

# ÉQUIPÉE EXILÉENNE

Scénario pour Exil – convention 2006

de Pierre & Davy

## *Synopsis : il était une fois...*

### *... deux brillants ingénieurs :*

Ernst Reclus et Théophraste Meudon, deux compères amis depuis les bancs de l'université exiléenne, partageaient la même passion pour les machines. Brillants, très brillants même, la caste pardonnait certains écarts de comportement à ces deux iconoclastes très indépendants d'esprit. En effet, ils n'hésitaient pas parfois à travailler sur des projets propres plutôt que ceux qu'on leur confiait.

Les deux hommes furent affectés à l'étude d'une machine absurde et montrèrent rapidement que cette machine était en fait un système de régénération d'air. Théophraste, à ses heures perdues, utilisa ce principe pour améliorer grandement les scaphandres de plongée sous-marine exiléens. Mais la machine administrative se lassa de leurs frasques. Lorsqu'un projet d'Ernst sur les automates échoua alors que Théophraste s'enfermait dans des projets pharaoniques sur des machines sous-marines, quelques ingénieurs envieux profitèrent de l'aubaine pour faire chasser les deux amis de la caste.

Ernst décida de s'installer à son compte. Il ouvrit une échoppe d'horlogerie de précision et se lança même dans la fabrication artisanale d'automates. Pour Théophraste, le choc fut plus rude. Ses projets scientifiques sur les machines sous-marines nécessitaient des moyens colossaux que seule une institution comme le corps des Ingénieurs civils pouvait fournir. De plus, Théophraste avait une fille, Victoire, qu'il fallait bien nourrir. C'est alors que se présenta à lui un mystérieux mécène. L'homme disait représenter les intérêts d'une corpole souhaitant rester anonyme, mais qui s'intéressait beaucoup aux

idées de l'ex-ingénieur sur les machines sous-marines. Il était prêt à fournir de l'argent et du matériel. Beaucoup d'argent. Naturellement Théophraste accepta. Il venait de tomber ...

### *... dans les filets de la Chimère :*

Ses recherches progressant, Théophraste finit par être contraint par la force à embarquer sur l'océan Noir en direction d'un îlot isolé. Comme lui expliqua alors son interlocuteur, un homme tout sourire répondant prétendument au nom de Ballmeyer, cette île serait sa nouvelle maison et son nouveau laboratoire, où il pourrait travailler « loin des distractions d'Exil » et avec de nouveaux collaborateurs.

Devenu esclave de la Chimère, Théophraste essaya de ralentir son rythme de travail. Il comprenait bien que ses recherches allaient servir les noirs desseins d'une organisation criminelle. Ses efforts pour saboter son propre travail portèrent leurs fruits mais ne passèrent pas inaperçus. Ballmeyer lui fit alors comprendre qu'il serait bien dommage que sa fille ait à souffrir des égarements de son père. Sous la menace, l'ex-ingénieur se remit au travail et donna à la Chimère une réalisation ingénierique unique : un submersible.

### *Le Victoire :*

Ainsi désigné, il est utilisé par la Chimère comme moyen de transport et de livraison. Bien que ne pouvant pas passer les Portes d'Airain, il est très utile pour effectuer des livraisons discrètes sur le port Circulaire. Le sous-marin est armé, essentiellement d'un éperon lui permettant de performer les coques d'un éventuel adversaire, mais la Chimère n'a pas d'ambition militaire. Tout au plus pourrait-il servir de moyen de défense au cas où certaines des bases de l'organisation sur l'océan Noir



seraient découvertes. La Chimère n'a nullement l'ambition de faire chanter Exil dans un plan délirant à la *James Bond*, ce n'est pas du tout son genre. Malheureusement, très récemment, il y a eu un accident. Le sous-marin a été repéré par un des célèbres cuirassés de la marine exiléenne alors qu'il était émergé, chargeant des caisses de marchandises depuis un navire de la Chimère. Pour se défendre, le sous-marin éperonna le cuirassé qui coula...

### ***La nouvelle fut reçue comme un choc en Exil :***

Comment un navire de l'invincible armada exiléenne avait-il pu être coulé, emportant tout son équipage ? Les rumeurs vont bon train en Exil. On parle d'arme secrète des Scientistes, d'un monstre sous-marin et bien sûr du grand retour des Lektres. En tout cas, personne n'y comprend rien et surtout pas la marine qui, après la défaite du Corps expéditionnaire en Autrans, reçoit un nouveau camouflet. La marine est donc sur le pied de guerre : elle cherche un coupable, et elle va en trouver un, dusse-t-elle l'inventer !

La Chimère n'est pas plus heureuse de cet incident qui nuit à sa discrétion légendaire. De plus, l'engin a été endommagé, en particulier au niveau du très fragile système de retraitement d'air. Et Théophraste ne peut pas le réparer comme ça. Il a besoin d'éléments très spécifiques provenant d'une machine absurde.

**Note :** ces éléments n'étaient pas nécessaires lors de la construction du sous-marin car Théophraste disposait de pièces qu'il avait discrètement « empruntées » alors qu'il était encore ingénieur.

Ballmeyer conçoit alors un plan pour récupérer ces pièces. Et c'est dans ce plan diabolique que les PJs vont être catapultés !

## **Les personnages**

Les personnages que vont interpréter les joueurs font partie du cercle familial proche d'un important noble de l'empire de Kargarli. Suite aux événements du scénario « 20 heures », un

complot ourdi par les ultra conservateurs de l'Empire a échoué. Ce complot a conduit à la démission de l'actuel ambassadeur kargarli à Exil, ainsi qu'à quelques revirements de fortune au sein de l'Empire. Le réformateur modéré Kalred (cf. *Exil*, p. 135) a ainsi vu sa cote augmenter. Dans son sillage, un noble modéré, talentueux diplomate, a été nommé comme nouvel ambassadeur : le duc Laszlo Conrad. Le duc Conrad n'a jamais vraiment pris parti pour l'un ou l'autre camp et il apparaît donc comme l'homme du juste milieu. Son talent naturel pour la diplomatie sera fort utile pour combler la déchirure ouverte entre Kargarli et Exil.

Le scénario commence alors que le duc est en partance pour la Cité lunaire. Et les personnages que nous proposons aux joueurs ne sont autres que ses enfants !

**Stévren Conrad :** le fils aîné de Laszlo est le digne héritier de son père. Intéressé par les intrigues de l'ombre, il se prépare lui aussi à embrasser la carrière de diplomate. Sa venue à Exil lui semble être une chance considérable de faire ses armes.

**Artus Conrad :** le frère cadet (et jumeau d'Artémise) est le casse-cou de la famille. Opposé de son frère aîné en bien des points, il se moque des intrigues et ne pense qu'à faire montre de ses talents devant la gent féminine.

**Artémise Conrad :** sœur jumelle d'Artus, elle a partagé son goût de l'aventure dans sa prime jeunesse. Mais depuis son adolescence, elle s'est prise de passion pour les sciences et les techniques. Elle a beaucoup étudié dans les livres, au point d'atteindre un niveau de connaissances théoriques impressionnant. Elle se désole que son pays soit si en retard au niveau technologique. Venir à Exil est pour elle comme visiter un temple tout entier dédié à la technologie la plus pointue.

