote sur un socle d'acier suspendu. Les bandits sont passés d'une courte tête mais papi Rogert ne va pas pouvoir faire de même. Lancé à vive allure, il ne pourra freiner à temps ! La seule solution est de faire un looping arrière (jet de Pilote à -5) pour maintenir sa position le temps de laisser passer la structure métallique.

🕒 Un des bandits d'honneur s'agrippe à un cordage et tente de tirer avec son revolver sur l'enveloppe du ballon-taxi adverse. Les fluctuations incessantes des deux engins l'empêchent de viser correctement. Toutefois, s'il y parvient, l'hydrogène contenu dans la baudruche va exploser ! Papi Rogert va devoir manœuvrer (jet de Pilote à -2) pour corser la difficulté.

🕒 Un mur de ventilation s'écroule avec fracas pour laisser passer des vents très violents chargés de purger les miasmes des quartiers centraux de la cité. L'aéronef est ballotté comme un fureuil manchot et risque de heurter des canalisations de vapeur (jet de Pilote à -2) !

🕒 Toujours au cours de cette poursuite trépidante, les bandits volent le long d'une voix de tramway suspendu et pénètrent dans un interminable tunnel obscur. Ce passage perce à travers un Tombeau d'obsidienne. Attention à la rame qui arrive en face à vive allure (jet de Pilote à -2) !

🕒 Les PJ déboulent sur un imposant carrefour aérien emprunté par une multitude d'aéronefs. Il semble difficile d'identifier celui des fuyards, plutôt anodin, d'autant plus que beaucoup d'entre eux sont en train de quitter l'artère...

**Bande de boulets !** À l'occasion d'un échec, du looping arrière ou d'un accrochage, l'Administrateur devrait demander un jet d'Acrobate (ou de Sportif) à -2 aux Joueurs. En cas d'échec, le personnage n'aura pas eu le temps de s'agripper à un cordage ou aura malencontreusement lâché prise :

🕒 Après une chute inoubliable de plusieurs dizaines de mètres, l'heureux veinard rebondira dans le filet de sécurité d'une passerelle, celle sur laquelle il était persuadé de s'écrabouiller comme un glòrk sous une semelle.

🕒 À moins qu'il ne parvienne miraculeusement à s'agripper au câble tendu d'un téléphérique et qu'un Ange ne l'aide à s'en sortir. Il ressentira alors une étrange empathie en voyant cet être diaphane aux ailes transparentes et au visage apaisant venir à son secours.

À la fin du trajet, papi Rogert prendra un air à la fois étonné, embarrassé et innocent. Il se proposera d'appliquer un "tarif d'amis pour ce léger incident" juste avant de retourner une pancarte faisant apparaître la mention "La direction nie toute responsabilité en cas de..."

Cette course-poursuite prendra fin lorsque les personnages auront été distancés soit parce que Rogert a raté plusieurs jets, soit parce que la bonbonne d'air comprimé de son épave est épuisée. Quoiqu'il en soit, il est évident que les bandits d'honneur cherchaient à gagner les bas-fonds, le port Circulaire voire la Morgue...

## ENQUÊTES JOURNALISTIQUES

### Le mystérieux gaz dévoreur d'acier

La Caisse du progrès sera fermée à la clientèle durant plusieurs jours. Il ne sera donc pas possible d'y pénétrer, même pour des journalistes avisés. Toutefois ils pourront examiner de l'extérieur la fenêtre du premier étage par laquelle les bandits d'honneur se sont échappés, en particulier s'ils profitent de la nuit où la pénombre est plus forte et où les passants se font rares.

Les bords du trou dans la plaque d'acier rivetée ne présentent aucune marque particulière comme du métal fondu, des rayures, traces de brûlures, d'abrasion ou de corrosion. C'est comme si la pièce avait été moulée ainsi.

Il sera possible d'arracher un rivet, du moins la moitié restante, pour des études plus poussées. Un contact ingénieur civil ou professeur d'université pourrait conclure que la matière avait disparu de manière incompréhensible.

**Le pourquoi du comment...** À l'époque de la seconde guerre Patriarcale, les Scientistes débarquèrent au Conclave et menacèrent de faire effondrer les palais et les casernes en utilisant de mystérieux systèmes ingénieriques. En réalité, ils avaient placé sous les édifices des sphères de verre contenant un gaz expérimental.

Une fois le cessez-le-feu et les pourparlers engagés, les Scientistes récupérèrent leur moyen de pression secret. Cependant l'une des sphères disparut, découverte et subtilisée par un serviteur des Margannes. Après avoir compris la nature du contenu, elle fut précieusement conservée dans les coffres de la Famille. En remuant les trésors et secrets séculaires, Olfred de Margannes apprit son existence et sut qu'il l'utiliserait un jour.

L'origine de cette substance relativiste est liée à une expédition dans les Tombeaux des Anciens. Une machine absurde, aujourd'hui inerte, la générait et la propulsait dans de gigantesques alambics en verre s'enfonçant au cœur même de la lune.

Les Entropistes l'étudièrent avec inquiétude. Ils comprirent qu'elle était liée au fonctionnement des Portes d'Airain. Ils décidèrent de ne pas l'employer tant qu'ils n'en saisiraient pas les concepts – un accident pouvant engendrer des conséquences désastreuses. Pourtant un jour il fallut trouver un moyen radical de stopper les Patriarches dans leur folie destructrice...

### L'alarme silencieuse restée muette

Lors du braquage, l'alarme de la Maison de change a été activée. La première conséquence fut l'abaissement de cloisons métalliques pour condamner les accès intérieurs et extérieurs. L'autre mesure de sécurité aurait dû être la transmission automatique de l'alarme au commissariat du quartier. Toutefois, cela n'a pas été le cas.

En faisant appel à un contact mitier, ingénieur civil voire fonctionnaire, les personnages pourraient apprendre que cette transmission est établie via le réseau parlophonique. Une ligne spéciale est dédiée à cette tâche. Elle est dissimulée dans l'inextricable agrégat de câbles électriques du bloc pour empêcher son identification.

Cependant cette ligne a été sectionnée ainsi qu'une poignée d'autres câbles mais cela n'a pas affecté le fonctionnement des chromatographes et des parlophones de l'établissement. En consultant une IM de maintenance, ils apprendront que cela a eu lieu seulement quelques minutes avant le braquage. Une inspection des dégâts révélera que le sabotage s'est produit sous la Maison de change, dans les structures de la plate-forme.

Il ne fait aucun doute que les bandits d'honneur étaient extrêmement bien informés sur la situation, trop d'ailleurs. La complicité d'un employé technique de la Caisse du progrès est une hypothèse fort plausible.

### Les Maisons de change

Les Maisons de changes sont des entreprises commerciales. Leur organisation interne est assez complexe. Elle est principalement visible à travers les nombreux caissiers, conseillers et interlocuteurs réunis en salons où s'échangent informations et demandes.

Leurs principales opérations consistent à recevoir, conserver, emprunter et prêter des capitaux sous la forme de monnaie. Elles s'occupent aussi fréquemment d'acheter et de vendre à leur propre compte ou comme commissionnaires au compte d'un tiers, des titres dans lesquels la propriété est exprimée en monnaie (inscriptions de rentes, actions et obligations de sociétés anonymes...).

En tant que banques privées, elles assurent également la gestion de comptes financiers de particuliers ainsi que la surveillance de coffres-forts confidentiels.

### Caisse du progrès et Maison Trent

La corpole de la Famille Margannes est à l'image de celle-ci : policée, discrète, polyvalente et possédant de nombreux réseaux d'influence et une clientèle étendue.

Les investissements de la corpole sont particulièrement difficiles à comprendre tant ils paraissent erratiques et peu homogènes. En fait, un fin économiste pourrait établir que cette corpole repose justement sur la multiplicité de ses clients : toutes les industries, tous les services y sont représentés, tant en Exil que sur Forge.

## Les Margannes

Les informations relatives à leur réputation et à leurs activités sont détaillées *p.87 et 88 du livre de base*.

D'autre part Achille Dargande connaît personnellement Héroïne de Margannes de par son passé de chroniqueur mondain. Cette véritable commère était l'une de ses principales sources d'indiscrétions. Elle fréquente quasi quotidiennement la *Plume flottante*, un restaurant atypique très huppé. Une visite impromptue pourrait s'avérer fructueuse pour glaner des renseignements sur les Margannes et sur les événements récents qui les touchent...

## Les bandits d'honneur

Le code d'honneur et les coutumes de ces criminels sont décrits *p.115 du livre de base*.

Les méthodes des braqueurs font clairement penser à des bandits d'honneur et non à des voyous. En effet, ils ont attaqué des riches et, de surcroît, n'ont pas fait preuve de violence gratuite et facile. De plus, le braquage de la Maison de change relève de l'exploit, un défi à leur hauteur. Et, de manière singulière, ils n'ont pas cherché à cacher leur identité afin d'accroître leur renommée.

De par ses contacts dans le milieu criminel, Armelle Calisson pourrait enquêter sur les Ourxydes. Elle pourra vérifier que le tatouage correspond à leur emblème et que la description de l'homme coïncide bien avec celle de leur chef, Paral Stalin.

Quant à leur réputation, il semblerait qu'aucun drame ne leur soit imputé et qu'ils tiennent toujours leur parole. Rivaux des Rouillards, ils sont spécialisés dans l'extorsion de fonds, le pillage de marchandises onéreuses et les enlèvements d'héritiers nobiliaires.

## Les Scientistes

**Leur réputation.** Les Scientistes constituent un corps soudé où l'individu n'a que peu de valeur et doit s'effacer devant les nécessités de la Caste. Hautains et méprisants, ils sont unanimement détestés par la population exiléenne car on ne comprend ni leurs buts, ni leur attitude quasi religieuse. Pour nombre d'Exiléens, ils ne sont que le mal incarné !

