

COMPLIT

Il s'agit d'une nouvelle intrigue tentaculaire, en toile d'araignée où les PJ se retrouveront plongés et où il faudra qu'ils s'y dépêchent.

Pour construire celle-ci, j'ai repris tout ou partie des trames des scénarios ou synopsis suivant :

- *Automate qui tangue* (quartier du Titanide d'Akhilleus, sur une idée de Croiseurhawk) pour l'idée de départ,
- *20 Heures* (livret de l'écran) pour le Grand Complot,
- *Naufragés* de Le Grümph pour une traversée mouvementée,
- *Scoop toujours* de Croiseurhawk pour le vol de la Maison de négoce,
- *Nuit des robots anthropomorphes* d'Akhilleus pour la scène externe pendant la réception,
- *Le Masque Absurde* de P. Jarranton pour son intrigue au sujet des cultistes,
- *Cie Spiritor* de Le Grümph pour le Dr Bellance et cette drogue.

Je ne peux que vous conseiller de les consulter pour consulter plus d'informations, pour vous imprégner de leur ambiance.

J'exposerai par la suite comment le tout s'enchevêtre, s'imbrique et se rejoint.

Les trames et axes scénaristiques sont tracés et rédigés dans les grandes lignes. Il serait difficile d'être exhaustif. J'essaierai de rendre ça le plus lisible et compréhensible possible.

REMERCIEMENTS

Tous mes remerciements aux joueurs de mon groupe pour m'avoir accompagné tout au long de ces soirées et faire vivre ses parties.

Mes remerciements aussi aux foisonnements d'idées et de scénarios issus du *forum d'Exil* qui m'ont bien aidés durant ma campagne.

Merci à Greg pour les résumés d'aventures et aux *Portes de Salem* pour héberger mes aides de jeu et scénarios.

SOMMAIRE

Synopsis	02
Introduction « hook »	03
Éléments scénaristiques	04
Spatiaux	04
Temporels	05
Sociaux	06
<i>Factions</i>	06
<i>PNJ</i>	08
Déroulements / Enchaînements	11
Conclusions	12

SUMMARY

L'intrigue commence au sein du quartier du Titanide. L'Automate qui tangué qui sert de relais aux Assassins de la Coupole a subi une avarie et s'est écrasé au sol, démembré. Là, une bande de gamins, des fouineurs tombent sur l'automate démantibulé et se le partage.

Alisque a récupéré la tête alors qu'Enma, agent de maintenance d'automates (page 11, Titanide) a quant à elle hérité de la boîte mémorielle, celle qui contient toutes les infos brûlantes et sensibles. L'un des PJ est une très bonne connaissance d'Enma.

Le même soir, les PJ visitent pour l'attrait d'objets anciens l'exposition au Vent Salé (Masque Absurde). Pendant qu'ils seront occupés par ces tracasseries administratives après le cambriolage, même suspectés de vol d'ailleurs, Enma tente de joindre son ami, l'un des PJ. Elle lui laisse un message sur son chromatographe.

La boîte mémorielle contient des informations explosives : les prochains assassinats et leurs commanditaires. Le soir même, les Assassins remontent la piste et tombe sur Enma qu'ils torturent avant l'assassiner, maquillant le tout en banal cambriolage. Ils récupèrent la boîte sans se rendre compte qu'elle avait eu le temps de transmettre quelques données à l'un des PJ, faisant une sorte de backup.

Les PJ vont découvrir au matin, trop tard, le corps sans vie d'Enma. On dirait un cambriolage mais on remarquera qu'elle a été malmenée. Un porte-billet est vide. Dans la cheminée, on retrouve les traces de papier brûlé, on trouve le nom de Pomplescu. Sur le chromatographe, on parle de la boîte mémorielle de l'automate.

Dès ce moment, les Assassins de la Coupole se mettent à surveiller les faits et gestes des PJ. Tentant de les intimider. Lorsqu'ils les verront au duel truqué (ci-dessous), ils prendront peur

et penseront que tout a été décrypté et qu'ils sont au courant de tout.