**Kara Orvennes :** ancienne membre des services secrets kargarli, elle les a quittés après l'échec d'une mission dont elle est revenue seule

survivante. Le duc Conrad lui a proposé de l'employer. Elle est depuis six ans la garde du corps des enfants Conrad et leur a aussi enseigné les bases des arts martiaux. Elle est toutefois bien plus qu'une chaperonne, puisqu'elle a gagné l'amitié des trois enfants. Elle fait partie de la famille, en quelque sorte.

### Et autrement...

Bien que ce scénario soit spécifiquement conçu pour être joué avec les personnages pré-tirés, il est possible de l'adapter à un groupe de personnages déjà existant. Le plus simple est sans doute d'utiliser des personnages ayant joué le scénario de l'écran, *20 heures*. Dans ce cas, le Colonel Darick pourrait faire appel à eux pour aider la Marine à tirer au clair l'affaire du cuirassé. Il leur donnera rendez-vous à soirée chez les Vriss' Cressance (voir plus loin), et le tour est joué. Les personnages pré-tirés deviendront alors d'intéressants PNJs, pouvant devenir aussi bien de précieux alliés que d'ennuyeux adversaires.

Si les PJs ne sont pas dans les bonnes grâces de la Marine, il vous faudra trouver d'autres moyens pour faire rentrer les personnages dans l'histoire. Victoire Meudon, en suivant la piste de Ballmeyer, a pu entendre parler du spectacle qu'il doit donner à la soirée mondaine. Elle engagerait alors les PJs pour qu'ils s'invitent à la fête et surveillent Ballmeyer.

### Complots en Kargarl

Comme expliqué précédemment, le duc Laszlo fait partie des « modérés » kargarliens. Les « ultras » qui ont lancé le complot décrit dans *20 heures* sont pour certains toujours en place et leurs réseaux toujours prêts à intervenir. Les ultras voient dans la nomination de ce nouvel ambassadeur un obstacle à leurs ambitions pour le renouveau de l'empire de Kargarl face à l'orgueilleuse Cité d'Acier. Et ces réseaux s'intéressent énormément à ce qui a pu couler aussi facilement un des plus puissants navires de guerre d'Exil. Si Kargarl peut entrer en

possession de cette nouvelle arme, elle pourra défier Exil et retrouver son empire. Le chef de file de ces ultras est un simple fonctionnaire de l'ambassade, tellement insignifiant que personne ne le remarque. Son identité reste inconnue des autres membres du réseau, pour lesquels il apparaît sous le pseudonyme du *Marionnettiste*. C'est ce qui lui a permis d'échapper à la purge qui a suivi l'assassinat raté du colonel Darick.

Les agents kargarli se sont intéressés assez tôt aux études de Théophraste Meudon. Mais ils ont été pris de vitesse par Ballmeyer qui leur a soustrait leur proie juste sous leur nez. Depuis, ils n'ont cessé de s'intéresser à tout ce que concernait cette affaire. Pour eux, l'affaire du cuirassé suggère que les recherches de l'ingénieur ont été menées à leur terme.

Les personnages seront suivis par des agents secrets kargarli durant la plupart du temps. Au début, ces agents cherchent simplement à connaître les habitudes des enfants du duc afin de savoir si l'un d'entre eux pourrait être utilisé contre lui. Mais lorsque les personnages commenceront leur enquête et qu'ils arriveront jusqu'à Ernst Reclusset, cela confirmera les intuitions du réseau et le groupe qui les suivait changera d'objectif. Les personnages seront maintenant ceux qui peuvent les mener jusqu'à l'arme secrète.

### Les Autrellois

Ces tensions entre ultra conservateurs et modérés sont connues des Autrellois. Ceux-ci accueillent très favorablement le nouvel ambassadeur en Exil, signe qu'une détente est possible entre les nations depuis si longtemps ennemies. Lors de la soirée, une espionne diplomate autrelloise entrera discrètement en contact avec les enfants de l'ambassadeur. Pour les services autrellois, ils sont un bon moyen d'essayer d'en savoir plus sur le duc Conrad sans trop s'impliquer. Les Autrellois ont entendu parler du Marionnettiste, le mystérieux chef des ultra conservateurs. Ils ignorent son identité mais savent que c'est quelqu'un de l'ambassade.

## Victoire Meudon

La fille du professeur est toujours à la recherche de son père. Depuis son petit appartement des Passantes, elle mène des recherches à partir des papiers que lui a laissés son père. Ces papiers font mention d'une machine absurde particulière dont le fonctionnement a, semble-t-il, beaucoup inspiré son père lors de la conception de ses respirateurs pour scaphandres de plongée. Elle y passe donc

de longues soirées, cherchant dans les mouvements et les sons qui s'échappent de la machine des pistes sur l'endroit où son père pourrait être retenu.

Point important pour notre histoire (et coïncidence troublante), Artémise Conrad ressemble assez fortement à Victoire, une Victoire plus jeune mais les deux jeunes femmes pourraient être confondues si elles étaient regardées de loin.

### Petit résumé des forces en présence

#### ***La Chimère / Ballmeyer :***

- Objectifs : récupérer la pièce manquante pour la réparation du sous-marin et filer sans que le submersible ne soit repéré.
- Moyens : une dizaine d'hommes de la Chimère (localisés à la base du port Circulaire), deux « associés » qui gardent Reclusset.
- Base : un entrepôt désaffecté du port Circulaire où mouille actuellement le submersible (152/3/4015).
- Ce qu'ils savent : tout sur l'affaire du sous-marin. Rien des complots internes à l'ambassade kargarli.

#### ***Les ultra conservateurs kargarliens :***

- Objectifs : récupérer l'arme secrète qui a pu couler un cuirassé. Éliminer les témoins.
- Moyens : douze hommes opérant par groupes de deux ou trois.
- Base : l'ambassade kargarli, divers refuges dans la Cité d'Acier (cf. 20 heures).
- Ce qu'ils savent : qu'un savant farfelu a travaillé sur des véhicules sous-marins avant d'être enlevé par un homme dont la description correspond à celle du prestidigitateur Ballmeyer.

#### ***Les Autrellois :***

- Objectifs : faire tomber les ultras kargarliens.
- Moyens : importants, mais ici seule Elizabeth, une espionne, sera employée.
- Base : l'ambassade autrelloise (82/1789/324).
- Ce qu'ils savent : que des ultra conservateurs sont toujours actifs au sein de l'ambassade. Que leur chef se fait appeler le Marionnettiste.

#### ***Victoire Meudon :***

- Objectifs : retrouver son père.
- Moyens : elle-même !
- Base : son petit appartement des Passantes (176/1005/3876).
- Ce qu'elle sait : que son père a été enlevé par Ballmeyer et qu'il travaillait sur des véhicules sous-marins.

#### ***La Marine exiléenne / le colonel Darick :***

- Objectifs : comprendre ce qui a coulé le *Certitude*. Détruire l'arme si s'en est une.
- Moyens : potentiellement énormes.
- Base : le quartier général de la Marine (302/74/3960).
- Ce qu'ils savent : pour le moment, pas grand-chose. Des tensions internes paralysent la machine de renseignement des militaires.

## *Début du scénario : Au pied des Portes d'Airain*

Le scénario commence alors que les personnages sont sur le pont de leur navire, un simple navire marchand. Un navire de guerre exiléen est à leurs côtés, chargé d'accompagner le navire kargarli dans les eaux exiléennes. Les personnages auront peut-être remarqué que les militaires exiléens qui sont montés sur le navire kargarli ont l'air quelque peu tendus. Les deux navires s'approchent des contreforts de la monstrueuse Porte d'Airain. C'est le moment d'expliquer aux joueurs de quoi il s'agit et les raisons de leur venue sur la lune de Forge.