**Les rumeurs.** Le secret maniaque dont ils s'entourent entraîne les pires rumeurs : ils répandraient des maladies pour les étudier "sur pied", enlèveraient des enfants, détourneraient des cadavres pour les ressusciter lors d'expériences, voleraient des âmes, assassinaient sans pitié leurs ennemis, manipuleraient les dirigeants d'Exil, côtoieraient souvent les Stalytes, créeraient de toutes pièces des créatures monstrueuses, utiliseraient comme cobaye des prisonniers du Château ou des émigrants forgiens, manipuleraient le temps et la réalité...

**Leurs apports technologiques.** Les Scientistes ont activement participé au développement fulgurant d'Exil. On leur doit notamment la réactivation des Portes d'Airain, source d'échanges commerciaux et de richesses minières importants. Certaines de leurs recherches (sur les fibres synthétiques, sur l'énergie fantôme, sur les machines-soleils...) ou médicales (la découverte de la pénicilline) ont révolutionné la civilisation exiléenne. Ils sont à l'origine des centres industriels où les animaux, issus d'étranges manipulations, sont élevés en batterie pour pourvoir aux besoins vitaux de la population.

**Leur rôle médical important.** Ils collaborent étroitement avec SANITATION et administrent certains dispensaires, notamment dans les quartiers populaires où ils sont souvent les seuls à soigner les nécessiteux. Ils proposent aussi des soins intensifs pour les blessures graves et les maladies dégénératives, remettant sur pied en quelques jours au lieu de plusieurs mois le patient qui ne gardera aucun souvenir du séjour. Malgré le coup modique de ces soins, peu de personnes osent faire appel aux Scientistes. Ces derniers montrent également un intérêt particulier pour les maladies mentales et font de nombreuses consultations dans les maisons de fous.

**Leurs édifices.** La caste des Scientistes réside dans une forteresse située sur un îlot d'obsidienne perdu dans les brumes du Sanctuaire. Dans la cité même, ils disposent d'une tour assez modeste et nombre d'entre eux logent dans les dispensaires des bas-quartiers.

Au-delà des informations générales sur les Scientistes, les personnages essaieront certainement d'éclaircir les raisons de leur présence après le braquage.

L'explication officielle sera révélée le lendemain matin par *le Veilleur* – un journal affilié aux Garde-Mur. Ce sont les Scientistes qui ont conçu l'alliage des cloisons de sécurité, certifié inoxydable et quasi indestructible. "*Un incident qui montre une fois de plus que l'on ne peut faire confiance à ces manipulateurs à qui on confie le contrôle des Portes d'Airain !*"

Les personnages pourraient aussi rentrer en contact avec les scientologues, un cercle privé de citoyens loufoques. Persuadés que les Scientistes ne sont pas humains, ils épient leurs moindres faits et gestes pour découvrir leur complot. Ils pourraient leur révéler que les Scientistes sont arrivés sur les lieux trop tôt par rapport à l'emplacement de leurs dispensaires et de leur tour. De plus, certains observateurs les auraient vus rôder autour de la Maison de change il y a deux jours.

Les PJ pourraient aussi repenser au vol perpétré par l'Oeil Noir, voilà une semaine, dans la tour scientifique. Cet incident a été occulté dans la presse par l'arrestation héroïque du monte-en-l'air quelques jours plus tard...

## L'ENVOIÉ DES CIMES

Tandis que les personnages marchent dans la rue, ils perçoivent un souffle puissant et intrigant dans leur nuque. C'est alors qu'un Messenger venu du ciel s'accroupit majestueusement devant eux en rabattant ses ailes. Sans dire un mot, il incline la tête vers Isaac Plotti et lui tend un parchemin opalin.

La créature stalyte mesure plus de deux mètres cinquante et impressionne de par sa carrure et ses muscles saillants. Ses ailes constituées de plumes noires sont d'une envergure imposante. Mais ce qui choque le plus sont sa peau ténébreuse, son visage lisse dépourvu de traits humanoïdes et ses mains puissantes et griffues.

**Étrange attitude.** Les Joueurs vont devoir réaliser un jet de Détachement (*Cf. p.230 du livre de base*) :

🎲 En cas de succès, ils trouveront la scène parfaitement banale et réagiront comme s'ils avaient été abordés par un simple passant leur tendant un tract. D'ailleurs la foule ne semble pas prêter attention à la chose, s'écartant du Messenger comme s'il s'agissait d'un kiosque placé au milieu de la chaussée.

🎲 En cas d'échec, ils seront angoissés par cet événement inattendu, au point de trembler, de balbutier et de faire quelques pas en arrière. Un jet de Citadin permettra de remarquer qu'une poignée de piétons réagissent de manière similaire, restant pétrifiés sur place ou tentant de fuir en longeant les murs.

🎲 L'obtention d'un 1 ou un 12 se traduira par l'obtention ou la perte d'un point de Détachement.

La missive ressemble à de la nacre étonnamment souple sur laquelle a été gravée de manière curviligne et harmonieuse une invitation à l'attention d'Isaac Plotti. N°6 fait part de son vif intérêt pour ses peintures visiographiques et aimerait s'entretenir en tête-à-tête avec lui, ce soir dans la tour stalyte des Cimes.

Si Isaac a raté son jet de Détachement, il lui faudra du temps ainsi que la curiosité malade et insistante de ses compagnons pour réaliser ce qu'il s'est passé. C'est à peine s'il n'allait pas ranger le parchemin dans sa veste sans se donner la peine de le lire ou le jeter sans y prêter attention !

## UNE RENCONTRE CRIMINELLE

### L'enlèvement d'Armelle Calisson

Le soir du braquage, Armelle Calisson se fait accoster par un homme, à deux pas de sa demeure située dans les bas-quartiers du Rivage (*Cf. p.236 du livre de base*). Il lui dit calmement "Suis-moi sans faire d'histoire où ta fillette va mourir" puis montre son tatouage d'Ourxydes.

La journaliste est conduite dans une ruelle où deux autres bandits d'honneur attendent à l'abri des regards indiscrets. Ils lui indiquent qu'aucun mal ne serait fait à elle ni à sa fille à condition qu'elle joue le jeu. Ils veulent seulement l'emmener à leur chef car il a des questions à lui poser et un pacte à passer avec elle.

On lui demande de rentrer dans une malle tressée en cartilage d'un mollusque marin géant. Pour des questions de sécurité, elle aura les yeux bandés, la bouche bâillonnée et les mains attachées. Elle sent la malle portée par les hommes sur une centaine de mètres, puis soulevée par une force étrange, et ensuite harnachée.

Entre les bruits particuliers de ventouses et l'odeur un peu spéciale, il ne fait aucun doute qu'elle se trouve sur un Nohodahak (*Cf. illustration p.101 du livre de base*). Cela sera confirmé par les déplacements verticaux rapides et contigus qui s'ensuivront.

Une vingtaine de minutes plus tard, ils gagnent la bordure de la Morgue qui est reconnaissable par ses effluves nauséabonds. La malle est transvasée sur une barque. Après une traversée emplie de bruits inquiétants, elle est amenée via un système de poulies dans une demeure suspendue en saillie au-dessus de la Morgue, à la limite des bas-fonds.

### Une entrevue pesante

Une fois détachée, Armelle Calisson s'aperçoit qu'elle se trouve dans une pièce d'une taille inconnue. Au-dessus d'elle luit très faiblement un léthéral prisonnier dans un bocal accroché au plafond. La pénombre ambiante lui permet tout juste de distinguer une douzaine de silhouettes humanoïdes qui l'encerclent sans bouger.

Les bandits d'honneur vont la questionner sur le braquage et lui soutirer tout ce qu'elle sait. Au fur et à mesure de l'interrogatoire, le personnage va apprendre que c'était bien le chef des Ourxydes qui était présent sur la *place des Belles Colonnes*. Elle comprendra qu'il a été piégé par un mystérieux commanditaire et qu'il est resté pour essayer de saisir ce qu'il se tramait.

Bien évidemment, les Ourxydes nieront être les auteurs du braquage et donneront leur parole. Ceci étant dit, ils tiennent à ce qu'elle et ses confrères n'écrivent pas d'inepties à leurs sujets dans leur prochain article et dénoncent les véritables coupables. Ils exigent également d'être informés des faits quotidiennement bien avant l'impression nocturne du journal.

Après cet entretien tendu, elle sera relâchée près du quartier militaire des Sabres (*Cf. p.46 du livre de base*), au niveau d'un fortin du port Circulaire.

En rentrant chez elle, elle comprendra que les bandits d'honneur ont agi avec tact : ils n'ont pas enlevé sa fille, évitant ainsi une violence et un traumatisme inutiles – bien qu'ils l'auraient fait si elle avait refusé de collaborer.

## RENDEZ-VOUS DU CLAIR DE FORGE

### Un cadre romantique

Achille Dargande espère rencontrer Héroïne de Margannes à la *Plume flottante* pour lui soutirer quelques renseignements comme par le passé – quoi de mieux qu'un chroniqueur mondain pour mettre en lumière certains révélations honteuses !

*"La Plume flottante est un bateau restaurant de haut standing qui navigue sur le lac des hautes cimes d'où partent les canaux suspendus pour répandre, à travers la Cité verticale, la sève vitale purifiée par les machines absurdes. La structure de l'établissement est constituée de frêles armatures finement ouvragées encerclant des lames de verre blanches ou colorées, gravées ou dépolies, à travers lesquelles se diffuse l'albédo de Forge.*

*L'intérieur comporte un salon de thé et une salle d'natoire. Le comptoir, les nombreuses colonnes et les cloisons de séparation en marbres et porphyres forgiens multicolores forment des motifs et des reliefs d'un grand raffinement. Les tentures, les banquettes et les chaises sont confectionnées en fourrures de slourte chamarrées. Le tout éclairé par des lustres de cristaux et de pierrenies embellis par la brillance de léthéraux captifs.*

*Sur l'arrière du bateau repose une terrasse abritée où il est possible de prendre thé et digestif sous la lueur de chandeliers. De là, s'offre un panorama magnifique sur les flèches d'obsidienne, les jardins suspendus et l'éclatante planète forgiennne qui se reflète sur les eaux calmes du lac. Ici et là, des Anges amourachés dansent voluptueusement dans les airs sous le regard complice d'un couple de jeunes Exiléens qui se promène sur les berges."*

### Une femme de caractère

Après avoir embarqué pour une courte croisière, Achille Dargande remarquera la fille Margannes assise dans le salon de thé. Elle accueillera avec ravissement le jeune homme. Comme à son habitude, elle fera preuve d'une attitude provocatrice et multipliera les regards embrasés.