Alors que les PJ sont éclaboussés dans l'affaire du Masque Absurde, ils vont devoir chercher plus d'infos au sujet de Remial de Sestre. Eléonore Dempromont, une connaissance aristocratique de l'un des PJ pourrait en savoir plus sur les potins mondains. Elle va les entretenir à la réception que tient Justin Fendrelion dans ses nouveaux appartements en pleine rénovation, signe éclatant de son succès. C'est la Nuit des robots anthropomorphes. Ils croiseront Eléonore qui les mettra sur la piste de Remial de Sestre et les présentera à Pomplescu.

En fait durant la soirée un duel d'honneur sera lancé à celui-ci pour le faire venir sur la Coupole (promenade des Epaulés). Là, c'est un traquenard, c'est son secrétaire qu'on visera et tuera. Il est courant de beaucoup de choses. Ceci mettra l'opposant de Pomplescu dans le plus grand embarras. Celui-ci d'ailleurs obtenait des renseignements du secrétaire assassiné. C'est un message clair à son intention. La fuite de renseignements avait été découverte. Les Assassins de la Coupole avaient manigancé le duel et l'affront pour qu'il soit mouillé et concerné. C'est la Coupole Maxence Dussac qui a commandé l'assassinat.

Les PJ savent que le tir visait le secrétaire. Le rapport de police dressé par le ripoux Opelin a été faussé pour masquer cet élément. Le secrétaire au courant de nombreuses tractions et manigances de la coupole Maxence Dussac vendait ces informations à un concurrent.

La femme du secrétaire assassiné peut confirmer qu'il était au courant de beaucoup de choses et que Pomplescu avait manœuvré pour défier son concurrent. Celui-ci avait demandé réparation durant la soirée de la Nuit des Automates Anthropomorphes. L'épouse du secrétaire assassiné peut informer les PJ que son défunt mari avait des rendez-vous

secrets avec certains hommes de mains du concurrent désavoué.

Une fois le concurrent accusé du meurtre de son propre indic, la balance (secrétaire) éliminé, c'est un message clair et déguisé qu'adresse la Coupole de Maxence Dussac à ses concurrents qu'ils ont été démasqués, piégés et dénigrés.

Les PJ pourront peut-être vouloir annihiler les Assassins de la Coupole (ou dits du Titanide). Ce n'est pas une chose aisée. Ils peuvent apprendre que c'est Opelin qui a trafiqué le rapport du duel, meurtre déguisé du secrétaire.

Signain PARAPUY est l'ennemi juré d'Opelin et fera tout pour aider les PJ à le faire tomber une bonne fois pour toute. Il faut aussi ajouter que la mafia forgienne est en grande concurrence et rivalité avec les Assassins de la Coupole affiliée à la Chimère.

Les événements qui vont suivre se déroulent peu de temps avant le Carnaval exiléen.

Les Assassins de la Coupole vont prendre peur pensant que les PJ sont au courant de tout et de leur prochain assassinat. La pression va être maximale. Ils devaient se charger d'assassiner l'homme qui a pris connaissance des documents de 20 Heures. Il a disparu et ils doivent lui mettre la main dessus et le faire taire.

Mais ce même personnage a testé à son issue la nouvelle drogue de Cie Spiritor et s'est mis à divulguer son secret (papier mystérieux). Le Dr Bellance et ses sbires sont sur ses traces, de même que les Assassins de la Coupole, les Scientistes qui l'ont recueilli un temps, le Colonel Roman (kargali) le recherche également.

Les PJ retombent sur lui et les voilà mêlés à l'affaire, à leur insu.

Mais l'homme a caché le document dans son coffre-fort, juste avant de perdre la raison. Un vol déguisé sera commis dans la Maison de Négoce (Scoop toujours).

La drogue par la suite va le faire errer et il sera retrouvé et on en parlera dans la presse. Les Assassins de la Coupole vont ainsi remettre la main dessus.

Les Ourxydes accusés à tort vont contacter le PJ près de la presse pour démentir leur implication. Ils sont amenés sur une île lémure, à leur retour, ils vivront leur scénario « Naufragés ». Les Ourxydes pourraient les aider à négocier avec les Assassins de la Coupole, rattachés à l'Ombre du Titanide.

INTRODUCTION « HOOK »

Tout commence avec un mystérieux et énigmatique message d'Enma et la découverte de son cadavre dans son atelier saccagé. A partir de là, tout se met en branle, s'emballe, l'implacable engrenage se met en marche et les PJ vont devoir agir pour ne pas finir broyés.