Le navire s'approche du seuil et tout le monde retient son souffle... et c'est le noir, le passage. Un vertige, la nausée, une sensation de tourner sur soi-même, un noir interminable ou au contraire un passage rapide, les impressions varieront d'une personne à l'autre. Puis le navire remonte brutalement, il est passé ! Décrivez le ciel noir, les nuages, la pluie et l'eau sombre de l'océan qui semble habiter les plus terrifiantes créatures.

Il faudra encore six jours de voyage au navire des personnages pour que les lumières de la Cité d'Acier soient visibles. À nouveau, vous avez l'occasion d'une belle description. Bientôt, le navire accoste sur l'île de Terminal. L'ambassadeur et sa famille sont accueillis par des officiels exiléens (représentant le Consistoire civil) ainsi que par le premier secrétaire de l'ambassade kargarli, Karl Toussaint. Tout ce petit monde monte dans un train réservé, direction Exil. Des fenêtres du train, l'énorme masse d'Exil est encore plus impressionnante.

Les personnages n'auront toutefois pas le temps de jouer les touristes. Ils doivent prendre possession de leurs nouveaux appartements. Épuisés par leur long voyage, la première pensée qui leur viendra en tête sera de passer une nuit calme loin des flots tumultueux de l'océan Noir.

## *Premier jour : à la découverte de la cité / Ambassade (80/1854/251)*

La première journée paraîtra sûrement très courte. L'installation continue, les personnages devront diriger les domestiques qui leur livrent les affaires qu'ils ont fait venir de Kargarli. Le duc Laszlo est très occupé : il doit prendre contact avec les employés de l'ambassade qui doivent l'informer des affaires en cours. Les PJs ont toute liberté pour une première balade dans la cité, mais ils devront être de retour avant le soir : toute la famille est invitée chez une importante famille patriarcale. Ce sera la première soirée publique du nouvel ambassadeur et il souhaite faire bonne impression devant la fine fleur de la société exiléenne.

Un guide sera chargé par le duc de faire visiter la ville aux personnages : c'est un petit homme insignifiant nommé Nestor. En fait, ce petit homme anodin, fonctionnaire de bas niveau à l'ambassade, n'est autre que le Marionnettiste ! Il s'agit donc pour vous, MJ, d'en rajouter un maximum sur le ridicule du personnage lors de la visite. Il parle d'une voix affreuse, souffre de tics de langage et fait des commentaires ennuyeux au possible sur les merveilles de la Cité d'Acier. N'en faites tout de même pas trop : Nestor doit être transparent ou presque. Il se montrera extrêmement serviable et en profitera pour surveiller les PJs.

**Note :** à l'inverse, le personnage de Karl Toussaint est conçu pour aimer les soupçons des PJs. N'hésitez pas à en rajouter sur le caractère autoritaire et peu aimable du Premier Secrétaire de l'ambassade. Ce suspect idéal est malheureusement complètement innocent.

Laissez les personnages se balader dans la ville à leur guise. Faites-leur découvrir la nuit permanente, l'éclairage public à l'électricité, les passerelles amovibles, les flèches des palais des patriarches, les jardins suspendus, le ballet des ballons-taxis... Les personnages devraient avoir les yeux écarquillés. Pour leurs joueurs qui ne



connaissent pas Exil, cette balade remplacera avantageusement un discours de présentation du monde.

Les Exiléens quant à eux ne semblent parler que d'une seule chose : la perte d'un navire de la flotte, le *Certitude*. Tous les journaux font leurs gros titres là-dessus : sans qu'on sache comment, un invincible cuirassé de la flotte de la cité a été coulé dans l'océan Noir. L'affaire du *Certitude*, comme on l'appelle déjà, semble revêtir une importance cruciale aux yeux des Exiléens. Pour ces derniers, leur marine est invincible ; comment un de leurs navires aurait-il pu être coulé ? Si les PJs s'y intéressent, c'est l'occasion de recycler toutes les rumeurs circulant sur l'océan Noir, en particulier la survivance des Lektres. Sinon, les PJs pourront observer les préparatifs du Carnaval qui est dans quelques jours (nous sommes en effet au mois de Gibbe). Dans tous les cas, les PJs devraient pouvoir entrer en possession de l'article de l'*Indépendant Exiléen* reproduit en aide de jeu.

Malheureusement, l'heure de rentrer arrivera vite et il leur faudra se préparer pour une soirée de mondanités.

### Euphrasien Marron et les Lektres

L'article de l'*Indépendant Exiléen* parle assez longuement d'un certain Euphrasien Marron, écrivain à succès qui attribue la perte du cuirassé aux Lektres. En fait, le nouvel ouvrage de Marron, qui doit sortir sous peu, a pour objet la survivance des Lektres – restés dissimulés dans les profondeurs de l'océan Noir. Le héros du roman de Marron est un jeune ingénieur spécialisé en génie maritime qui découvre petit à petit l'existence en Exil d'un culte secret dédié aux Lektres, vénérés comme les dieux de la foudre. Cette société secrète a bien sûr gangrené les classes dirigeantes. Comme de rigueur, le héros échappera à toutes les tentatives d'assassinat et, à l'issue d'improbables péripéties, finira par révéler la vérité au Consistoire

(séduisant au passage l'héritière d'une famille patriarcale). À la fin, les Lektres survivants seront tués à l'aide d'une machine inventée par le héros permettant de contrôler l'électricité. Le roman est mal écrit et mal documenté, et son improbable intrigue est racontée avec un sérieux risible. Bref, Euphrasien Marron est un écrivain lamentable mais un homme d'affaires malin et doué dans la communication.

Pour notre histoire, c'est surtout une fausse piste totale. Si les PJs tombent dans le panneau, il y a peu de chances que Marron accepte de les recevoir, à moins qu'il n'y voie une quelconque manière d'augmenter son tirage.

### *Mondanités chez les Vriss' Cressances (96/2580/21)*

La famille qui invite l'ambassadeur et sa famille est celle des Vriss' Cressances. En effet, le colonel Darik de Vriss' Cressances, chef des services de renseignement de la flotte exiléenne, a failli être la victime d'un complot kargarli (cf. 20 heures). Pour l'ambassadeur, il s'agit d'assurer au colonel sa pleine et entière collaboration dans la traque des personnes impliquées dans le complot. D'une manière générale, la difficile tâche du nouvel ambassadeur est de certifier à Exil que Kargarl ne s'opposera plus à elle d'une telle façon. Autant dire que le père des PJs est dans ses petits souliers et qu'il exige de ses enfants une tenue exemplaire lors de la soirée.

**Note :** tout joueur qui fera une remarque quelconque sur « les réceptions de l'ambassadeur » ou sur des rochers en chocolat se prendra le lustre de 30 tonnes sur la tête.