*"Dernière fille de la baronne, Héroïne de Margannes est une ravissante femme d'une trentaine d'années. Ses grands yeux bleus sont illuminés par sa chevelure rousse ondulée, ornée de feuilles de guédière lumineuses assorties à son rouge à lèvres incandescent.*

*Croqueuse d'hommes et de toute forme de plaisir, elle pimente sa vie en se délectant des péripéties mondaines. Cette noble de lumière cache finement son jeu mais son passe-temps favori est de ruiner habilement la réputation des dames de la haute société exiléenne, développant des stratégies dignes de l'espionnage corpolitain et des guerres kargarliennes !*

Elle comprendra vite que le personnage n'est pas là par hasard et qu'il ne s'agit pas d'une visite de complaisance. Elle lui fera alors ironiquement remarquer : "N'avez-vous pas honte ? Nous ne nous sommes pas vus depuis

*plusieurs mois et vous voilà ici pour profiter de mes confidences... Quelle indélicate manière, cher Achille ! Pour vous faire pardonner de votre impolitesse, je suis sûr que vous serez ravi d'accepter mon invitation à la fête caritative de demain soir et de vous prêter au jeu des enchères pour une bonne cause..."*

Le personnage l'ignore encore, mais le petit jeu en question consistent à faire défiler devant ces dames de beaux jeunes hommes qu'elles s'arracheront à coup de surenchères pour passer une galante soirée des plus agréables assortie d'une nuit très coquine – les fonds récoltés étant utilisés pour des actions caritatives.

### Quelques indiscretions

Après un accueil volontairement déstabilisant, elle se montrera plus complaisante et répondra de bon cœur aux interrogations du personnage. Il pourrait ainsi apprendre plusieurs éléments :

🕒 Elle ne sait pas grand chose sur le braquage. Son avis sur cette affaire est qu'il n'y a pas matière à tergiverser. Les préjugés sont dérisoires et tous les clients volés seront convenablement dédommagés.

🕒 Une chape de plomb règne sur cet incident. Son cousin, Olfred de Margannes, veille dans l'ombre à ce que rien ne filtre.

🕒 Son oncle Hertoir, directeur de la Caisse du progrès, est dans tous ses états. Déjà fortement critiqué pour ses méthodes conservatrices, cet incident risque de lui coûter ses fonctions.

🕒 La présence des Scientistes n'est pas véritablement surprenante pour elle. Ce sont eux qui ont conçu l'alliage métallique des cloisons de sécurité. L'ayant certifié inoxydable et quasi indestructible, il est normal qu'ils soient venus constater les dégradations pour en assumer les conséquences.

## UNE INVITATION SURRÉALISTE

### Le Palais des Cimes

Avec l'enthousiasme d'un gamin ayant reçu la boîte complète des figurines miniatures du Corps expéditionnaire avec les décors des champs de bataille forgiens, Issac Plotti devrait se rendre dans la tour stalyte le soir même.

*"Dressé au milieu des arches et des flèches de la cité exiléenne, le Palais des Cimes est le plus majestueux des trois édifices stalytes (Cf. illustration p.305 et 288 du livre de base). Ceux-ci comptent parmi les rares zones sur lesquelles les ingénieurs civils n'ont aucun pouvoir.*

*Son architecture très particulière est entièrement basée sur des courbes harmonieuses. Sa surface extérieure semble totalement lisse : aucune prise, aspérité, fenêtre ni porte. D'ailleurs, les tentatives d'intrusion d'Exiléens intrépides ont toujours échoué."*



Arrivé à la base de l'édifice, le personnage ne sera pas vraiment comment procéder pour annoncer sa venue. Au clignement d'œil suivant, une ouverture apparaît comme si elle avait toujours existé. Il est accueilli par un Secrétaire à la tenue étrangement rigide et nacrée.

Ils pénètrent dans un immense hall parsemé de nombreux reliefs curvilignes d'une blancheur étincelante. Paradoxalement, la pièce est éclairée par des orbes d'énergie noire qui projettent de l'obscurité, comme si les lois physiques de l'ombre et de la lumière étaient inversées. Un autre élément déstabilisant est que le hall paraît quatre fois plus large que le diamètre extérieur du palais !

## Entretien avec un Stalyte

Après avoir ôté son manteau, Issac Plotti est convié dans la galerie personnelle de N°6.

*"La galerie s'étend à perte de vue telle une immensité infinie. Le plafond diffuse une lumière douce et pourrait s'apparenter aux esquisses connues du ciel forgien.*

*Un nombre inimaginable d'œuvres d'art, pour la plupart d'origine non-humaine, emplissent harmonieusement ce vide cosmique. Des sculptures lévitent en tout point, formant colonnes et piliers virtuels. Des rangées de tableaux, de fresques, de croquis et d'images vivantes tapissent des murs invisibles le long des rampes et des chemins de promenade. D'autres, aux dimensions imposantes, sont suspendus perpendiculairement comme accrochés au ciel.*

*Ce labyrinthe tridimensionnel translucide est composé d'allées se chevauchant et se superposant de manière non-euclidienne. Certaines rampes forment des spirales aux trajectoires horizontales ou curvilignes sur lesquelles il est possible d'évoluer sans se soucier des lois gravitationnelles. Certaines strates ne sont accessibles qu'en posant le pied sur de petits disques en lévitation agencés comme les marches d'un escalier.*

*Se promener dans ce dédale artistique constitue une expérience inoubliable. L'air semble vibrer d'une mélodie permanente. Cette musique change en quelques mètres, passant d'un style à un autre d'une manière contiguë et harmonieuse. Certaines œuvres lumineuses évoluent même en fonction des émotions et des interrogations de la personne les contemple."*

Le PJ est conduit sur une terrasse surplombant l'ensemble. N°6 attend patiemment sur une banquette stylisée. Sa silhouette grande et longiligne est drapée d'une longue robe d'apparat faite de nombreuses couches de lourdes étoffes aux couleurs changeantes et chatoyantes. Et son visage est dissimulé derrière un masque ouvragé (**Cf. illustration p.303 du livre de base**).

Au moment de s'asseoir, Isaac Plotti sera pris d'un vertige décontençant. La pièce semblera basculer sur elle-même tandis que la terrasse en deviendra le centre universel, permettant ainsi d'observer chaque œuvre d'art comme si elle était à portée de bras.

Après des présentations sommaires, le Stalyte questionnera le personnage sur l'origine de ses peintures visiographiques, sur ses inspirations et sur les émotions qu'il désirerait y imprégner. À noter que N°6 s'exprimera toujours par l'intermédiaire de son Secrétaire.

Il s'intéressera ensuite de manière plus spécifique à l'une de ses créations. Elle correspond à une visiographie d'une structure ingénierique qu'Isaac Plotti a retravaillée pour dépeindre une Exil en train de se faner, laissée à l'abandon, plongeant dans une décrépitude totale.

N°6 montrera cette œuvre au personnage. Celui-ci sera alors extrêmement surpris vu qu'elle est censée se trouver dans son atelier ! Le Stalyte indiquera qu'il l'a acquise en toute légalité, même s'il ne lui avouera pas que la transaction s'est passée dans une autre dimension. De plus, il sera évasif sur les raisons de son attrait pour cette œuvre.

**Études métaphysiques.** Cette description atypique du palais s'inscrit dans une vision personnelle des Stalytes. Je considère que l'intérieur de cet édifice est la projection de leurs pensées communes. Ainsi, ils n'utilisent aucune technologie. Ils se contentent de manipuler la réalité et de matérialiser leur imagination dans la bulle spatio-temporelle qui les entoure.

La curiosité de N°6 pour Isaac Plotti est liée aux chutes oniriques (**Cf. p.291 du livre de base**). Le Stalyte s'intéresse particulièrement au déclin de la nécropole des Anciens. Même si aucun signe visible ne s'est encore déclaré, il sait que le personnage est un Hypersensible. En sondant son inconscient, il aimerait saisir quelques fragments supplémentaires concernant ce mystérieux et inquiétant phénomène.

## Interférences dimensionnelles

Alors que le personnage était sur le point d'obtenir une promesse de mécénat, il est témoin d'un phénomène ahurissant : l'intégralité de la scène se rembobine – telle une vidéo en retour arrière – jusqu'à son arrivée dans le hall du palais. Il est alors en compagnie des autres PJ.

**Réaction humaine.** Le Joueur doit réaliser un jet de Détachement à +8 (**Cf. p.230 du livre de base**) :

🎲 En cas de succès, il trouvera cela parfaitement normal et ne se posera aucune question. D'ailleurs l'Administrateur indiquera aux autres Joueurs qu'ils doivent incarner leurs personnages comme si tout était prévu. Ils sont venus pour faire un rapport concernant l'objet dérobé à la Caisse du progrès. N°6 n'est autre que l'investigateur de cette enquête.

🌀 En cas d'échec, Isaac Plotti sera victime d'angoisses. Ses réactions et dires seront assimilés à une crise de claustrophobie associée à ce lieu surnaturel. Les autres PJ s'efforceront de le calmer afin de poursuivre la scène.