ΕΛΕΜΕΝΤΑ ΣΚΕΝΟΡΑΜΑΤΩΝ

Ils sont tous repris succinctement. Les PJ les découvriront et les vivront au fur et à mesure.

Σποτίουα

- nom de l'endroit (nom connu) : **musé aux Vents Salés**.
- description physique : bâtiment un peu esseulé, aux multiples grandes salles, avec bureau du conservateur et des gardiens. De petites fenêtres placés très en hauteur, un peu comme dans un entrepôt.
- sa destination (intérêt des résidents ou factions) : musée un peu atypique.
- sa population : gardiens de nuit, conservateur et autres membres du personnel.
- en prendre connaissance, y arriver : exposition d'art et objets forgés.
- moyens pour révéler son existence aux PJ : annonce dans les journaux.
- conséquence sur 1^{ère} venue, par la suite : y revenir pour en savoir plus sur le vol du musée car on les accuse, presque sans dissimulation d'en être les voleurs, faute de preuve et de coupable, l'Inspecteur Nillis a publiquement livré leurs noms à la presse.
- conséquences si les PJ ne viennent pas : il faut leur trouver une autre raison de ne pas être joignable, le soir, juste avant le meurtre d'Enma.
- nom de l'endroit (nom connu) : **Quartier du Titanide**
- description physique : un quartier construit autour d'une énorme statue face à la mer. Celle-ci est agenouillée. Deux bras supportent une coupole qui entoure son cou et deux autres bras sont tendus vers la mer.
- sa destination (intérêt des résidents ou factions) : quartier d'habitation, de mafia, et d'activités industrielles (essentiellement Canon & Frères).
- sa population : 400 000 personnes.
- en prendre connaissance, y arriver : c'est là qu'habite Enma, dans l'Anneau Mécanique.
- moyens pour révéler son existence aux PJ : là où réside Enma.
- conséquence sur 1^{ère} venue, par la suite : ils y vivront, y travailleront.
- conséquences si les PJ ne viennent pas : pas de lien affectif avec Enma.
- nom de l'endroit (nom connu) : **îles Lémures** (page 10, LdB).
- description physique : série de minuscules îlots dans le Sanctuaire, presque inhabités, repaires de contrebandiers parfois, quelques reclus, et parfois des machines-soleil qui servent à baliser la route des navires commerciaux surtout au nord.
- sa destination (intérêt des résidents ou factions) : contrebandiers.
- sa population : contrebandiers, reclus, fugitifs.
- en prendre connaissance, y arriver : y échouer et vivre une aventure particulière (Naufragés).
- moyens pour révéler son existence aux PJ : naufragés.
- conséquence sur 1^{ère} venue, par la suite : se rendre compte de la contrebande qui y règne.
- conséquences si les PJ ne viennent pas : aucune.
- nom de l'endroit (nom connu) : appartement en rénovation de Justin Fendrelion.
- description physique : le rez-de-chaussée est accessible, les étages sont en cours de réfection. Une scène, de la musique, des tables de banquets, une aire de discussion, de gala.
- sa destination (intérêt des résidents ou factions) : appartement privé d'un important corpolitain de la corpole Maxence Dussac.

Axe de campagne - Complot

par Pitche – pitche_AT_base.be

- sa population : Justin Fendrelion et sa dizaine d'automates domestiques.
- en prendre connaissance, y arriver : être invité à la réception.
- moyens pour révéler son existence aux PJ : y rencontrer Pomplescu (Automate qui tangué) et en apprendre plus sur Remial de Sestre (Masque absurde).
- conséquence sur 1^{ère} venue, par la suite : rencontrer Pomplescu, apprendre l'existence du duel, en savoir plus sur Remial de Sestre pour le retrouver et s'innocenter du vol du Masque en le retrouvant.
- conséquences si les PJ ne viennent pas : ils rateront le date prochaine du duel et des infos sur Remial de Sestre.
- nom de l'endroit (nom connu) : **Cie Spiritor**.
- description physique : usine de production est située en bordure d'une zone morte ce qui lui permet d'y entreposer secrètement quelques déchets chimiques dangereux.
- sa destination (intérêt des résidents ou factions) : là où l'on a inventé et fabriqué initialement la drogue « l'œuf du Carnaval ».
- sa population : la famille Houspi (les Hauts de Scarpi) et le scientifique des Baronnie de Scentennes, Kiltère Vanmerhilt.
- en prendre connaissance, y arriver : via l'enquête sur « l'œuf du Carnaval » et meurtre suspects de deux voleurs envoyés par les services sostiens.
- moyens pour révéler son existence aux PJ : trafic de drogues, de cet organisme peu scrupuleux qui écoule cette nouvelle drogue et par la black op du Dr Bellance qui en a testé les effets « grandeur nature ».
- conséquence sur 1^{ère} venue, par la suite : être repérés par service secret Sostrien et par les hommes du Dr Bellance.
- conséquences si les PJ ne viennent pas : rien.