La soirée se déroule dans les étages supérieurs du palais des Vriss' Cressances, une impressionnante pointe de pierre décorée d'acier titillant les bâtiments les plus élevés de la cité et s'enfonçant dans les tréfonds d'Exil. Les personnages s'y rendront en utilisant le ballon-taxi de l'ambassade. Ils sont accompagnés de Karl Toussaint. Ils seront accueillis par des serveurs automatiques et conduits dans l'immense

pièce où se déroule la soirée. Là, des dizaines d'invités sont éparpillés. Ils seront annoncés de façon très formelle par l'automate, qui criera d'une voix mécanique *« Le duc Conrad, ambassadeur de l'empire de Kargarl et sa suite ! »*

La pièce où se déroule la réception est grossièrement cylindrique et fait une centaine de mètres de diamètre. Le plafond est situé à 20 mètres de hauteur, et trois niveaux de mezzanine courent le long des murs. Au niveau de ces mezzanines, des portes conduisent vers diverses chambres et alcôves, toujours utiles pour s'isoler (que ce soit pour parler affaires ou bien avec une charmante rencontre). Entre les invités circulent des automates munis de plateaux d'argent qui distribuent boissons, petits fours et glôrks confits. Un orchestre au grand complet fournit l'accompagnement musical indispensable pendant que divers saltimbanques animent la soirée : trapézistes, jongleurs, acrobates... Le père des personnages aura à peine le temps de se présenter et de présenter ses enfants qu'il sera happé par la baronne Rénalda. Les PJs auront alors le champ libre.

La foule des invités est très hétéroclite. Les personnages remarqueront toutefois un certain nombre d'uniformes militaires (les Vriss' Cressances sont connus pour leurs liens très forts avec l'armée d'Exil). Bien que cela soit une soirée plutôt guindée suivant les critères exiléens, les personnages forgiens seront sans doute choqués (ou intéressés, suivant les cas !) par les tenues portées par les femmes. Les Exiléens rencontrés poseront moult questions aux personnages sur la vie sur Forge : *« Kargarl ? Comme c'est romantique ! La vie y est-elle comme dans ces magnifiques opéras ? »* ; *« Cette guerre interminable avec Autrelles va-t-elle enfin prendre fin ? »* ; *« Est-ce vrai que vous n'avez pas accès à l'électricité ? »* Voici maintenant quelques rencontres possibles durant la soirée, à moduler suivant l'humeur des joueurs.

**Sténia d'Odève** : la célèbre et magnifique actrice est présente à la soirée. Elle attend son

ami, le colonel Darik. Celui-ci est en retard, retenu par l'affaire du *Certitude*, et la belle s'ennuie. Elle pourrait tenter de séduire par jeu un des personnages masculins. Un autre invité, ami de Darik, lui fera comprendre que cette femme n'est pas pour lui. Attention à l'esclandre si le personnage s'emporte.

**Derrière le cordon rouge** : un des personnages pourra remarquer un étrange va-et-vient. Une partie des invités disparaît dans un couloir dont l'accès est barré d'un simple cordon rouge. Si le personnage essaie de passer, il sera arrêté par un automate. Plus tard dans la soirée, un jeune homme ou une jeune femme sympathique avec qui le personnage discute est rejoint par une femme d'une trentaine d'années, habillée d'une manière provocante. Cette dernière, qui se présente comme Luna de Vriss' Cressances, propose à la personne avec qui le PJ parlait de la rejoindre. Si le PJ leur demande où ils vont, Luna lui répondra : *« vers un endroit où la soirée est plus excitante. Voulez-vous nous accompagner, mon cher ? »* Le personnage se verra alors emmener derrière le cordon rouge... où se déroule une partie fine, dans la plus grande tradition libertine d'Exil.

**Un visage du passé** : Kara remarque dans la foule des invités un visage qu'elle connaît bien : un de ses anciens camarades d'opération, un de ceux qui sont morts durant l'opération en Autrelles (cf. l'historique de Kara). Elle pourrait se lancer à sa poursuite, mais lorsqu'elle croira mettre la main sur lui, il s'avèrera qu'il s'agit en fait d'une autre personne.

**Charmante rencontre** : cette rencontre est prévue pour Stévren. Une jeune femme très avenante, qui se présentera comme Elizabeth, lui fera la conversation. Il s'agit en fait d'une espionne autrelloise chargée de prendre un premier contact. Elle ne cherchera pas trop à lui tirer les vers du nez dès cette première rencontre, cela paraîtrait louche. En revanche, elle laissera bien volontiers ses coordonnées à Stévren. Après l'attentat contre le duc, elle pourra être contactée (ou bien elle prendra



d'elle-même cette initiative). Elle mettra alors les PJs au courant des agissements des ultras kargarliens. Si on lui pose la question, elle ne niera alors pas être un agent autrellois. Aux personnages de la croire ou non.

**Ballmeyer, l'illusionniste :** cet homme, en cape et haut-de-forme, pourra facilement être repéré. Il amuse la galerie à l'aide de petits tours (il sort des mouchoirs de derrière l'oreille des gens, fait disparaître des pièces de monnaie, ce genre de choses). Il est très expansif et se fera un plaisir de converser avec quiconque l'abordera. Une femme telle que Kara Orvennes l'intéressera plus particulièrement. Il expliquera qu'il va se produire ce soir, pour un « *numéro très spécial !* » Il fera à Kara une sorte de « *numéro privé* ». Prenant son air le plus mystérieux, il lui dira « *je vois deux personnes en vous, l'une se trouve juste derrière vous* (il sort une rose de derrière l'oreille gauche de Kara) *et l'autre... l'autre est plus mystérieuse, mais je la tiens !* (il sort une dent de Félynx de derrière son oreille droite) » La dent de Félynx n'est qu'une allusion amusante pour Ballmeyer (il signe ses cambriolages de la sorte, ou bien se fait passer pour l'homme qui signe des forfaits ainsi, cf. encart p.170 d'Exil), mais Kara risque de le comprendre différemment.

**L'arrivée du Colonel Darik :** en milieu de soirée, le colonel Darik fait son entrée. Il salue d'abord Sténia avant de se diriger vers l'ambassadeur :

- *Mon cher, je vous prie de m'excuser de vous avoir fait attendre.*

- *Colonel, c'est pour moi un honneur que de vous rencontrer,* répond le duc.

- *Monsieur l'ambassadeur, ces derniers temps, les bonheurs de Kargarl, je m'en serais volontiers passé. Mais je vous en prie, accompagnez-moi dans mon bureau.*

C'est bien évidemment aux événements de 20 heures auxquels il est fait allusion. Les personnages n'ont aucun moyen de le savoir, et il s'agit juste ici de rajouter un peu de mystère.

**Félicien de Vriss' Cressances :** Un des personnages, plus probablement Artémise,

pourra remarquer qu'un des invités semble s'ennuyer à mourir. Il picore un glôrk de temps à autre et semble s'intéresser à un objet situé dans sa main, qu'il bricole avec une clef (c'est un mécanisme quelconque). À un moment de la soirée, il effectuera une petite intervention sur un des automates de service. Cet homme est Félicien de Vriss' Cressance, cousin de Darik et mouton noir de la famille. En effet, dans une famille où seuls les hommes servant dans l'armée sont respectés, il a choisi de devenir ingénieur. Il occupe un poste important. Il est en effet chargé de coordonner les différentes études sur les machines absurdes et de voir si des liens peuvent être établis entre elles. C'est en bien des points la caricature du scientifique : distrait, maladroit et gauche en société. Il s'ennuie poliment durant la réception et sera enchanté de parler de science avec quelqu'un qui s'y intéresse.

