

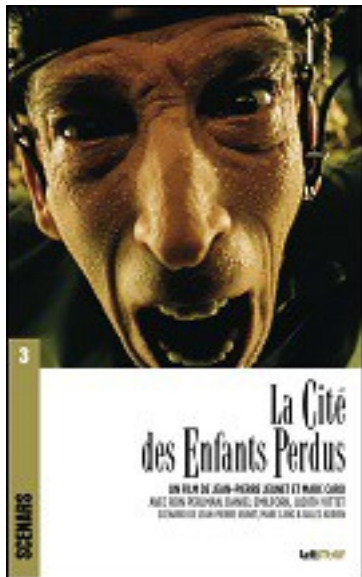
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS un scénario pour EXIL

- *Brachygobis-Xanthozonus !*
- *Hyphessobrycon-Gymnocorymbus !*

Deux Aveugles in La Cité des Enfants Perdus

AVANT TOUTE CHOSE

Ce scénario se veut être une adaptation, grandement inspirée du film éponyme de Jean-Pierre JEUNET et Marc CARO (1995) qui est lui-même une grande source d'inspiration pour Exil (LdB) comme on peut facilement s'en apercevoir.



Pour m'aider dans ma tâche, j'ai acquis le scénario complet et dialogues du film – La Cité des Enfants Perdus – Scenars 3 aux Editions LettMotif (2015) – ISBN 978-2-919070-15-2.

Je vous recommande de vous le procurer ne fut-ce que pour l'intérêt et la curiosité que procure la lecture d'un script de cinéma. On ne soupçonne pas tous les détails qu'on peut y trouver qui parfois nous échappent lors du visionnage du film. On comprend les finalités et les intentions des scénaristes sur l'histoire qu'ils veulent narrer et la profondeur des personnages qui l'animent. Déjà en soi une

découverte et un plaisir que d'avoir dévoré cet ouvrage.

Bien sûr je vous recommande chaudement de voir le film car c'est une référence et un film culte, un *must-to-see* pour sa réalisation avant-gardiste et surprenante pour l'époque.

Notes d'intention

Une série d'éléments ont guidé la rédaction de ce scénario afin de transposer ce film en un scénario de jeu de rôles pour Exil.

Tout d'abord, je souhaitais transposer les éléments essentiels du film dans les particularités typiquement exiléennes telles que les Scientistes et leurs horribles expérimentations sur des sujets bien souvent innocents ou spoliés.

Après je voulais garder la trame générale mais la développer, broder autour pour offrir plus d'aventures et de découvertes aux joueurs qui auraient vu le film. Aussi, certains éléments ont bien moins de ressorts une fois qu'ils se trouvent intégrés à une partie de JDR donnant un air de train-fantôme où tout défile aux côtés des personnages. J'ai donc fait quelques changements scénaristiques pour muscler tout cela et surprendre je l'espère les joueurs.

Il était aussi important de garder la galerie des personnages principaux et autres PNJ notables du film pour les voir apparaître au sein de l'intrigue tels que Marcello, les sœurs Line & Zette, etc. C'est pour cela que je fournis une série de pré-tirés qui permettent d'incarner les personnages-enfants pour encore plus d'immersion. La Bande des PJ est appelée en abrégé *la Bande*.

Il est en de même avec certains lieux typés tels que le cargo, le repaire des Aveugles.

Enfin, c'est le scénario rêvé pour jouer et interpréter des personnages-enfants et d'user du génial supplément la Guerre des Boulons (GdB).

A côté de cela, je place le Tatoué dans le bloc d'attractions de la Belle des Flots (aide de jeu non officielle) de Thomas « Akhileus »

LAVERSIN. Ça donne aussi l'occasion de découvrir ce fantastique lieu et d'y trouver l'une ou l'autre ressource ou départ d'aventures.

Adaptation d'un film en scénario JDR pour groupe de PJ

Afin de renforcer le thème de bandes de gamins de rue rivales propres à la GdB, j'ai choisi d'opposer les personnages à une bande rivale lors du vol de la cassette du bureau maritime des recettes.

Je vais créer plus de lien entre ONE et le groupe pour qu'ils fassent appel à lui quand il s'agira d'emporter ce lourd coffre-fort dérobé chez l'Usurier.

Dans le film, on ne peut retrouver ce tandem Miette / ONE car dans un scénario de jeu de rôle on fait jouer un groupe entier de joueurs et il n'est pas possible de lier ce PNJ à un seul personnage qui soit moteur de tout. Dans le film, ONE est coursé par les aveugles et sauvé in extremis par Miette qui le prend en pitié et se charge de lui, seule au grand dam et opposition de sa bande.

Il n'est pas toujours évident de tout faire suivre et synchroniser comme dans un scénario de film vu l'interaction des personnages qui est librement laissée aux joueurs qui vont influencer les choses ou ne pas s'y engager. Une mécanique qui est propre au JDR est qui empêche une transposition comme telle. Un travail d'adaptation est nécessaire et au final cela va différer du film même s'il s'en inspire tout en adjoignant des éléments propres à l'univers d'Exil.