Temporels

- nom de l'évènement : réception de Justin Fendrelion
- description, que se passe-t-il ? Duel entre Pomplescu et son rival et nuit des robots tueurs.
- Protagonistes : Justin Fendrelion et Pomplescu
- Lieu : appartement privé en rénovation de Justin Fendrelion
- comment les PJ en prennent-ils connaissance s'ils ne sont pas là : invités via l'entremise de Eléonore Dremont, amie mondaine des PJ.
- que se passe-t-il si les PJ sont là au bon moment : futur duel et massacre par robots tueurs, qui ont été sabotés.
- que se passe-t-il si les PJ n'arrivent pas ou n'en prennent pas connaissance : ratent l'infos sur le duel et sur Pomplescu.
- nom de l'évènement : Vol du masque
- description, que se passe-t-il ? : vol du masque qui impliquera les PJ
- protagonistes : PJ, Remial de Sestre et Inspecteur Nilis
- lieu : musée et quartier du Vents Salés
- comment les PJ en prennent-ils connaissance s'ils ne sont pas là : y étaient, occupés de visiter une spéciale nocturne.
- que se passe-t-il si les PJ sont là au bon moment : sont victimes du voleur et de son complice.
- que se passe-t-il si les PJ n'arrivent pas ou n'en prennent pas connaissance : il faudrait une autre raison pour être occupés quand Enma tentera de les joindre, ne leur laissant qu'un énigmatique message.
- nom de l'évènement : Carnaval (page 110, LdB)
- description, que se passe-t-il ? enfièvrement de la ville durant 5 jours, avant 3 semaines d'Affrontement (page 85, Ldb).

- Protagonistes : tout Exil y participe.
- Lieu : partout !
- comment les PJ en prennent-ils connaissance s'ils ne sont pas là : le vivent comme tout à chacun.
- que se passe-t-il si les PJ sont là au bon moment : y sont. Vivront l'émergence de cette nouvelle drogue « l'œuf du Carnaval », un peu avant.
- que se passe-t-il si les PJ n'arrivent pas ou n'en prennent pas connaissance : impossible.

Σοκιοι (factions/PNJ)

Les factions sont nombreuses. Elles sont plutôt puissantes, décidées et efficaces voire redoutablement dangereuses.

Ombres du Titanide

- motivation : faire du profit
- organisation : organisation criminelle comme la Chimère, plutôt des gentlemen-cambrioleurs. Classe et efficacité, versant rarement dans la violence pure et gratuite.
- comportement pacifique typique : de bon ton, plutôt prétentieux, sur et confiant.
- comportement belliqueux typique : faire museler les gens, les faire taire.
- réaction probable face aux PJ : sur leurs gardes.
- éléments de scénario liés : meurtre d'Enma et Assassins de la Coupole
- PNJ principaux :
- caractéristiques du « thug » : gentleman-cambrioleur.
- point d'entrée dans le scénario : assassinat d'Enma et enquête des PJ au sujet des Assassins de la Coupole.
- habillement, signe distinctif, expression parlée, emblème, comportement typique, couleurs : aucun.