**Un automate :** durant la réception, un des automates semble fixer le visage d'Artémise. Si elle essaie de l'approcher, il tente de s'échapper dans la foule (et comme tous les automates se ressemblent, ce ne sera pas facile de le retrouver).

## Le plan diabolique de Ballmeyer

Ballmeyer est ici pour voler un inventaire de machines absurdes qui se trouve dans le bureau de Félicien de Vriss' Cressances. Ballmeyer a déjà fait cambrioler le bureau de Félicien à son travail, mais en fait le document est conservé dans son bureau du palais. Ballmeyer va donc organiser une diversion durant son spectacle. Il a fait changer les cartes de programmation de certains des automates par Ernst Reclusset. Pour le clou de son spectacle, Ballmeyer va emprunter à la baronne ses bijoux... et disparaître en fumée. C'est alors que trois automates vont devenir comme fous. Ils vont se mettre à tourner sur eux-mêmes au niveau du bassin comme des toupies et à agresser la foule. Les gardes du palais vont devoir intervenir et Ballmeyer profitera de la



panique pour s'introduire dans le bureau de Félicien et ouvrir son coffre. Il ne lui restera plus qu'à s'enfuir grâce à un ballon-taxi l'attendant à l'extérieur. Dans l'histoire, le vol des bijoux n'est destiné à masquer le véritable but de l'opération. Et c'est aussi un petit bonus !

Toutefois, Ballmeyer ignore deux choses. En premier lieu, sa diversion servira également à l'agent kargarli infiltré sur place pour assassiner le duc Conrad. Toutefois les automates fous le gêneront dans sa tâche et le duc sera seulement blessé par le coup qui aurait dû être mortel.

Ensuite, Ballmeyer ignore que Recluset a bricolé les cartes de contrôle des automates à sa façon. Il a laissé son poinçon sur les pièces rajoutées, ce qui devrait permettre à tout enquêteur un peu doué de remonter jusqu'à lui. De plus, il a repris une vieille programmation d'automates pour travailler. Cette programmation inclut une sécurité qui empêche les automates de faire du mal à lui-même, Théophraste Meudon et à sa fille. Or rappelons que Victoire Meudon ressemble fort à notre Artémise en un peu plus âgée. D'où la confusion des automates lorsqu'ils croiseront Artémise !

***Mais c'est qui ce Ballmeyer ?*** c'est une bonne question. Est-ce lui le mystérieux Fantôme, le chef de la Chimère ? Peut-être. Ou peut-être pas. Une seule chose est sûre : il ne s'appelle pas Ballmeyer et il est tout sauf vulnérable<sup>1</sup>.

## Le clou du spectacle

Environ une heure après l'arrivée du colonel Darik, on annoncera le spectacle de Ballmeyer, « *le célèbre illusionniste sostrien, de passage à Exil après sa tournée triomphale sur Forge pour un spectacle exceptionnel !* » Ballmeyer apparaît alors dans un nuage de fumée sur une scène située au centre de la pièce. Des éclairages électriques soulignent les moments forts du spectacle. Il se lance dans un numéro de magie classique mais

impressionnant. Il découpe à la scie un membre de l'assistance enfermé dans une boîte. Il fait disparaître une invitée. Il en hypnotise une autre.

***À la fin du numéro :*** il fait monter sur la scène la baronne de Vriss' Cressances en personne. Après quelques passes « magnétiques » autour d'elle, celle-ci semble s'élever dans les airs, elle flotte à une vingtaine de centimètres du sol. Une autre passe... et les bijoux auparavant autour du cou de la dame sont dans les mains de Ballmeyer ! Un *oooooooohh* traverse l'assistance. Ballmeyer claque des mains et disparaît dans un nuage de fumée tandis que la baronne retombe à terre. Des applaudissements nourris secouent la foule des invités... mais Ballmeyer ne réapparaît pas. La baronne regarde autour d'elle avec une inquiétude croissante. C'est alors qu'un cri de panique traverse la salle. Des automates sont en train de devenir fous.

Les PJs tiennent là l'occasion d'intervenir. Trois automates sont lancés comme des chiens fous dans la pièce, tournant sur eux-mêmes à toute vitesse au niveau du bassin avec les bras écartés. Ces membres métalliques lancés à grande vitesse sont des armes mortelles et plusieurs invités ont déjà été gravement blessés. Un autre automate a été percuté et gît en plusieurs morceaux éparpillés au sein d'une mer de rouages. Pour arrêter les machines devenues folles, des jets de *Sportif* semblent à l'ordre du jour, ainsi que de bonnes idées pour arrêter leur course folle, comme par exemple en utilisant le mobilier pour les faire chuter.

Il faudrait également s'arranger pour mettre Artémise face à un automate fou. L'automate s'approche d'elle dangereusement... faites-lui faire des jets de *Sportif* difficiles. Quel que soit le résultat, l'automate ne la blessera pas. Alors qu'il s'approche, Artémise pourra voir que les « yeux » de l'automate sont braqués sur elle. Il semble alors vouloir dévier sa trajectoire... N'y parvenant pas, il implose à moins de deux mètres d'Artémise dans une pluie de boulons et de minuscules rouages.



<sup>1</sup> À ce stade, les auteurs doivent confesser que Ballmeyer est en fait une tentative éhontée de réhabiliter ce grand incompris qu'est le méchant à cape.

**Pendant ce temps :** Ballmeyer s'est rendu au coffre et a subtilisé les documents de Félicien sur les machines absurdes. Il se préparait à s'enfuir en douceur lorsqu'il a été surpris par un groupe de gardes. Poursuivi, le voilà qui débouche à quelques pas des PJs. Il est pris en tenaille ! Le voilà qui s'enveloppe brusquement dans sa cape comme pour se protéger, se précipite vers une fenêtre, l'explose en traversant la vitre et se jette dans le vide ! Si les personnages s'approchent de la fenêtre, ils pourront découvrir que Ballmeyer, dans sa chute, a utilisé un lance-grappin pour s'accrocher à la nacelle d'un ballon-taxi. Le ballon s'éloigne rapidement, tandis que Ballmeyer les salue de son chapeau.

C'est alors que de nouveaux cris retentissent dans la salle : on appelle les personnages. C'est Karl Toussaint qui, livide, leur annonce qu'on vient d'attenter à la vie de leur père. Ce dernier n'est pas mort mais gravement blessé, on est en train de le transporter à l'ambassade en ballon accompagné d'un médecin.

**Des indices :** un certain nombre d'indices peuvent être glanés au cours de la réception, puis après le tragique incident.

- Artémise a vu un automate exploser devant elle. Elle pourra facilement récupérer la pièce mécanique contenant la carte de programmation.
- Si les personnages se retrouvent face à Ballmeyer lors de sa fuite et s'ils sont vigilants, ils pourront remarquer que celui-ci porte contre sa chemise ce qui ressemble fortement à un dossier ou à une petite pile de documents.
- Dans les débris de la fenêtre par laquelle Ballmeyer est passé, il est possible de découvrir un morceau de papier. Cela ressemble à un plan, dans un coin on peut trouver les lettres « FVC » (initiales de Félicien).
- Si les personnages arrivent à accéder au coffre, ils pourront trouver une dent de

Félynx à l'intérieur.

- Personne n'a remarqué l'attentat contre l'ambassadeur dans la panique.