### Wanted : faux autistes

Suite aux révélations de N°6, les personnages pourraient enquêter sur des cas suspects d'autisme afin de remonter la piste de l'objet. Ce raisonnement est relativement inconscient, sauf pour Isaac Plotti. Mais les PJ trouveront une explication convaincante bien que parfaitement illogique pour tout un chacun :

- *Mais oui, c'est évident ! Les Scientistes sont venus peu après le braquage pour vérifier si le machin, le truc, bref l'objet qu'ils y avaient mis en sécurité était toujours là.*
- *Manque de chance, l'objet a été volé.*
- *Exactement ! Et connaissant les Scientistes, il devait s'agir d'un appareil permettant de manipuler l'esprit humain !*
- *Tout à fait ! Et à coup sûr, l'appareil doit provoquer de graves séquelles mentales aux gens qui le manipulent sans avoir les connaissances nécessaires !*
- *En retrouvant les individus inexplicablement atteints d'autisme depuis peu, on pourra remonter aux auteurs du braquage de la Maison de change et faire le scoop du siècle !*

Les personnages seront donc reçus par N°6 dans sa galerie. C'est le moment de faire le point sur l'affaire, tant pour le Stalyte que pour les Joueurs. Suite à cela, il leur fera quelques révélations sur les enjeux réels.

L'objet dérobé dans la mise en scène du braquage (un détail peut-être pas encore deviné) est la source d'une résonance psychique si diffuse à travers la cité qu'ils n'arrivent pas à en localiser l'épicentre. C'est pourquoi ils ont fait appel à des Exiléens (les PJ) pour le retrouver.

Ce phénomène perturbe la psyché des Stalytes. De par sa puissance, il est probable qu'un contact prolongé avec l'objet effondrerait l'esprit de n'importe quel humain, le plongeant dans un état de coma éveillé pouvant être confondu avec un autisme total. D'ailleurs il est étonnant qu'il n'y ait pas eu une épidémie de cas inexplicables...

En raison de leur pathologie, les PJ sont sûrement immunisés à ces conséquences. Bien que cela ne sera pas évoqué, les personnages sont atteints du Syndrome d'Hypersensibilité Chronique. Toutefois, ils n'en souffrent pas encore dans leur dimension.

**Petit cours de métaphysique stalyte.** En fait, Isaac Plotti a été temporairement projeté dans une dimension parallèle. Durant cette scène, les autres Joueurs incarnent leurs doubles. Ceux-ci sont atteints du Syndrome d'Hypersensibilité Chronique et travaillent depuis un certain temps pour N°6.

Le but du Stalyte est d'étudier toutes les possibilités d'interaction avec l'Artefact : qu'il soit retrouvé et étudié par les Scientistes, qu'il soit rendu aux machines absurdes, qu'il soit détruit, qu'il soit acheminé sur Forge par le service d'espionnage religieux scovien...

Parmi ces milliers d'éventualités, il veut déterminer celle qui se révélera être la plus adaptée pour assurer la pérennité de la nécropole des Anciens. Il pourra ensuite essayer de l'appliquer dans les dimensions où cela est encore possible et judicieux.

Concernant l'interférence dimensionnelle, N°6 l'a jugée nécessaire pour mettre les PJ sur la bonne voie car, dans leur dimension, ils n'avaient pas les éléments adéquats pour y arriver seuls.

La discussion finie, Isaac Plotti assistera encore au rembobinage du temps. Il sortira seul du Palais, comme si l'interférence n'avait pas eu lieu. La scène lui a paru durer la nuit entière, pourtant il s'apercevra vite qu'il ne s'est écoulé qu'une heure. De plus, de retour à son atelier, il constatera que la toile montrée par N°6 est toujours là !

Quant aux autres personnages, ils ne se souviendront de rien vu qu'ils n'étaient pas là. Pourtant, inconsciemment, ils connaîtront tous les éléments abordés et trouveront des justifications parfaitement plausibles pour enquêter à partir de ces informations.

Plusieurs moyens pourraient conduire les PJ vers l'établissement psychiatrique adéquat :

- 🕒 Rétribuer des aboyeurs publics sillonnant la cité pour passer une annonce en espérant qu'elle arrive aux oreilles de l'entourage des faux autistes.
- 🗣️ Passer un appel à témoins dans un encart journalistique du prochain tirage de l'Indépendant exiléen.
- 📖 Consulter les registres des admissions psychiatriques par le biais d'une IM ou d'un contact fonctionnaire.
- 🎓 Se rendre à des colloques universitaires réunissant la crème des aliénistes et des étudiants.
- 🔍 Faire le tour des dispensaires à la recherche d'entrées suspectes depuis ces derniers jours.

### La Maison des cris sans pleurs

C'est dans cet endroit que les Scientistes ont regroupé les victimes de l'Artefact confiées à SANITATION. Que ce soit au cours de leurs précédentes investigations ou en questionnant la surveillante de l'accueil – un peu trop bavarde surtout face à un charmant jeune homme – les personnages apprendront que plusieurs individus ont été récemment internés : le célèbre Oeil Noir, cinq ingénieurs civils et quatre hommes non identifiés.

Quant à cet établissement isolé, il semble manquer de moyens en raison de son rôle : soigner les cas extrêmes et s'occuper des déficients mentaux qui n'ont pas été confiés à la Morgue. Malgré des conditions désastreuses, il a au moins le mérite d'exister et de proposer des thérapies efficaces telles les séances d'électrisation cérébrale permettant de ralentir les ravages de certaines pathologies.

*"Située en périphérie de la Cité Machine, près de hauts-fourneaux crachant une fumée opaque, la Maison des cris sans pleurs doit son nom aux bruits inquiétants perceptibles entre deux vrombissements industriels. Nombre de rumeurs courent sur l'endroit, alimentées par la présence terrifiante des Scientistes.*

*L'intérieur du bâtiment est à l'image du quartier : sale, recouvert de suie et incrusté dans d'antiques blocs industriels en délabrement. Encerclés de poutrelles rouillées, les murs sont tapissés de petits carreaux d'émail, à l'exception des cellules aux parois capitonnées. Telles des racines, des conduites en fonte prolifèrent le long des plafonds éclairés par quelques becs de gaz.*

*Dans les couloirs et les salles principales errent des patients, parfois en camisole. Tous arborent des visages inexpressifs ainsi qu'une démarche inhumaine. Nombre d'entre eux présentent des difformités physiques repoussantes."*

De manière inattendue, les journalistes seront relativement bien accueillis quel que soit leur prétexte. Malgré leurs blouses écarlates ressemblant à des tabliers de boucher et leurs ceintures en bandoulière ornées de seringues, d'ampoules et de rubans à comprimés, les Scientistes se montreront avenants et coopératifs :

🕒 Les PJ pourront connaître les diagnostics établis et les traitements prescrits. Il sera possible de voir les patients mais difficile d'en tirer quoique ce soit vu leur déconnexion totale avec le monde extérieur. Ils pourront obtenir le nom des cinq premiers malades, arrivés il y a douze jours, et savoir qu'ils font partie du Corps des Ingénieurs civils.

🕒 Concernant les quatre individus ramenés la veille, ils n'ont pu être identifiés. Ils ne portaient pas de cartes perforées et aucune disparition correspondant à leur signalement n'a encore été déclarée. Il sera possible de les visigrapher ou de faire leur portrait.

🕒 Quant à l'Oeil Noir, les PJ ressentiront un certain malaise de la part des Scientistes. Ils indiqueront qu'ils ont dû le mettre sous calmants. Pourtant décrit comme un dangereux schizophrène dans la presse, le monte-en-l'air présentera les mêmes symptômes que les faux autistes.

**Une coopération bien étrange.** Quels que soient les motifs évoqués par les PJ, les Scientistes ne seront pas dupes et comprendront les raisons de leur venue. Et justement, eux aussi sont sur les traces de l'Artefact.

Ils soupçonnent Olfred de Margannes mais n'ont pas vraiment de preuve et ne veulent pas rentrer en conflit direct avec une Famille patriarcale. De plus, ils savent que l'Artefact influe volontairement sur l'esprit de certains humains. Ils aimeraient donc observer ses agissements et voir où il eut en venir.

Dans ces conditions, quoi de mieux que d'intrépides journalistes enquêtant à leur place ! Il suffira juste de les espionner pour obtenir les informations pertinentes. Alors autant les mettre sur la bonne voie...

Un personnage pourrait s'éclipser discrètement afin d'explorer les lieux. Il pourra trouver la pièce où sont préparés pour la semaine les médicaments des patients, stockés dans des casiers vitrés ornés de plaques nominatives. Contrairement aux dires du personnel, aucun des faux autistes n'a de traitement, y compris l'Oeil Noir.

Il sera également possible d'accéder aux affaires personnelles des quatre inconnus en prétextant vouloir collaborer à leur identification. Puis de retourner dans le débarras pour fouiller dans les affaires de l'Oeil Noir et des ingénieurs civils à la recherche de clés et d'indices.

**Visite touristique.** À travers ses déambulations, le personnage découvrira des choses insolites :

🕒 Arrivé à une intersection, le PJ remarque au loin une femme difforme marchant péniblement. En tournant la tête pour regarder l'autre embranchement, il sera surpris de l'apercevoir au bout de l'autre couloir !

🕒 Le personnage entendra les gémissements d'un enfant implorant de l'aide. En s'approchant de sa cellule, il constatera à travers l'oculus que le gamin a les yeux cousus et qu'il parle distinctement la bouche fermée !

🕒 Des cris angoissants pourraient attirer le PJ dans les sous-sols, au seuil d'une salle d'expérience. En son centre trône une table métallique sur laquelle un corps convulse horriblement sous l'effet d'éclairs. L'énergie fantôme est libérée par une sphère suspendue, entourée d'anneaux coaxiaux et prolongée d'aiguilles. Tout autour s'entassent des machines complexes ornées de voyants, manettes et boutons sur lesquels s'affairent des Scientistes...

🕒 Dans une autre aile, a été assemblée une "machine à esprit". Ce caisson hermétique transparent renferme un liquide verdâtre, luminescent et parsemé de bulles, il est acheminé par plusieurs canalisations en verre. La hauteur vertigineuse de la pièce regorge de cuves, de hublots rivetés, de conduites en fonte, de vannes et de vérins. Le plus déstabilisant est l'immense écran à aiguilles fixé sur un pan de mur couvert de croquis de cerveaux.