Trafiquants des îles Lémures

- motivation : contrebande
- organisation : petits groupes plutôt familiaux
- comportement pacifique typique : méfiance, bourru
- comportement belliqueux typique : tenir les gens en respect, les immobiliser, les rendre inoffensifs, les tuer en dernier recours.
- réaction probable face aux PJ : méfiance, mais plutôt serviables.
- éléments de scénario liés : naufrage du navire qui les reconduit en Exil.
- PNJ principaux : aucun

- caractéristiques du « thug » : contrebandier
- point d'entrée dans le scénario : après que les Ourxydes les aient interrogés, les PJ reviennent en bateau, le temps est mauvais, ils font naufrage.
- habillement, signe distinctif, expression parlée, emblème, comportement typique, couleurs : aucun.

Assassins de la Coupole ou du Titanide

- motivation : assassins professionnels via l'Automate qui tanguent qui leur servait de relai avec leurs commanditaires.
- organisation : lié à l'Ombre du Titanide.
- comportement pacifique typique : aucun/
- comportement belliqueux typique : neutraliser en douce mais fermement.
- réaction probable face aux PJ : hostile et déterminé.
- éléments de scénario liés : meurtre d'Enma et meurtre de Lunamore de Fernier.
- PNJ principaux : aucun.
- caractéristiques du « thug » : gentleman-cambrioleur.
- point d'entrée dans le scénario : ont assassiné Enma.
- habillement, signe distinctif, expression parlée, emblème, comportement typique, couleurs : tatouage à la main « AT »

Les Cultistes du Cercle des Dieux morts

- motivation : pratiquent la religion des Anciens et un club très privé qui étudie officiellement l'art ancien et les cultures durant la période de l'esclavage des humains.
- Organisation : groupement d'une bonne cinquantaine de personnes dans un repaire secret dans la Morgue gardé par une brute épaisse armée d'un fusil de chasse.

- comportement pacifique typique : aucun
- comportement belliqueux typique : essayer de maîtriser les PJ physiquement par le nombre.
- réaction probable face aux PJ : agressive car ils pratiquent une activité répréhensive et illégale.
- éléments de scénario liés : Rémial de Sestre qui a dérobé le masque
- PNJ principaux : Rémial de Sestre
- caractéristiques du « thug » : un peu tout de sorte de personnalités et métiers exiléens.
- point d'entrée dans le scénario : masque
- habillement, signe distinctif, expression parlée, emblème, comportement typique, couleurs : toge rouge et noire

Axe de campagne - Complot

par Pitche – pitche_AT_base.be

Il existe une myriade de PNJ impliqués dans cette campagne. Ils sont de plusieurs sortes, de plusieurs groupes distincts. On retrouve des hommes de la Chimère, des policiers, des nobles, corpolitains ou personnalités mondaines et des agents de l'ombre ou autres.

Remial de Sestre autre

- background : fonctionnaire d'Administration depuis 18 ans pour Contrôle.
- apparence : quarantaine au physique et à l'attitude passe-partout, voix fluette et posée, regard inquisiteur.
- personnalité : discret
- motivation : La vie privée de Rémiel de Sestre tourne autour de deux hobbies : le théâtre dont il admire les comédiennes en connaisseur car il était comédien amateur dans sa jeunesse, et le Cercle des Dieux Morts dont il fait partie depuis une dizaine d'années.
- comportement typique : méfiant, discret.
- rôle dans le scénario : a volé le masque.
- lieu et événement liés : musée et cache des cultistes.
- réaction en rencontrant les PJ : agressive ou tentera de s'enfuir, les semer.
- possibilité de rencontre plus que probable avec les PJ : dans le cadre de l'enquête sur le vol du masque.

Dr Bellance ombre

- background : travaillant dans une black op d'Obsidienne pour découvrir des méthodes de contrôles de l'esprit.
- Apparence : la cinquantaine, habillage stricte, barbe en collier. Genre Axel Borg.
- Personnalité : machiavélique, obsédé par les résultats.
- Motivation : contrôler l'esprit
- comportement typique : manipulation, intimidation et test in situ.

- rôle dans le scénario : plante la drogue « Œuf du Carnaval » dans un test grandeur nature
- lieu et événement liés : Lunamore de Fernier en consomme à son insu et divulgue son secret.
- réaction en rencontrant les PJ : hostile
- possibilité de rencontre plus que probable avec les PJ : s'ils enquêtent au sujet de la drogue et de Lunamore de Fernier.