Il ne restera plus aux personnages qu'à rentrer en pleine inquiétude à l'ambassade. Le médecin, après avoir longuement examiné le duc, essaiera de rassurer les personnages en leur disant que les jours de l'ambassadeur ne sont pas en danger. Selon lui, le duc a eu beaucoup de chance. La personne qui l'a frappé visait sans doute le cœur et n'a manqué l'organe que de quelques centimètres. Si les PJs vont voir leur père, celui-ci se réveillera un instant pour le murmurer, dans ce qui semble être un demi-délire provoqué par la douleur et les sédatifs : « *il faut trouver... le... marionnettiste...* » Le duc a en effet été mis en garde contre le mystérieux chef des conservateurs kargarliens en Exil par le ministre Kalred et il se doute que l'attentat vient de là. C'est tout ce qu'il aura la force de dire.

**Note :** Si Kara s'intéresse à la blessure du duc, elle pourra constater que la façon dont le coup a été porté (ou plutôt, la façon dont il aurait dû être porté) lui rappelle les techniques d'assassinat des services secrets kargarli.

Il ne reste qu'à espérer que les personnages se lanceront d'eux-mêmes dans l'enquête pour savoir qui a attenté à la vie de leur père. Ballmeyer risque de leur apparaître comme l'instigateur de toute l'affaire. Ils auront tort, mais qui pourrait leur en vouloir ? À noter que Toussaint essaiera dans la mesure de son possible de les dissuader d'enquêter par eux-mêmes, arguant « des bonnes relations entre Kargarl et Exil qu'il faut conserver à tout prix ».

## Kara et Joshua

À un moment de la partie Joshua, l'ancien amant de Kara, celui qu'elle croyait mort lors de la fameuse mission en Autrelles, essaiera de lui parler. Il pourra la rencontrer alors qu'elle est séparée du reste du groupe, ou bien il l'attendra tout simplement dans sa chambre à l'ambassade. Il lui dira qu'il a dû se faire passer pour mort dans l'intérêt de la nation et d'autres

missions. Joshua lui dira qu'il est venu la voir de son propre chef (ce qui est vrai) afin de la convaincre de retourner au sein de *la maison* (celle des agents secrets de Kargarl).

Son objectif est en fait surtout de récolter des informations. Joshua est prêt à tout pour cela, y compris à lui dire qu'il l'aime toujours (ce qui est faux). Il est difficile de dire comment Kara réagira à cette rencontre venue d'un passé qu'elle croyait oublié, mais si elle mène bien la conversation, elle pourra sans doute obtenir quelques bribes d'informations par Joshua.

### *Enquête sur les automates / Atelier (64/1050/534)*

Cette piste est celle que suivront les personnages s'ils s'intéressent à la carte de programmation d'un des automates devenus fous. Ces automates, tous du même modèle, proviennent d'une célèbre maison exiléenne à la réputation sans taches (la maison Galadine). Artémise, qui connaît les sciences ingéniériques, pourra noter facilement que la carte de l'automate a été modifiée. Plus intéressant, cette carte est marquée d'un poinçon d'artisan particulier.

**Note :** *c'est bien évidemment Ernst qui a laissé sa marque sur les automates fous à l'insu de Ballmeyer, comme un appel au secours.*

Une enquête menée chez des horlogers ou des fabricants d'automates d'Exil apprendra facilement aux personnages qui est l'auteur de ce poinçon : c'est un certain Ernst Reclusset. Il était réputé être un fabricant d'automates et un horloger très doué, travaillant seul. Il a, semble-t-il, quitté la profession du jour au lendemain, sans raison. L'horloger qui a renseigné les PJs pourra sans problème leur donner l'emplacement de l'ancienne boutique de Reclusset.

La boutique se trouve dans un quartier d'artisans. Elle est fermée, les volets clos.

Toutefois, Reclusset travaille toujours dedans et pour cause : il est prisonnier de sa propre demeure. Si les PJs se renseignent, un petit vieux insomniaque leur dira qu'il lui arrive d'entendre du bruit dans la boutique la nuit. Si les personnages se mettent en planque, ils pourront sans doute observer des allées et venues : un coursier vient livrer de la nourriture, ou bien des gens viennent chercher des caisses. Il s'agit bien sûr d'hommes de Ballmeyer qui viennent chercher les créations de l'horloger pour les apporter à leur entrepôt sur le port Circulaire. Dans l'intérêt de la partie, il vaudrait toutefois mieux que les personnages ne trouvent pas immédiatement où se situe cet entrepôt.

**À l'intérieur de la boutique :** Reclusset est gardé par deux gros bras (embauchés par Ballmeyer, mais ne faisant pas partie de la Chimère). Le vieil horloger travaille au premier étage, tandis que les gros bras occupent le rez-de-chaussée. Ils ne feront sans doute pas le poids face aux PJs, mais ils devraient avoir le temps de déclencher un mécanisme diabolique. En effet, Ballmeyer a fait installer une manette sur un pan de mur de la boutique. Il a expliqué aux deux gardes qu'il s'agissait d'un mécanisme d'alarme pour leur permettre d'appeler des renforts.

Voyant débouler les personnages, peut-être supérieurs en nombre, les gardes tenteront d'appeler les renforts... C'est une très mauvaise idée ! Au lieu de renforts, la manette déclenche en réalité un mécanisme dont l'objectif est de détruire les preuves... en tuant tout le monde ! Des volets en acier s'abattent alors sur toutes les ouvertures de la maison tandis qu'un gaz mortel commence à diffuser. Les personnages n'ont que peu de temps pour agir. Dès le tour suivant le blocage des ouvertures, commence à leur faire faire des jets sous l'Attribut Physique de difficulté croissante. Les personnages pourront également entendre une personne tousser au premier étage. Les deux gardes continueront à se battre contre les PJs durant quelques tours, avant de se rendre compte qu'ils sont eux aussi en train de mourir et qu'ils ont été trompés.

**Que faire ?** D'abord, sortir ! Pour cela, il y a deux solutions : en force ou en finesse. La solution en force est d'essayer de défoncer les volets qui bloquent la sortie. Ils sont hélas fort solides, ce ne sera qu'une perte de temps. Il est bien plus malin de s'attaquer aux murs en eux-mêmes, voire au plancher. En effet, le gaz a tendance à monter et les personnages seront plus à même de respirer s'ils sont collés le nez au sol. Contiguë à la maison de Recluset se trouve une remise que les personnages n'auront pas manqué de remarquer, et c'est le mur entre la maison et la remise qui est le plus faible. Il est également possible de détruire le plancher pour se glisser sous le mur en question. Tout ceci est géré par l'Attribut Physique, ou éventuellement par un Talent *ad hoc*.

L'autre solution est d'essayer de trouver le mécanisme diabolique. La pièce est pleine d'outils d'horloger. Démonter la coque d'acier qui protège la manette abaissée ne sera donc pas bien difficile. Derrière se trouve effectivement le mécanisme des volets. Quelques tours d'efforts ainsi qu'un jet d'Ingénieur seront nécessaires pour ouvrir les obturations d'acier (mais il ne sera pas possible d'arrêter le gaz mortel).