Autre source d'inspiration

Enfin, je ne peux que vous conseiller aussi de parcourir le scénario « Aube de Sang » de Frank BRISON pour *Crimes* qui décrit comment animer la bande de PJ-enfants avec sa survie et sens de la débrouille. Un complément indispensable à la *Guerre des Boulons*.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Il est prévu de jouer avec des pré-tirés. Ils sont au nombre de quatre et forment une petite bande dont Miette est la cheffe. Ceux-ci s'inspirent des personnages enfants principaux du film et de son héroïne, la petite mais adorable et surtout courageuse et audacieuse Miette !

Chaque personnage possède des Contact, Allié et/ou Ami. Ceux-ci forment son tissu social et relationnel en dehors de sa bande en elle-même. Ils servent aussi d'éléments moteurs pour tout une série de scènes et séquences qui vont alimenter un pré-scénario qui servent à donner corps à leur vie d'orphelins, dure et cruelle faite de rapines et de larcins, persécutés par *la Pieuvre* (Line & Zette les sœurs siamoises directrices de l'orphelinat des Trois Colombes).

Ça permettra aux joueurs de mieux appréhender leur réseau et le quartier dans lequel va prendre corps cette aventure.

UN RAPIDE RÉSUMÉ

Il va s'agir d'un gros scénario qui au départ introduit les joueurs à l'univers de leurs personnages fait de menus larcins, de sévices et d'exploitation servile de la part de la Pieuvre.

Ensuite ayant fait la connaissance de One et lié quelques liens avec lui, ils vont être amenés à partir sur les traces de son « petit frère » Dénrée disparu, kidnappé. Ils vont devoir alors s'affranchir de la coercition et mainmise qu'exerce sur eux Line & Zette assistés de leur homme-à-tout faire, la Pelade.

Ils vont mener l'enquête pour retrouver sa piste et découvrir le culte des Aveugles et tirer des griffes des Scientistes l'innocent Dénrée. Ça les mènera à découvrir le monde haut en couleur de l'univers des forains à la recherche d'un lutteur qui possède une carte

gravée sur son dos pour s'y rendre en toute sécurité.

Après avoir infiltré la plate-forme des Scientistes, ils vont devoir s'en échapper pour regagner Exil sains et saufs espérons-le.

QUELQUES PNJ NOTABLES

L'Administrateur trouve ci-dessous la description et caractère des personnages qui gravitent autour des personnages. Ils seront tantôt des alliés ou des adversaires voire des ennemis. Ils ne font pas partie des Contacts/Alliés et Amis des PJ mais ils ont une importance capitale dans la dynamique et la mise en place du background de toute la bande de Miette.

La Pieuvre (Line & Zette)

Ce sont des sœurs siamoises qui disposent d'un large buste avec deux paires de bras et de trois jambes. Elles sont très habiles de leurs bras et exécutent des mouvements ou des passe-passe à une vitesse vertigineuse. Lorsqu'elles parlent, l'une commence une phrase qui est poursuivie et achevée par l'autre. Tel un ettin, elles se chamaillent entre elles mais s'unissent si elles peuvent y gagner quelque chose ou face à l'adversité même si au fond d'elles-mêmes, elles se détestent. Pour chacune d'elles, l'autre est de « trop ». Elles dirigent les Trois Colombes, un orphelinat où elles exploitent les enfants qui leurs servent à accomplir toute une série de basses besognes pour leur rapporter toujours plus d'argent. Elles sont cupides, radines, méchantes, pingres et avares au possible.



La Pelade

Une cinquantaine d'années, âme damnée et homme-à-tout-faire de la Pieuvre. Elancé, effilé, au faciès émacié au grand couteau aiguisé, surineur professionnel. Plutôt taiseux, il est victime d'une maladie de peau d'où il tire son surnom.

Il possède un chien gourmand et vorace, tout autant que Denrée. De race batarde pas très commode, il vous mordra les mollets.

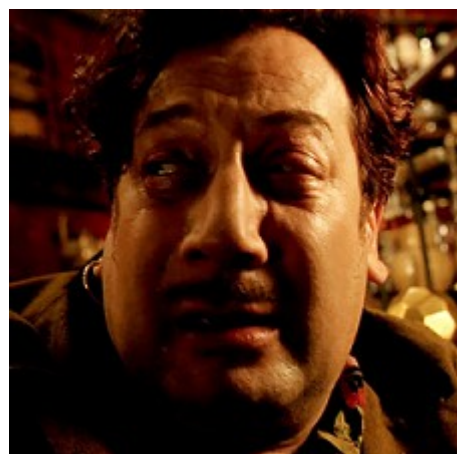
Il s'occupe de garder un œil sur les PJ pendant qu'ils officient à vider les poches d'un public subjugué et distrait.

Sans cœur et n'hésitant pas à tuer, il éprouve quelques moments de pitié face à des amis de longue date qu'on lui ordonnerait de tuer.

Marcello

Ex-automaticien ruiné et dévasté par la drogue de Serpent folie (p. 115, LdB) que lui procurent Line & Zette qui l'asservissent et le tiennent ainsi par sa dépendance.