Pomplescu de Maxence Dussac corpolitain

- background : puissant corpolitain et dirigeant chez Maxence Dussac
- apparence : noble
- personnalité : prétentieux, sûr de lui, vaniteux, croyant peu en l'Automatisme du jeune loup et arriviste Justin Fendrelion
- motivation : profit
- comportement typique : obséquieux, imbu, prétentieux
- rôle dans le scénario : a commandité meurtre de son propre secrétaire
- lieu et événement liés : duel, soirée chez Justin Fendrelion
- réaction en rencontrant les PJ : imbu, obséquieux
- possibilité de rencontre plus que probable avec les PJ : soirée

Justin Fendrelion corpolitain

- background : a volé l'invention de Gédron Torpelois et a fait fortune
- apparence : nobliaux, jeune corpolitain arriviste.
- personnalité : flambeur, passionné d'automates, arriviste, parvenu
- motivation : profit et renommé et les automates qu'il affectionne et collectionne.
- comportement typique : grande largesse, se met en avant.
- rôle dans le scénario : organise la soirée qui permet d'en savoir plus sur Pomplescu et Remial de Sestre.

Axe de campagne - Complot

par Pitche – pitche_AT_base.be

- lieu et évènement liés : soirée
- réaction en rencontrant les PJ : prêter presque aucune attention sauf s'ils ont quelques connaissances en automates.
- possibilité de rencontre plus que probable avec les PJ : durant sa soirée.

Gédron Torpelois autre

- background : génial inventeur, floué et ruiné par Justin Fendrelion
- apparence : misérable, vit dans la Morgue, dans un quartier décastré.
- Personnalité : vengeur, prêt à tout.
- Motivation : se venger de Justin Fendrelion.
- comportement typique : prudent pour arriver à ses fins. Se suicidera s'il faut après avoir savourer et divulguer les motifs de sa vengeance.
- rôle dans le scénario : sabote les automates de Justin Fendrelion. Travaille pour la société « En ordre » qui s'occupe de la maintenance.
- lieu et évènement liés : soirée et son massacre.
- réaction en rencontrant les PJ : dira tout et se suicidera.
- possibilité de rencontre plus que probable avec les PJ : quand ils enquêteront au sujet du massacre chez Justin Fendrelion car ils pourront penser que c'est en rapport avec leur enquête sur Pomplecu.

Franchecourt policier

- background : jeune exilé qui rêvait d'enquêtes policières palpitantes et qui se trouve bloqué dans un quartier où il ne se passe rien, ces parents aristocrates/bourgeois l'ont placés là pour qu'ils ne risquent rien
- apparence : propre sur lui
- Personnalité : un peu intrépide, naïf, crédule, emporté par sa fougue et jeunesse
- Motivation : avoir une vraie affaire, monter en grade
- comportement typique : curiosité

- rôle dans le scénario : inspecteur en charge du duel
- lieu et évènement liés : duel
- réaction en rencontrant les PJ : plutôt amicale si les PJ lui assurent aide et coopération
- possibilité de rencontre plus que probable avec les PJ : duel

Inspecteur de 1^{ère} Classe Nillis policier

- background : inspecteur aux Vents Salés
- apparence : âge moyen, habit moyen,
- Personnalité : pas très futé, persuadé de la culpabilité des PJ
- Motivation : trouver les voleurs du masque
- comportement typique : méfiant, emporté, aux raisonnements aberrants,
- rôle dans le scénario : vol du masque
- lieu et évènement liés : musée et vol du masque
- réaction en rencontrant les PJ : les croit coupables, les fera tout pour les faire « avouer », les suivra, salira leur réputation, etc.
- possibilité de rencontre plus que probable avec les PJ : inamicales !