**À l'étagage :** Pendant ce temps, un des personnages pensera peut-être à monter au premier. Comme expliqué précédemment, le gaz monte et à l'étagage l'air est vraiment irrespirable. Là, Recluset se traîne misérablement par terre, au milieu de tout un fatras de matériel d'horlogerie et d'automates en cours de fabrication. Il est en train de mourir, trop faible pour résister aux effets du gaz. Il tient dans sa main une photographie qu'il tendra au PJ dans un dernier geste. On le distingue dessus, plus jeune, en compagnie d'un autre homme et d'une toute jeune fille (c'est Théophraste et Victoire, à l'époque où il était encore ingénieur). On pourra également trouver une lettre manuscrite signée « B », écrite sur un ton très ironique, donnant à Recluset des instructions pour la fabrication des automates fous. Ce document est fourni en aide de jeu.

À noter que le bruit (et particulièrement des coups de feu) risque d'attirer les pandores. Ceux-ci arrêteront les PJs (et les gros bras s'ils ont survécu), le temps pour eux de vérifier leur statut de plénipotentiaires kargarli. C'est alors Karl Toussaint qui viendra les sortir de prison en les exhortant de cesser leurs « gamineries ».

**Note :** si les PJs sont particulièrement malins, ils arriveront peut-être à empêcher la mise en route du mécanisme infernal et ainsi à sauver Ernst. Malheureusement ce dernier ne sait pas tant de choses que cela. Tout ce qu'il pourra leur apprendre en plus est qu'il se doute que toute l'affaire a un rapport avec les études de son ami Théophraste sur les véhicules sous-marins.

## Félicien

Les personnages peuvent être amenés à lui de plusieurs façons. Ils peuvent le prendre pour un suspect s'ils l'ont vu bricoler les automates lors de la réception. Ils peuvent avoir traduit les initiales FVC sur le morceau de plan, ou bien ils peuvent aller le trouver car il leur paraît une bonne source d'informations.

Normalement, Félicien acceptera de les recevoir. Il le fera dans son bureau, une pièce en désordre remplie de documents jusqu'au plafond. Félicien n'a pas remarqué que des documents lui ont été dérobés. « *De toute façon, ajoutera-t-il pour se justifier, tous les documents importants sont à l'abri dans ce coffre-fort !* » Si les PJs regardent dans la direction du coffre, ils constateront alors qu'il est grand ouvert... On vous l'avait bien dit que Félicien était distrait !

Mis face à l'évidence, Félicien poussera des hauts cris : on lui a effectivement volé des documents. Après un inventaire rapide, il pourra leur dire quels documents ont été volés : un inventaire de certaines machines absurdes situées dans les profondeurs de la cité. Les documents chapardés concernaient essentiellement la même machine qui, *a priori*, participe au retraitement de l'air de la cité.

### ***Se rendre jusqu'à la machine absurde :***

Elle est assez isolée et pas très facile d'accès. Les coordonnées fournies par Félicien correspondent à un bloc abandonné, occupé seulement par des exclus et des individus peu recommandables. Après un peu d'errance, les personnages rencontreront un vieux clochard à l'air bizarre, récitant une litanie de chiffres comme une comptine pour enfants. Si les personnages l'interrogent sur une machine souterraine ou sur des gens qui seraient passés récemment, il pourra les amener à proximité de l'entrée (sans jamais cesser de réciter des nombres). Là, il dira juste « *Suivez les Horlogers !* » tout en désignant du doigt une de ces étranges créatures qui, un morceau de métal sur le dos, se dirige vers la machine absurde. Pour suivre la créature, il faudra passer par des souterrains menant jusqu'à une porte gigantesque de tombeau à moitié brisée.

### ***La machine absurde (45/-162/75)***

Derrière cette porte se trouve un complexe de cinq salles grossièrement cylindriques. Toutes ont une hauteur de plafond de plusieurs dizaines de mètres. La salle par laquelle arriveront les PJs ne contient qu'une seule chose d'importance : un imposant pendule oscillant lentement, sur un rythme apériodique. À part ça, la salle ne contient que des gravats au milieu desquels courent des Horlogers. La salle est plongée dans l'obscurité, à l'exception d'un rai de lumière à l'opposé des personnages. Les torches ne perçant les ténèbres que sur quelques mètres, les personnages ne verront pas le pendule dans un premier temps. Ils n'entendront que son souffle, puis sentiront sur leur peau le courant d'air qu'il produit. Laissez les joueurs s'interroger sur l'origine de ce souffle inquiétant avant de révéler la vérité au premier courageux qui s'avancera vers le centre de la pièce... et devra éviter le pendule qui semble lui foncer dessus !

Du côté opposé au mur par lequel les PJs sont entrés, une porte cyclopéenne permet d'accéder à la salle suivante où se trouve le cœur de la machine absurde. La porte est entrouverte (c'est de là que provient le rai de lumière). La salle centrale est encore plus vaste que la précédente. Elle se présente sous la forme d'une immense machinerie avec de nombreux rouages gigantesques qui forment des plateaux horizontaux disposés à différentes hauteurs. On accède à ces plateaux par un gigantesque escalier en colimaçon et en double hélice courant le long des murs (avec des marches hautes de plus d'un mètre). Le cylindre central contient les éléments principaux de la machine. La pièce est éclairée d'une lumière douce provenant des murs (des roches luisant faiblement).

Cette salle présente trois autres sorties, qui mènent à des lieux semblables à celui par où les personnages sont entrés. Ces salles contiennent elles-aussi un pendule, mais pas de sortie vers l'extérieur (les portes se sont effondrées sous les gravats). Les quatre pendules sont reliés aux imposants rouages de la machine, qu'ils alimentent en énergie. D'où provient l'énergie qui met en mouvement les pendules, en revanche, est une question qui risque d'échauffer les esprits des ingénieurs durant quelques années...

***Lorsque les personnages arrivent à la machine :*** Ballmeyer et ses hommes sont déjà là. Quant aux agents kargarli, ils suivent discrètement les personnages. De plus, Victoire Meudon, la fille de l'ingénieur toujours à la recherche de son père, se trouve également ici. Grâce aux documents que lui a laissés son père, elle a fait d'importantes recherches sur les machines absurdes retraçant l'air. La piste l'a amenée jusqu'à cette machine qui est l'une de celles sur lesquelles son père a travaillé. Sans trop savoir pourquoi, elle traîne assez souvent à proximité, espérant trouver dans les mécanismes mystérieux des Anciens des indices sur l'endroit où son père a été emmené. C'est donc dans ce décor grandiose et mécanique que va se dérouler



la rencontre entre ces trois factions (Ballmeyer, Victoire et les kargarli) – et les PJs risquent fort d'avoir à jouer à arbitres !

La scène pourrait se dérouler de la façon suivante. Les PJs arrivent sur le plateau qui donne accès au cylindre. Là, Ballmeyer et ses hommes s'activent à enlever un panneau. Si les PJs se montrent, Ballmeyer essaiera de discuter avec eux. Il leur expliquera qu'il veut juste un élément et qu'il s'en ira après. À ce moment intervient une jeune femme qui ressemble curieusement à Artémise. Victoire menace de son arme Ballmeyer tout lui en criant « *Où est mon père, espèce de salaud ?* » Ballmeyer, tout mielleux, lui expliquera alors que son père est son humble invité, que c'est lui qui l'a choisi, qu'elle est la bienvenue, et que son père souhaite la revoir.