## Enquêter sur les protagonistes

Le portrait des inconnus permettra de les identifier via une IM qui procédera alors à un recoupement des bases de données pour déterminer un point commun pertinent : ils travaillent pour Olfred de Margannes ou perçoivent indirectement des sommes de comptes qu'il administre.

Quant aux ingénieurs civils, il sera possible de savoir qu'ils travaillaient tous sur la réparation d'une machine absurde tombée en délabrement. Ils essayaient d'en remonter les pièces détachées.

Concernant Arthémis Balrand, alias l'Oeil Noir, une enquête poussée permettra de soupçonner un lien entre son intrusion dans la tour scientifique et son arrestation, voire d'établir que la version de CENSURE est chimérique.

## LA FÊTE CORPORATIVE

Nombre d'éléments convergent vers Olfred de Margannes. D'ailleurs, il semblerait que les dernières personnes ayant été en possession de l'Artefact soient ses acolytes. En se renseignant sur lui, les personnages pourront apprendre qu'il sera présent à la réception et participera à un tournoi de Manigance. Cela pourrait être une occasion d'approcher ce noble de l'ombre...

### S'inviter aux festivités

Achille Dargande a été invité par Héroïne de Margannes. Il pourra tout naturellement venir accompagné d'une demoiselle, par exemple Armelle Calisson. Il pourrait aussi faire passer l'un des personnages pour un chroniqueur mondain en lui fournissant tenue, potins, expressions pompeuses et carte de presse.

Via des contacts tendancieux, il est envisageable de réussir à trouver une place chez un traiteur ou une société de services engagés pour l'occasion par les Margannes. Tant que la personne n'est pas fichée par SÛRETÉ ni OBSIDIENNE, cela ne devrait poser de problème. Pauline Berrin pourrait donc se faire passer pour une serveuse, une petite main, une acrobate ou une musicienne.

Isaac Plotti pourrait offrir ses talents pour l'un des happenings qui divertiront les convives. Par exemple, en jouant sur les perspectives et la déconstruction structurelle pour que les curieux ne puissent deviner ce qu'il est en train de peindre qu'au dernier coup de pinceau, après avoir ménagé habilement le suspens et suscité moult hypothèses passionnantes. Ou bien, en étant que le compositeur d'un jeu coopératif consistant à créer une œuvre au fur et à mesure que chaque convive donne un élément à intégrer.

### La soirée mondaine

*"Située dans une aile suspendue du palais des Margannes, la salle de réception est une extraordinaire cage de verre, véritable prouesse ingénierique. Ses parois et coupoles sont constituées de fines armatures d'acier sertissant de somptueux vitraux. Ils contrastent avec les plaques de verre blanc du planché qui offrent la sensation troublante de marcher sur les nuages situés en dessous.*

*S'étendant en hauteur, la pièce est illuminée par des lustres massifs garnis de bougies, ainsi que par des guirlandes de guédière lumineuse. Chaque étage est constitué d'une mezzanine en forme d'anneau laissant un immense puits de lumière central. Celui-ci permet d'admirer les festivités en contrebas pour peu que l'on ne se laisse pas distraire par les ravissantes trapézistes gracieusement suspendues aux ballons virevoltant dans les airs (Cf. illustration p.74 du livre de base).*

*Les étages présentent des salons et des banquettes autour desquels gravite discrètement une foule de serveurs ainsi que quelques automates de compagnie du dernier cri (Cf. illustration p.313 et 315 du livre de base). Chaque strate est caractérisée*

*par une atmosphère particulière : un happening pictural, un salon de discussions mondaines ou corpolitaines, une représentation d'un musicien soliste, un spectacle mystique d'un occultiste illusionniste, ou encore une promenade enchantée au milieu de massifs de fleurs forgiennes bigarrées. Tous offrent une multitude d'alcôves propices aux rencontres fugaces ou sulfureuses à l'abri de tentures azurées assorties au sol carrelé de faïences.*

*Malgré tout, le rez-de-chaussée reste l'épicentre des festivités avec ses nombreux banquets en pièce montée, ses fontaines de vins et spiritueux, et ses tables hôtelières pour se faire servir et dîner confortablement. Tout s'harmonise autour d'une estrade de défilé. Sur le côté se dresse un orchestre symphonique digne d'un opéra – une diva est d'ailleurs prévue. À l'opposé repose une table massive en marbre qui accueillera le tournoi de Manigance.*

*La soirée accueille cinq cents de convives venues se montrer, se divertir ou établir des connaissances et des alliances. À l'instar des jongleurs et des équilibristes déambulant ici et là, les invités vagabondent à travers les étages, formant un flux continu dans les nombreux escaliers latéraux qui s'entrecroisent.*

*Parmi les invités de marque, certains arborent des habits biomécaniques montés à partir de feuilles d'acier et de métaux précieux parfois ornements d'arabesques en verre irisé. Dignes de la quintessence de la pensée ingénierique, leurs manches, cols et épaulettes sont modulaires et réglables. Même les fermetures sont constituées d'engrenages automatisés.*

*Beaucoup de dames rayonnent de mille feux dans de somptueuses robes serties de parures de léthéraux présentant de multiples formes, tailles et couleurs et clignotant selon des motifs complexes. On ne compte pas non plus les chevelures des élégantes affichant de magnifiques dégradés de bleu de stoupa. D'autres comptent sur leur slourte naine toilettée pour attirer l'attention.*

*Les hommes ne sont pas en reste et aiment se montrer en présence de leurs habiles animaux ayant remporté les courses de slourtes mi-aquatiques, mi-terrestres dont raffole l'élite nobiliaire. Le prestige de l'uniforme fait également fureur. Nombre de gradés s'affichent avec leurs sabres de parade et leurs décorations militaires.*

Les personnages pourront croiser une pléthore de nobles de lumière de petite ou haute lignée, des dirigeants corpolitains, des hauts-ingénieurs civils ainsi que des ambassadeurs d'autres Familles patriarcales accompagnés d'une cohue de courtisans, de serveurs et de gardes du corps. La baronne Elégie de Margannes – une vieille dame charmante – fera une apparition des plus remarquées avec sa meute de fureuils domestiques.

Certaines célébrités seront également présentes : écrivains, chanteurs d'opéra, peintres, sculpteurs, architectes et couturiers. Quelques sportifs vainqueurs du dernier grand tournoi exiléen se pavaneront devant leurs nombreux adulateurs. À noter la venue de Maltus Mirol – célèbre concepteur de cerfs-volants devenu une véritable légende vivante – qui proposera la mise aux enchères de certaines de ses merveilleuses réalisations.

La fête va ainsi s'étendre tout au long de la nuit, agrémentée d'happenings enthousiasmants et variés. Tout est orchestré afin de récolter un maximum de fonds pour les œuvres caritatives : les dons, les droits d'entrée, la recette du dîner et des collations, les acquisitions d'œuvres d'art, les frais d'inscription au tournoi de Manigance, les gratifications laissées aux musiciens...

Toutefois, cette année fait l'objet d'une petite nouveauté : le jeu des enchères. Une cinquantaine de convives mâles se sont prêtés de bonne grâce à cet insolite moyen misanthropique. Par curiosité, piment ou malice, ils ont accepté de défiler sur une estrade, devant ces dames, pendant que ces dernières s'en donneront à cœur joie pour se disputer aux enchères le droit de passer le reste de la soirée en leur galante – et surtout coquine – compagnie.

**Le talent d'Achille.** De par les règles de politesse et de courtoisie, Héroïne de Margannes a habilement convaincu le personnage de participer à ce défilé en occultant toutefois son côté décadent. Mais il appréciera vite cet agréable fantasme : voir une nuée d'élégantes se déchaîner à ses pieds pour se l'arracher !

Malgré une concurrence farouche entre un bel officier de la Marine et un magnifique étalon skipper dans les courses de voile du lac suspendu, le personnage a un certain succès. Certaines passionnées aimeraient le croquer nu comme un glòrk. D'autres aimeraient se livrer à des petits jeux de domination envers cet ancien chroniqueur mondain qui fut à l'origine de certains potins les ayant éclaboussées !

Héroïne n'est pas de marbre et apprécierait bien de se taper ce charmeur qui lui a toujours résisté. Mais la palme reviendra sûrement à la vieille Ortride de Margannes, bien décidée à s'accaparer ce butin tant convoité afin de rendre jalouses certaines invitées. Il paraîtrait qu'elle serait une grande fétichiste des petons...

## Espionner Olfred de Margannes

Après une inspection des lieux, il sera aisé de repérer Olfred en interrogeant serviteurs ou convives. Les PJ pourront garder un œil sur lui tout au long de la soirée. Il fréquentera un salon de discussions corpolitaines, puis descendra dîner. Plus tard, il liera connaissance avec un riche propriétaire forgien devant un tableau importé de Sostrie. Un PJ pourrait également remarquer l'attitude étrange d'un automate qui semble l'épier...

Olfred finira par être appelé au tournoi de Manigance. Chaque participant espère avoir l'honneur de défier le redoutable Gestain de Margannes. Ce jeune homme fringant à la réputation dissipée, amateur des nuits exiléennes et mécène chaleureux, est le champion de la Famille patriarcale – même s'il a toujours échoué juste avant d'atteindre le dernier plateau lors de l'Affrontement.

**L'art de la Manigance.** Le but du jeu est d'incarner les clans bâtisseurs de la nécropole des Anciens, ancêtres des Patriarches, et d'évoluer tout au long de l'histoire pour assurer la survie et la prospérité des humains sur la lune. Ce jeu de stratégie très complexe remplaça les antiques guerres familiales en permettant aux Patriarches de s'affronter, c'est pourquoi l'entraînement à la Manigance fait partie de l'éducation nobiliaire. Toutefois, ce jeu s'est peu à peu démocratisé par le biais de club populaire. En vertu de la Concorde sociale, la haute société fut alors contrainte d'accepter ce fait mais établit des sélections drastiques.