Opelin policier

- background : ripoux
- apparence : sergent de pandores
- Personnalité : ripoux, corrompu jusqu'à la moelle, violent, brutal et sans scrupules
- Motivation : l'argent
- comportement typique : camoufler les choses, suivre le plus offrant et se débarrassera des gêneurs
- rôle dans le scénario : camoufle le duel en accident alors qu'il s'agit d'un meurtre
- lieu et évènement liés : duel
- réaction en rencontrant les PJ : inamicales, voire carrément hostile, intimidation, etc.
- possibilité de rencontre plus que probable avec les PJ : duel

Axe de campagne - Complot

par Pitche – pitche_AT_base.be

Signain PARAPUY policier

- background : chef de Sûreté au sein du Titanide. Fin observateur, ne se laisse pas démonter par la corruption et les manigances. Entêté et fier. Ne se laisse pas corrompre, fidèle et droit.
- apparence : quarantaine, l'œil vif. L'esprit acéré.
- Personnalité : incorruptible.
- Motivation : fervent adversaire d'Opelin
- comportement typique : écoute, sans mots durs, analyses pour ensuite placer ses idées, demandes, etc.
- rôle dans le scénario : si les PJ veulent faire tomber Opelin, ils tomberont sur Signain d'office qui se fera une joie de les aider.
- lieu et événement liés : duel
- réaction en rencontrant les PJ : amicales surtout s'ils veulent faire tomber Opelin.
- possibilité de rencontre plus que probable avec les PJ : duel

Eléonore Dempremont mondaine

- background : mondaine, appréciant les bonnes soirées, grande amatrice d'opéras, etc.
- apparence : toilette de grande qualité
- Personnalité : bonne connaissance des manières, étiquette. Curieuse, quelque peu intrigante mais toujours si raffinée et aimable, cordiale.
- Motivation : aime voguer dans le gratin.
- comportement typique : aime les infos, en distribuer pour en avoir d'autres. Etre au courant de tout et de rien.
- rôle dans le scénario : met les PJ sur la piste de Remial de Sestre (amateur de comédies-opéras) et les fera rencontrer Pomplescu.
- lieu et événement liés : soirée
- réaction en rencontrant les PJ : amicale.

- possibilité de rencontre plus que probable avec les PJ : s'ils s'intéressent aux mondanités.

Automate qui tangué Chimère

- background : sert de relais aux Assassins de la Couple
- apparence : automate
- Personnalité : donne le chemin
- Motivation : donner le chemin, servir de relais aux Assassins
- comportement typique : se balade dans le Titanide avec une pancarte au dos « demandez-moi le chemin ».
- rôle dans le scénario : sera déglingué et sa boîte mémorielle sera récupérée par Enma via des fouineurs, enfants servant à dénicher des curiosités mécaniques à recycler.
- lieu et événement liés : meurtre d'Enma
- réaction en rencontrant les PJ : rien de spécial
- possibilité de rencontre plus que probable avec les PJ : dans le Titanide

Lunamore de Fernier voleur

- background : habile pick-pocket qui navigue dans les soirées mondaines afin d'y détrousser les gogos qui y transitent.
- apparence : bien propre sur lui
- Personnalité : aime le goût du risque, le challenge, curieux, intrépide, audacieux
- Motivation : la richesse facile, le goût du risque
- comportement typique : voler quelqu'un à son insu
- rôle dans le scénario : se fera pourchassé car a dérobé le portefeuille et document secret du Colonel Roman
- lieu et événement liés :
- réaction en rencontrant les PJ : drogué par l'Oeuf du Carnaval
- possibilité de rencontre plus que probable avec les PJ : en rue, drogué

Axe de campagne - Complot

par Pitche – pitche.AT.base.be

Colonel Roman ombre

- background : chef du réseau dormant d'agents secrets kargaliens en Exil
- apparence : plutôt joufflu, aimant les bonnes chères, l'opéra, etc. mais extrêmement malin et prudent
- Personnalité : malin et prudent
- Motivation : ruiner Exil
- comportement typique : discret
- rôle dans le scénario : a été volé par Lunamore de Fernier, son portefeuille avec une énigmatique feuille « vierge »
- lieu et évènement liés : aucun
- réaction en rencontrant les PJ : aucun
- possibilité de rencontre plus que probable avec les PJ : hostile si les PJ se montrent une menace à son grand complot !

DÉROULEMENTS / ENCHAÎNEMENTS

Type de scénario : Initiative (problèmes divers) / enquête pour y comprendre ce se trame et résoudre les problèmes rencontrés.

Une certaine *ligne du temps* et certains **tenants** et **aboutissants** feront en sorte que les scénarios et trames se rejoignent, se croisent ou se suivent.

Pendant qu'Enma est assassiné et a tenté de prévenir les PJ, ceux-ci se trouvent à l'exposition du Vents Salés (Masque absurde).