#### **Deux cas de figure :**

- Les PJs ne sont pas allés chez l'horloger : les Kargarli n'ont pas fait le lien avec le sous-marin et vont se contenter d'observer la scène et de la rapporter.
- Les PJs sont allés chez l'horloger : les Kargarli passent à l'attaque. Leur objectif est alors de récupérer Ballmeyer pour lui faire dire la localisation du sous-marin et du prof puis récupérer Victoire pour faire pression sur le prof. Ils souhaiteront également éliminer les témoins. Dans la pire des possibilités, les Kargarli peuvent s'emparer de Victoire et des PJs, qui sont alors conduits à l'ambassade. Sinon, les PJs défont les Kargarli et peuvent s'en aller avec Victoire.

Quoiqu'il en soit, Ballmeyer devrait s'en sortir avec la machine, suivi de plus ou moins d'hommes. Il se rend immédiatement vers sa base secrète sur le port, en empruntant un ballon.

**Issue de l'action :** les PJs trouvent un indice leur donnant la position de la base de Ballmeyer : une boîte d'allumettes ou un flyer

pour un bar situé sur le port (avec les coordonnées). À proximité de ce bar, il y a des entrepôts dont un seul a un ballon sur le toit.

Les PJs ont deux possibilités. Soit ils se rendent directement sur place (Victoire va les pousser dans ce sens), soit ils rentrent à l'ambassade. Dans ce dernier cas, ils vont certainement être capturés par le Premier Secrétaire qui en fera ses prisonniers.

### ***La base secrète de Ballmeyer sur le port Circulaire***

Elle se situe dans un entrepôt assez classique situé face à la mer. Cet entrepôt servait autrefois à la réparation de bateaux.

À l'intérieur, des caisses, des poulies, rien que du classique. Cependant, ces caisses servent à masquer un niveau inférieur présentant en son centre un bassin suffisamment large pour accueillir le submersible. Ce bassin communique directement avec le port : des grandes portes (similaires à celles d'une écluse) peuvent s'ouvrir grâce à un mécanisme pour laisser sortir un bateau.

Ballmeyer et ses hommes sont en pleins préparatifs de départ. Comptez deux ou trois heures de réparations, ce qui laisse normalement assez de temps aux PJs pour trouver le repaire. Ballmeyer n'a pour objectif que de partir avec le submersible. Le problème est que les agents kargarli ont suivi Ballmeyer avec un ballon et arrivent avec des renforts (l'ensemble des cellules disponibles, soit une quinzaine de personnes). Ballmeyer a sans doute déjà perdu des hommes et il aura le dessous dans l'affrontement.

Les PJs font ce qu'ils veulent au milieu de tout ça. Victoire, quant à elle, essaiera de récupérer son père. Si les personnages s'en sortent particulièrement bien, ils pourront s'enfuir – mais leur père est toujours à

l'ambassade de Kargarl ! Sinon, ils seront capturés et enfermés là-bas.

## *Capturés !*

Les PJs se retrouvent dans les geôles de l'ambassade, situées dans les sous-sols. Ballmeyer sera là, soit déposé dans le même colis, soit un peu plus tard (après l'assaut sur la base). Il a pas mal morflé au cours d'un combat acharné puis d'un interrogatoire musclé.

Quelque temps plus tard, le guide Nestor arrive. Il se révèle comme étant le Marionnettiste. Il leur apprend également, dans un discours classique de grand méchant, que pour leur malheur, une bombe va bientôt exploser et détruire l'ambassade ainsi que leurs pauvres vies (et celle de leur père).

Évidemment, c'est Exil qu'on accusera et ça n'arrangera pas les relations entre la Cité d'Acier et Kargarl. Cependant, maintenant que l'Empire possède l'arme absolue contre la flotte exiléenne, cela ne devrait pas être un problème. Puis il s'en va.

**Pour s'échapper :** Ballmeyer a des outils de crochetage dissimulés sur lui, mais vu son état, c'est tout ce qu'il sera capable de faire. Il faudra que les PJs sortent par eux-mêmes. Ensuite, que faire ? La bombe est une véritable machine infernale qui occupe toute une pièce (et oui, il faut faire sauter toute l'ambassade !). Il est possible de la désamorcer, mais c'est difficile et cela risque de prendre du temps. Il est bien plus sûr de s'enfuir à toutes jambes (sans oublier papa, évidemment ! Il est enfermé dans sa chambre).

Au cours de leur fuite, les PJs tomberont sur les cadavres des domestiques ; tous ont été lâchement assassinés. Si la bombe explose, l'ambassade sera soufflée par l'explosion. À noter que Ballmeyer va s'esquiver durant la fuite.

## *Le final*

La suite dépend entièrement des personnages, mais il est fort à parier qu'ils souhaitent arrêter les ultras kargarliens, que se soit pour se venger ou bien pour aider Victoire qui n'a toujours pas récupéré son père, passé des mains de Ballmeyer à celles de Karl Toussaint.

En toute logique, les pas des PJs devraient les conduire à l'entrepôt. Là, ils trouveront le quai ouvert et le sous-marin en train de partir, mais en surface. Pendant ce temps, le Carnaval bat son plein et les premiers feux d'artifice sont tirés.

Les PJs peuvent encore sauter sur le sous-marin ou le poursuivre avec une barque à vapeur (amarrée à proximité de façon fort appropriée). Bien que les personnages puissent le craindre, le submersible ne plongera pas (ou alors en toute dernière extrémité) car les Kargarli n'en maîtrisent que très mal le fonctionnement.

On peut imaginer un début de combat sur le pont. Ballmeyer fera une apparition remarquée en ballon, accroché à un filin. Il aidera les PJs de son mieux (il n'a pas apprécié l'interrogatoire et sait que de toute façon le sous-marin est perdu, alors autant se venger avec élégance !).

### ***Quelques conseils de mise en scène :***

cette scène étant supposée être le point final du scénario, il est essentiel qu'elle soit rondement menée. Il est important de se souvenir qu'à Exil il pleut tout le temps et que la nuit est quasiment permanente. Ainsi, lors du combat sur le sous-marin, il ne faut pas hésiter à rappeler aux personnages, à grand renfort de jets *ad hoc*, que le pont est très glissant. Jouez un maximum sur la confusion ambiante (les PJs, contrairement aux joueurs, n'ont pas de vision d'ensemble du combat). Il serait également de bon ton de permettre au personnage de Kara de solder ses comptes lors d'un duel contre Joshua, son ancien amant. Quant à Victoire, elle essaiera de



pénétrer dans le submersible pour récupérer son père. Tout ceci, il ne faut pas l'oublier, avec un magnifique feu d'artifice pour décor !

Si le combat tourne à l'aigre pour lui, le Marionnettiste préférera se faire sauter avec le

sous-marin plutôt que de se rendre. Les PJs devront donc sauter à l'eau pour échapper à l'explosion (encore !). Ballmeyer jettera une rose à la fille avant de s'enfuir en ballon. Trempés, mais victorieux, les personnages pourront alors admirer le bouquet final du feu d'artifice...

### *Générique de fin.*

## *Crédits*

Ce scénario a été écrit à l'occasion de la 14<sup>ème</sup> convention de la Guilde des Lycanthropes, qui s'est tenue à Chenôve les 1<sup>er</sup> et 2 avril 2006.

**Textes :** Pierre & Davy (contact : [humphrey\\_boggy@yahoo.fr](mailto:humphrey_boggy@yahoo.fr)).

**Corrections, mise en page :** Boris « freakashu » Quétard & Croiseurhawk.