Le jeu se pratique sur de très vastes plateaux, chacun représentant la cité à une époque clé de son évolution : le temps où elle était un lieu interdit réservé aux morts, le temps où les derniers Anciens bravèrent leurs propres dogmes pour s'y installer, la révolte des esclaves humains, la guerre contre les Lektres, la première guerre Patriarcale, le règne du Conclave, l'édification de la Concorde sociale, l'apparition des Scientistes, la seconde guerre Patriarcale, la fondation d'ADMINISTRATION, l'ère de la révolution industrielle, la venue des Stalytes, l'ouverture des portes d'Airain et aujourd'hui.

Les joueurs débent sur trois plateaux de jeu et cherchent à atteindre les suivants, tout en sachant que leurs actions présentes interféreront sur les plateaux ultérieurs. Pour cela, ils disposent d'un millier de Lames aux propriétés variant selon l'époque du plateau. Ces cartes symbolisent des personnalités, des lieux témoins d'événements importants, des moyens technologiques ou humains ayant fait avancer la société exiléenne...

En développant les infrastructures militaires, industrielles et sociales, chaque joueur récolte ou acquerra dans un plateau ultérieur des insignes lui offrant du pouvoir, de l'influence et des richesses. Cela lui permet d'édifier la cité et facilite la réussite de ses actions. Celle-ci est gérée par un d12 en obsidienne. La difficulté à ne pas dépasser est fonction des insignes récoltés par le joueur puis modifiée par l'arbitre et les adversaires. La complexité du jeu est effarante puisqu'il faut au moins prévoir vingt coups à l'avance pour chaque plateau !

Certaines pratiques funéraires des Anciens ont persisté via la Manigance. En particulier l'importance des douze quais qui accueillaient les navires mortuaires, et des tombeaux qui y étaient liés. Un certain prestige était associé à chaque quai, chaque défunt y étant momifié en fonction de son statut. Ainsi, le quai 1 occupait la meilleure place et ses édifices requéraient les meilleurs ouvriers. Au fur et à mesure des siècles, les tombeaux sont devenus les palais des Patriarches et les quais les entrées stratégiques de marchandises. Ces lieux ont ainsi façonné de manière indéniable l'évolution de la cité : leur utilisation astucieuse est donc le cœur de la Manigance.

Le petit tournoi organisé pour la soirée oppose une vingtaine de participants autour d'une grande table massive en marbre. Les douze plateaux de jeu retenus pour la partie y sont disposés. Certains joueurs, dont Gestain, s'honorent d'un handicap en commençant avec les plateaux des Anciens, laissant aux autres des époques plus récentes.

*"L'affrontement s'enchaîne pendant une bonne heure et offre un spectacle haletant. L'arbitre enjolie le tout avec des commentaires passionnés à chaque fin de tour, avant que chaque joueur ne répartisse stratégiquement sur les plateaux ses insignes de pouvoir politique, de richesses et d'influence sociale.*

*On assiste à la prise d'un quai par une manœuvre militaire. Peu après Gestain brille de mille feux en retournant contre eux les Lames de ses adversaires, de manière époustouflante. Il s'accapare les ressources marchandes, jongle entre les interactions temporelles des différents plateaux et fortifie la domination patriarcale.*

*Après des luttes acharnées, Olfred et Gestain parviennent à se démarquer des autres adversaires en effectuant un positionnement stratégique du tissu social. S'ensuit une gestion habile des conflits ouvriers. Olfred déjoue brillamment un complot corpolitain tandis que Gestain opère une consolidation efficace de l'armée navale. Les deux hommes sont au coude à coude d'après les dernières évaluations de l'arbitre..."*

Olfred est alors interrompu par l'un de ses valets venu lui murmurer un message à l'oreille. Le noble hoche la tête puis semble songeur. Deux tours plus tard, Olfred utilise une combinaison judicieuse de Lames lui permettant de faire appel à l'amour passionnel, de satisfaire le besoin du peuple de rêver, et d'établir des alliances juteuses.

Il arrive ainsi à décrire élégamment la fusion historique des familles Vriss et Cressances. Un exploit digne d'un grand champion, si Gestain n'avait pas anticipé le coup en jouant la Lame du Patriarce sur le plateau du règne du Conclave.

Sur cette erreur fatale, Olfred s'incline devant le stratège, encourage cordialement les autres compétiteurs et se retire poliment de la Manigance. Après quelques brefs échanges avec des spectateurs fins connaisseurs, il quitte d'un pas pressé la salle de réception et emprunte des escaliers donnant dans le cœur du palais.

## Une sortie discrète

Les personnages vont comprendre qu'Olfred est soucieux depuis l'intervention de son valet et qu'il s'est arrangé pour quitter la partie. Ils vont certainement essayer de le suivre pour en savoir davantage.

Deux gardes empêchent d'accéder aux parties privées du palais. Il sera possible de les contourner en escaladant discrètement les balcons ou une sculpture pour accéder à l'étage supérieur. Ou bien en créant une diversion dans la salle de réception pour détourner leur attention.

En étant rapide, ils arriveront à suivre Olfred de Margannes jusqu'au seuil de son bureau. Ils pourront essayer d'écouter à la porte ou de se cacher dans le vaste et haut couloir orné de colonnes, de sculptures et de plantes. Ils pourraient saisir quelques phrases : *"Je l'ai retrouvé dans le repère. Les autres n'étaient pas là. Je ne sais pas ce qu'il s'est passé."* Olfred demandera ensuite à son valet de le laisser.

Quelques minutes plus tard, il fait appeler un serviteur et lui parle dans un exiléen ancien : *"Esclave, affrète-moi sur le champ un palanquin pour la Grande Bibliothèque universelle."* Peu après, le serviteur revient et confirme que le véhicule attend à la porte de l'Horloge. Le noble sortira avec un coffret métallique renfermant l'objet. Sa démarche sera étrange, presque mécanique, et son regard plutôt évasif...

**Que s'est-il passé ?** Olfred de Margannes attendait la visite de ses hommes de main dans la journée. Ils devaient lui remettre l'Artefact qu'ils avaient dérobé la veille. Intrigué par leur absence, il envoya finalement son valet – et espion – personnel enquêter au duplex qui leur sert de centre opérationnel.

Celui-ci constata la disparition des quatre acolytes. Ayant passé plusieurs heures en présence de l'objet, leurs esprits furent peu à peu phagocytés jusqu'à ce qu'ils finissent complètement lobotomisés et se fassent ramasser dans la rue par des pandores. En fouillant le duplex, le valet a découvert le butin et l'Artefact.

Il revient aussitôt, en cours de soirée, et interrompt Olfred en pleine partie. Il lui indique avoir récupéré l'objet mais que ce dernier émane depuis peu une lumière étrange – chose qu'Olfred n'avait pas remarqué quelques jours auparavant dans les coffres de la Maison de change. Intrigué, le noble décide d'écourter la partie pour aller étudier ce phénomène au plus vite.

Quand il aperçoit l'objet, il est subjugué et fasciné. Il congédie son valet. En fait, l'Artefact brille parce qu'il a ressenti la présence proche d'un Hypersensible : Olfred de Margannes. Une fusion étrange s'opère entre les deux entités et l'objet prend le pas sur l'esprit de l'humain. Celui-ci se sent alors guidé par une force supérieure le poussant à le conduire à la Bibliothèque universelle.

Dans le cas où les personnages perdraient de vue Olfred après qu'il soit parti de la réception, ils pourront retomber sur lui lorsqu'il quittera son bureau ou le palais. Ils pourraient aussi croiser un serviteur aigri marmonnant : *"J'en ai marre de leurs caprices de nobles. Il me parle comme à un glôrk. Je ne suis pas esclave des Anciens ! Un palanquin pour la Bibliothèque universelle, en pleine nuit... c'est n'importe quoi !"*

**Et si...** les PJ récupèrent l'Artefact avant qu'Olfred n'atteigne la Bibliothèque universelle ? Atteints du SHC, ils seront eux aussi hypnotisés et s'y rendront à sa place.

# UN APPEL MYSTIQUE

## Au cœur de la Cité universitaire

Que ce soit en suivant discrètement Olfred de Margannes ou bien guidés par une force énigmatique, les personnages pénétreront dans la Cité universitaire et aboutiront devant l'entrée principale de la Bibliothèque universelle.

*"L'université d'Exil fait partie des ensembles architecturaux les plus élevés de la Cité lunaire. Ses corps de bâtiments, solidement implantés sur les fondations de plusieurs tombeaux antiques, forment une succession de bâtisses d'acier et de pierre capables de rivaliser avec les plus hautes flèches des palais des Patriarches. De grandes statues, représentant les pères des plus fameuses disciplines (océanographie, astronomie, médecine...) trônent au milieu des passerelles d'acier.*

*Au cœur du complexe universitaire siège la Bibliothèque universelle. Construite à l'origine pour abriter les connaissances et les secrets des Anciens, elle contient aujourd'hui tout le savoir exiléen. La taille de la bibliothèque est proprement cyclopéenne. Son dôme, magnifiquement ouvragé, aux couleurs cuivre et émeraude, perce les jardins suspendus de l'université, à plus de mille cinq cents mètres au-dessus du socle d'Exil.*

*Le bas de la Cité universitaire est constitué d'immeubles de pierre qui accueillent les logements des étudiants. Sans surprise, les passerelles et les quartiers avoisinant sont parmi les plus agités et animés d'Exil. On y trouve un nombre incalculable d'estaminets, de cabarets, de gargotes et de bordels bon marché. Vendeurs à la sauvette, artistes de rues et prostituées en tout genre se croisent dans ce quartier qui ne dort jamais.*

*Les franges les plus calmes du bouillant bloc universitaire sont occupées par un très grand nombre de marchands de livres, depuis le simple étalage sur une passerelle à la respectable boutique alignant des dizaines de rayonnages. Il s'agit du quartier des imprimeurs. Il concentre tous les corps de métier qui publient ouvrages et journaux. D'ailleurs, les ateliers et leurs gigantesques rotatives affleurent à la surface."*

## Orages mécaniques

En pénétrant dans les lieux, les personnages seront rapidement interceptés par un automate de seconde génération. Ce grand amalgame de pièces et d'engrenages est planté sur deux jambes télescopiques qui lui confèrent une allure d'échassier : "Bonjour. La Bibliothèque universelle est actuellement fermée pour les visiteurs. Merci de bien vouloir partir et de revenir dem..."