Enma est assassiné pour être tombé sur la boîte mémorielle de l'Automate qui tangué (Titanide) et avoir connaissance de sa véritable nature et des listes de meurtres commandités par toute une série de personnes de la haute société exiléenne.

Les PJ détiennent juste le nom de « Pomplescu » et c'est pour cela qu'ils iront au garnissage des nouveaux appartements de Justin Fendrelion.

Les PJ en enquêtant se retrouveront bien malgré eux au beau milieu de l'infâme piège tendu par Gédron Torpelois pour faire payer Justin Fendrelion de lui avoir volé son invention (Nuit des Automates anthropomorphes).

Pendant cette même soirée, Pomplescu qui projette de faire assassiner son secrétaire, a manœuvré pour que son principal rival se sente offensé et vienne le défier en duel.

Le duel n'est qu'un traquenard pour faire abattre le secrétaire et incriminer le gênant rival. Un meurtre commandité par Pomplescu lui-même.

Mais pendant ce temps, Lunamore de Fernier, habile pickpocket et monte-en-l'air a dérobé le portefeuille du colonel Roman, cerveau

kargalien d'une opération de terrorisme de grande envergure en Exil.

Lunamore de Fernier se rend compte rapidement de la dangerosité de ce qu'il vient de dérober et le place en sécurité à la maison de négoce.

Roman a engagé les Assassins du Titanide, en plus de ses sbires pour le retrouver. Il a foi en la discrétion du système : un automate inoffensif qui sert de lien entre cet organisme et les commanditaires de meurtres.

Il a suspendu son projet terroriste de grande envergure (20 Heures).

Entretiens, Lunamore de Fernier est victime de l'essai grandeur nature du Dr Bellance (Cie Spiritor). Nous sommes proche des 5 jours du Carnaval.

Celui-ci tombe sur le bonhomme et l'entend divaguer sur cette mystérieuse feuille. Le bougre sous l'effet de la drogue et rentre en contact quelques temps avec les PJ.

Il est arrêté et on parle de lui dans la presse. Là, le neveu du corporatain fait le lien avec ce dépôt précédent et organise le vol de sa propre banque en se servant d'un gaz spécial dévoreur d'acier, anciennement scientifique. Il mettra seulement 3 jours pour commanditer et préparer le hold-up.

Là, les Assassins du Titanide remettent également le doigt sur l'homme qu'il recherchait. Il est rapidement assassiné dans le dispensaire scientifique où il recevait des soins.

Les scientifiques peuvent alors aussi entendre les confidences du voleur divaguant et se lancer sur la trace de cet objet tandis que les scientifiques sont aussi très intéressés de retrouver ou en savoir plus sur ce gaz dévoreur d'acier qu'ils avaient fabriqués il y a très longtemps...

Les Assassins du Titanide vont de retour mettre les PJ dans leur ligne de mire car ils se retrouvent encore une fois dans leur chemin ! pas de doutes, ils en savent beaucoup plus qu'ils ne pourraient le prétendre sur l'ancien automate qui tangué.

Le soir du vol, les PJ sont enlevés par les Ourxydes qui sont mêlés à cette affaire pour brouiller les pistes. Ils veulent que les PJ se mettent à les discréditer en découvrant la réalité et ils pourront les aider pour leurs problèmes avec les Assassins de la Coupole.

Mais dès que Lunamore de Fernier est assassiné pour de bon, poursuivi par les Assassins de la Coupole et les sbires du colonel Roman, le complot terroriste reprend son exécution (20 Heures).

Aux PJ de s'interposer pour sauver la Concorde social si chère en Exil.

CONCLUSION

En cas de succès

Au final, ils auront déjoués un sérieux complot contre la cité d'Exil, son autonomie et suprématie économie et la Concorde sociale.

En cas d'échec

Le vil complot ourdi contre Exil aboutira dans un attentat de grande envergure.

Les PJ risquent bien quelques démêlés avec SURETE et JUSTICE sans compter toutes factions plutôt hostiles et officieuses qui gravitent et qui auront de quoi en vouloir aux PJ; l'Ombre du Titanide, les hommes du Dr Bellance, les Scientistes, etc.