Sans avoir eu le temps de finir sa phrase, l'androïde se rétractera verticalement, les bras ballants et la tête penchée vers le bas, comme s'il était en panne d'énergie. Les PJ disposeront alors d'une dizaine de secondes pour continuer leur route avant que l'automate ne reprenne vie et ne retourne travailler comme si de rien n'était...

Même si les personnages n'en seront pas conscients, ils viennent d'assister à un combat spectaculaire entre Lem et SMIS (Cf. p.294 et 297 du livre de base). Les deux IM se sont affrontées pour prendre le contrôle des automates de la Bibliothèque universelle.

Depuis plusieurs mois, la libre-penseuse espionne les agissements de SMIS dans l'espace informatif. Elle a découvert récemment qu'il enquêtait sur des éléments gravitant autour d'une pièce récupérée par des ingénieurs sur une machine absurde. Après avoir recoupé diverses données, elle est persuadée qu'il veut se l'accaparer.

Elle devine les enjeux de l'affaire et pense qu'il vaut mieux que l'Artefact retourne dans les entrailles de la cité. C'est pourquoi elle a assisté à la soirée mondaine – tout comme SMIS – en se téléchargeant dans un automate de compagnie. Et maintenant, elle vient de l'empêcher de pirater les androïdes administratifs en s'alliant avec les IM qui assurent la gestion de l'endroit.

## Petite visite guidée

Suite à cet incident énigmatique, les personnages poursuivront leur chemin à travers la bibliothèque. Ils pourront poursuivre Olfred grâce au bruit de ses pas ou à l'éclairage automatique qui a détecté sa présence.

*"Situé presque en son sommet, le hall d'entrée donne sur une grande plate-forme. Celle-ci surplombe l'énorme cylindre central qui constitue le cœur de l'édifice. Sur toute la hauteur de ce gouffre béant s'ouvrent une multitude d'artères et de galeries, parfois hautes d'une vingtaine de mètres, couvertes d'interminables rayonnages.*

*Malgré son gigantisme, l'endroit est chaleureux et évoque un doux cocon nimbé de lumière douce et tamisée. De nombreuses tentures aux couleurs chaudes rehaussent les murs de pierre et les structures d'acier. Un aspect atypique réside dans la présence du bois. Assez rare ailleurs en Exil, il est ici très abondant : anciens rayonnages richement sculptés, meubles de lecture, bas reliefs...*

*En outre, les traces de l'architecture des Anciens sont indéniables : les galeries et les escaliers aux dimensions non-humaines ainsi que leur géométrie étrange en témoignent. Dans les salles les plus déstabilisantes, les Anciens ont même utilisé des rayonnages fractals afin de gagner de la place.*

*Toutefois, les ingénieurs civils ont réagencé les niveaux de la bibliothèque pour l'adapter à l'échelle humaine en doublant l'antique structure de pierre par une carcasse d'acier. Des échelles et des passerelles permettent d'accéder aux plus hauts rayonnages tandis que des escaliers métalliques autorisent de descendre le long du moyen et de rejoindre les fosses de lecture.*

*Près des tables de travail se trouvent des chromatographes reliés à des intelligences mécaniques. Elles sont chargées d'indexer les innombrables ouvrages de la civilisation exiléenne dont certains remontent à la révolte des humains. L'atmosphère est d'ailleurs marquée par les cliquetis incessants des machines d'archivage et le balais permanent des nombreux automates administratifs."*

Les personnages descendront à travers la centaine de niveaux supérieurs dédiés aux publications humaines. Ils pénétreront ensuite dans les zones interdites. Bizarrement, les automates ne prêteront pas attention à eux. Ces niveaux inférieurs sont réservés au stockage et à l'étude des larges volumes des Anciens gravés sur des pages d'acier ou de sélénium très fines ayant la fluidité du papier.

Ils s'engouffreront peu à peu dans les fondations de la Bibliothèque universelle, profondément enfouies dans la roche primordiale formant le socle d'Exil. Les galeries les plus anciennes ont subi des éboulements et des dommages dus aux eaux de ruissellement. Des travaux de déblaiement titanesques durent depuis des décennies mais il reste encore des zones largement inexplorées et non cataloguées.

### À l'heure des Horlogers

Après un parcours labyrinthique, les personnages atteindront une salle vétuste en grande partie noyée. Elle semble s'étendre sous une immense voûte. La surface praticable regorge de marres putrides et d'amoncellements d'obsidienne plus ou moins imposants. Une odeur nauséabonde exacerbera l'odorat des PJ.

Sur la terre ferme grouille un essaim d'Horlogers (*Cf. illustration p.280 du livre de base*). Ces créatures insectoïdes hautes d'un mètre quarante revêtent une carapace biomécanique, noire et huileuse. Elles brandissent une multitude d'appendices aux extrémités souvent prolongées par d'impensables outils. Les Horlogers encerclent Olfred sans montrer d'attitude hostile.

Une symbiose incompréhensible se déroule, comme s'ils arrivaient à communiquer ensemble. Puis le noble donnera le précieux Artefact qui cessera subitement de briller et n'exercera plus d'influence sur son porteur. L'homme prendra alors pleinement conscience de ses actes et semblera déboussolé durant quelques secondes.

**Notes.** Si les PJ ont dérobé l'objet à Olfred de Margannes alors ce sont eux qui se retrouveront au cœur de la scène, entourés d'Horlogers...

<b>Les Horlogers (12)</b>			
Attributs	Points de santé : 24		
PHY Moyen	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MEN Moyen	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SOC Inexistant	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ADA Nul	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RÉA Excellent	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Talents :</b> <i>Artisan</i> [machines absurdes] 18, <i>Bagarreur</i> 8, <i>Bricoleur</i> 16, <i>Ingénieur</i> 15			
<b>Attaques :</b> griffes et outils (Maniabilité 0, Létalité +1)			
<b>Armure naturelle :</b> 2			
<b>Répartition par défaut :</b> <i>Poff</i> 5, <i>Pdéf</i> 3			

### La fin du protocole expérimental

Des Scientistes débarquent dans le dos des personnages et interrompent ces joyeuses retrouvailles. Ce sont des traqueurs diligentés par la Voie de l'Entropie. Depuis le début de la journée, ces Scientistes espionnent les PJ en pressant qu'ils leur permettraient de retrouver l'objet et d'assister à cette rencontre insolite.

La Caste voulait vérifier une théorie intéressante, à savoir qu'une force mystérieuse permettrait à l'Artefact des Anciens de revenir dans les entrailles de la cité. C'est la raison pour laquelle ils n'ont pas cherché à le récupérer avant. Malgré tout, l'objectif réel de la Caste est de se l'accaparer quel qu'en soit le prix.

En voyant les Horlogers, les traqueurs réalisent qu'ils ne pourront en savoir davantage sur cette mystérieuse force. S'ils laissent les créatures des Anciens partir, ils n'arriveront jamais à les poursuivre. Ils décident donc de mettre fin à leur expérience et de tout faire pour récupérer l'objet désormais entre les tentacules des Horlogers.

<b>Les traqueurs entropistes (6)</b>			
Attributs	Points de santé : 20		
PHY Moyen	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MEN Bon	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SOC Nul	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ADA Moyen	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RÉA Bon	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Talents :</b> <i>Bricoleur</i> 9, <i>Citadin</i> 6, <i>Espion</i> 8, <i>Ingénieur</i> 10, <i>Lettre</i> 7, <i>Savant</i> 11, <i>Scientiste</i> 13, <i>Sportif</i> 7, <i>Tireur</i> 8			
<b>Équipement :</b> fusil sonique ou fusil à arc, quelques fioles scientifiques (fumigènes, lacrymogènes, acides).			
<b>Répartition par défaut :</b> <i>Poff</i> 6, <i>Pdéf</i> 2			

Quatre d'entre eux brandissent des fusils soniques. Réglés à leur intensité maximale, leurs canons métalliques en forme de grand cône annelé expulsent des ondes de choc faisant vibrer l'air. Les Horlogers sont alors projetés en arrière. Certains se retrouvent sur leur carapace, dos au sol, agitant frénétiquement leurs tentacules dans les airs en émettant des bourdonnements mécaniques.

Les deux autres traqueurs sont munis d'un support de hanche sur lequel est ancré un fusil à arc. Cette artillerie encombrante est constituée d'une génératrice rotative, de condensateurs chimiques, de grosses bobines en cuivre et d'un enchevêtrement de fils. Après un long sifflement, ces armes libèrent des éclairs d'énergie fantôme qui traversent la pièce en crépitant et carbonisent deux créatures !

L'Horloger qui détient l'Artefact tente de fuir en s'enfonçant dans les profondeurs immergées de la salle. Pendant ce temps, les autres entités insectoïdes se déchaînent et se précipitent en masse sur les Scientistes, prêtes à les déchieter avec leurs appendices outillés. S'ensuit un carnage sanglant et huileux...



Comment vont réagir les personnages durant cette situation chaotique ?

🕒 S'ils tentent de récupérer l'Artefact, ils se rendront compte qu'il est impossible de poursuivre l'Horloger dans l'eau. En fait cette salle cyclopéenne est noyée sur presque toute sa hauteur. Suivre la créature dans ces profondeurs abyssales se traduirait par la noyade.

🌀 S'ils se rangent du côté des Scientistes en les aidant, ils s'apercevront que les créatures dominent la situation. Elles subiront de lourdes pertes mais arriveront à acculer les Scientistes et à les désarmer. Comme ces derniers, les PJ pourraient se faire transpercer un membre par des outils ou être projeté dans les airs par un tentacule.

🌀 S'ils se mettent à l'abri, ils assisteront tranquillement au dénouement. Alors que les créatures sont sur le point de massacrer les humains, elles se figent dans leur élan. Après d'interminables secondes, elles émettent des clappements mécaniques, se retirent à l'unisson et disparaissent sous les eaux. C'est comme si quelque chose les avait rappelées...

**Pouvoir hypersensible.** Si un PJ se retrouve dans une situation périlleuse au point de penser très fort "*Au secours !*" ou "*Aidez-moi !*", il se produira un phénomène étrange. Il communiquera inconsciemment avec la créature la plus proche de lui et implorera son aide. Celle-ci cessera ses précédentes actions pour lui porter secours du mieux qu'elle pourra, comme si le personnage était devenu la reine des Horlogers...

À la fin de l'affrontement, les traqueurs seront grièvement blessés. Ayant cru vivre leurs derniers instants, certains sont tétanisés. D'autres, en état de choc, auront les joues inondées de larmes. Voir un Scientiste pleurer était quelque chose d'impensable !

N'étant pas en position de force, ils accepteront de répondre aux questions des PJ. Ils pourraient leur révéler les dessous de l'affaire et combler certains points abscons.

**Un traître à bord !** L'un des Scientistes pourrait penser qu'Armelle Calisson fait partie de la Caste. Paniqué, il le dira et la suppliera de les épargner ! Stupeur et incompréhension règneront alors. En fait, il a ressenti un lien étrange bien qu'extrêmement faible attestant qu'elle a été manipulée par une de leurs machines...

## LE DÉNOUEMENT

### Des révélations journalistiques

Une fois ... de leurs péripéties, les personnages seront rappelés par leurs obligations : Alicia Hartance attend d'eux un article – et surtout un scoop – sur l'affaire du braquage. Leurs déclarations pourraient changer bien

des choses. La manigance d'Olfred de Margannes pour virer son oncle Hertoir sera-t-elle dévoilée ? Que deviendra le noble de l'ombre ? Des éclairages seront-ils apportés au sujet de l'Oeil Noir en contradiction avec la version de CENSURE ? Se réveillera-t-il de son coma maintenant que l'Artefact repose dans les entrailles de la cité ?

Heureux d'avoir survécu, les PJ en garderont des séquelles inattendues. De manière brutale et inquiétante, ils subiront des insomnies que seules des ballades nocturnes calmeront. En outre, un personnage ayant fait appel au pouvoir hypersensible débutera directement à la phase avancée des chutes oniriques (*Cf. p.291 du livre de base*).

### Un enjeu scientifique majeur

En interrogeant efficacement les traqueurs, les PJ pourraient comprendre les finalités des Scientistes : ils veulent l'Artefact des Anciens afin de l'étudier et d'en percer les secrets. Ils se doutent de ce qu'il pourrait arriver s'il n'était rendu à la cité – à savoir aggraver le déclin de la nécropole – mais n'ont que faire des conséquences.

Au nom de la science et du progrès, ils pensent avoir l'obligation d'en apprendre davantage sur les machines absurdes. De plus, ils sont persuadés d'être les seuls à pouvoir découvrir et endiguer le mal qui semble ronger Exil. "*La cité tremble et gronde. Ses pulsations s'accroissent. Une mutation inimaginable va s'opérer...*"

### Une vérité troublante

La machine absurde qui est tombée en panne sans aucune explication est en réalité morte en accouchant de l'Artefact. Celui-ci possède d'ailleurs des formes curvilignes rappelant celles d'un œuf orné d'encoches dans lesquelles pourrait s'emboîter de la mécanique.

Ne sentant pas de présence maternelle et rassurante à sa naissance, l'objet a poussé des gémissements psychiques. Ils ont résonné à travers la cité et trouvé écho auprès d'une autre machine absurde qui l'a alors guidé à elle ou plutôt jusqu'aux Horlogers. Qui sait ce qu'il adviendra de lui et quelle place il prendra dans la nécropole...

Pour suivre cet appel maternel, l'Artefact demanda à des humains de l'aider. Malheureusement, à chaque fois, il effondra leurs psychés inadaptées. Il finit par trouver une harmonie chez quelqu'un atteint du SHC, en parvenant à le contrôler pour aller à la rencontre des Horlogers.

### Les inquiétudes de N°6

Les gémissements de l'Artefact ayant brutalement cessé, les Stalytes ont constaté avec plaisir l'arrêt de la résonance psychique qui les perturbait.

Fort des multiples dénouements des autres dimensions, N°6 commence à saisir la complexité du mal qui ronge la cité. Mais sans Ancien, il ne voit pas comment y faire face. L'histoire d'Exil suit donc son cours...

## VARIANTES SCÉNARISTIQUES

*Scoop toujours* a été rédigé pour incarner les prétirés. Cette annexe présente d'autres manières d'aborder le scénario afin de l'adapter à son groupe de Joueurs.

### Extension des prétirés

Il existe la possibilité d'accueillir de manière habile un cinquième PJ en lui faisant jouer Paral Stalín. Il sera présent lors de la scène de la Caisse du progrès et enchaînera sur la course-poursuite aérienne.

Il suffira ensuite à l'Administrateur de guider le Joueur en lui suggérant d'enlever un des PJ pour l'interroger et se joindre à leurs enquêtes. Il veut retrouver celui qui a voulu lui faire porter le chapeau, c'est une question d'honneur.

### Des courants tumultueux

Si la campagne de l'Administrateur tourne autour des IM, il pourra intégrer les personnages au scénario par l'intermédiaire de Lem. De manière directe ou indirecte, elle utilisera les PJ pour espionner les agissements de SMIS. Elle s'est rendu compte qu'il y a quelque chose de pas clair liée à la machine absurde tombée en panne.

Lem sait que SMIS a infiltré le réseau chromatographique de la Caisse de progrès. Les personnages seront donc envoyés là-bas pour essayer d'en connaître les raisons. Ils arriveront peu après le braquage. Comme autre piste, ils auront le nom des ingénieurs civils ayant travaillé sur la machine absurde. Une enquête pourrait les conduire vers la *Maison des cris sans pleurs*.

### Une mission staltyte

Si les personnages ont déjà eu affaire à N°6, celui-ci pourrait leur demander de récupérer l'Artefact. Il sait qu'ils sont atteints du SHC et pense que cela les immunisera contre les effets d'effondrement psychique dont sont victimes les faux autistes.

Il enverra les PJ récupérer l'objet à la Caisse de progrès, mais ils arriveront trop tard pour empêcher son vol par les acolytes d'Olfred de Margannes.

### Un complot scientifique

Si la campagne est centrée sur les Scientistes, les personnages pourraient avoir surpris les traqueurs entropistes en train de rôder autour de la Caisse du progrès. Quelques instants plus tard, le braquage aura lieu.

Autre élément intrigant, d'autres Scientistes arriveront en moins de dix minutes et pénétreront dans l'édifice soi-disant pour enquêter. Les PJ pourraient avoir envie de faire la lumière sur cette étrange coïncidence qui sent le complot à plein nez. Peut-être sont-ils aidés ou engagés par les scientologues ?

## Manigances nobiliaires

Si les PJ ont l'habitude d'effectuer des missions pour des corpoles ou sont nobles de l'ombre, ils pourraient être recrutés par Hertoir de Margannes pour retrouver les coupables du braquage. Le directeur sait qu'il pourrait perdre sa place et fait donc appel aux PJ. Il suspecte certaines personnes dont Olfred. Arrivant juste avant les Scientistes, ils pourront suivre le fil de l'histoire.

Il se peut aussi qu'ils soient engagés par une corpole adverse pour faire éclater la vérité avant que les services de CENSURE – sur la demande des Margannes – ne donnent une version moins compromettante de l'affaire.

### Le célèbre Oeil Noir

Les personnages sont peut-être des détectives privés. Un client leur a demandé de retrouver un bien que le monte-en-l'air lui a dérobé. L'Oeil Noir a été arrêté par SÛRETÉ, mais l'objet n'a pas été retrouvé.

Après l'avoir interrogé à la *Maison des cris sans pleurs*, ils tenteront de retracer ses activités d'avant son arrestation et découvriront qu'il a ouvert un compte pour un coffre privé à la Caisse du progrès, sous l'une de ses fausses identités. En allant y enquêter, ils assisteront au braquage...

### Anciens et Hypersensibles

La campagne est peut-être orientée sur les Anciens ou le SHC. Dans le premier cas, les PJ auront vent de la panne survenue à la machine absurde et pourraient essayer d'en savoir plus. Dans le second cas, une promenade nocturne ou une chute onirique les guidera jusqu'à la machine. Ils entendront parler de la malédiction dont sont victimes les ingénieurs civils travaillant dessus.

En visitant la maison d'aliénés, ils feront la découverte de l'Oeil Noir – les quatre inconnus y seront internés plus tard. Étrangement, il souffre du même trouble psychiatrique. Dans sa main fermement serrée, il tient une clé que nul n'a réussi à lui arracher. Les PJ y parviendront, la présence d'Hypersensibles ayant temporairement un effet inhibiteur sur l'effondrement de sa psyché. Ils découvriront que c'est la clé d'un coffre privé de la Caisse du progrès. Ils arriveront dans l'établissement juste avant le braquage...

**Conserver les éléments d'ambiance.** Dans la plupart de ces variantes, N°6 jugera bon de discuter avec les personnages pour les mettre sur la bonne voie. L'un des PJ sera donc convoqué au sujet de son intérêt pour les automates, l'escrime ou toute autre passion que le Staltyte associera de manière étrange à l'art.

De même, les bandits d'honneur enlèveront un PJ car ils penseront qu'il détient des informations sensibles sur le traquenard qu'on leur a tendu.

Suivant les circonstances, il sera possible de placer Héroïne de Margannes et la participation aux enchères.