Il possède encore un vicil orgue de barbarie qui a le pouvoir de désynchroniser les IA et neutraliser des Automates rendus HS. Les notes qu'égrène son appareil peuvent aussi rendre fous furieux et très agressifs, mus par des instincts meurtriers des Horlogers voire à prendre le contrôle d'un Automate pour en faire un robot tueur sans âme et sans scrupule, véritable machine à tuer suivant la mélodie jouée.



ONE

C'est un énorme colosse à la force herculéenne. Il arbore une énorme moustache broussailleuse rousse et des cheveux roux-blond. C'est un docker (ex-harponneur de Léviathan). Il s'occupe de Denrée, son « petit petit frère », de 8 ans, toujours affamé.

C'est une connaissance du vieux marin Kleor (cf. GdB) que Tétard (PJ) peut connaître au moins de nom ou pour l'avoir parfois rencontré.



ISSU DE LA GUERRE DES BOULONS



Voici une série de Contacts que les PJ peuvent être amenés à avoir ou à rencontrer.

Je dresse une rapide galerie de ces PNJ avec les aventures liées à chacun d'entre eux (cf. p. 4 et 10, GdB).

Le n° d'ordre permet à l'Administrateur de retrouver les renvois faits dans le scénario.

1. Doc. Clochard, à l'état de déchet. Il a raté l'extraction d'une balle d'un truand, mort de gangrène/septicémie. On veut se venger.

2. Meltron. Truand des Passantes qui vit au crochet d'une fille. Il peut se retrouver sur la rue, battant le pavé, cherchant où crecher.

3. Réoumond DANUBERT. Ingénieur aux Passantes. Il a pour projet de faire le relevé de toutes canalisations ou appareillages mécaniques divers.

4. Vieux Sismoïn. Kiosquier des Rivages importuné par une bande de gamins qui le vandalisent.

5. Kléor. Vieux marin kargalien qui offre une coquille de noix à Tétard (PJ).

6. Tairaḡ STERPION. Contrebandier des Havres qui peut leur demander de faire le guet, de transporter une marchandise d'un point A à B en évitant de se faire pincer par les Pandores.

7. Minette. Orpheline travaillant au Paragon des Passantes. Elle a disparu pense-t-on ! Elle a été adoptée par un couple d'employés.

8. Mme Clarmelle. Prostituée décatie au BazMo. Il y a un amour de jeunesse qu'elle veut retrouver et désire qu'on lui amène.

9. Dr FERUEUX. Il officie au dispensaire des Passantes. Il souhaite que les PJ aillent quérir un remède à la petite Kargal (chez un herboriste).

10. Carina. Fileuse avec 6 enfants qu'elle doit nourrir. L'un de ses enfants va disparaître, enlevé par les Aveugles/Scientistes comme Denrée.

11. Morond BEUMAIND. Journaliste à la « Voix des Passantes » a besoin d'indic' pour déceler le scoop qui le fera devenir célèbre !

12. Olivelle. Truand de 14 ans, violent qui se trouvent affublé de vilaines excroissances bulbeuses. Sa maladie s'empire, les bulbes ramollissent et suintent et il devient un monstre.

13. Droup. Mitier des Passantes toujours en l'air et drogué. Il est en contact avec une créature bizarre recouverte d'un voile charbonneux et aux yeux rouges.

14. Petros BARBIU. Etudiant au Quart-Filant, fan d'anges. Il est lié au scénario *l'Envol* d'Emmanuel GHARBI.

15. Serpent Gilbert MINOU. Il est pris en grippe par la pègre locale et on lui tend un guet-apens.

16. Bande à Bébert (Morin, Allio, Binocle, Fouine, Bricole). Ils se lancent des défis ou challengent les autres. Ils ont un bon contact avec la belle et jeune Rosa, prostituée au Crâne creux qui les aime comme une mère

17. Gang des Borques. On le trouve dans le bas des Rivages. C'est le violent Antone qui le dirige. Ce dernier « pique » des filles pour alimenter des parties fines. Il pourrait tenter d'enlever Miette.

UNE VIE D'ORPHELINS, DE VOLΣ ET DE ROPINES

Il s'agit d'une sorte de pré-scénario. Il va permettre aux PJ de faire connaissance avec leurs Contacts, ONE et leur quartier et environnement de rue pour y évoluer ensuite. Ils vont y mener quelques menus larcins ou autres opérations plus ou moins louches pour le compte tantôt de la pègre locale ou de Contacts.

Il y a 3 méfaits principaux : vol de la recette du bureau de Perception maritime, pickpocket sur la place du Sémaphore pendant le numéro de tour de force de ONE et le vol du coffre-fort (emporté) de l'Usurier.

A côté de cela, il y a une série de péripéties liées aux Contacts des PJ ou de ce qui se vit aux Trois Colombes (orphelinat) ou encore au milieu de la pègre.

Vol de la recette du bureau du Perception maritime

Ils doivent s'introduire dans le bâtiment discrètement. Il est surveillé par un gardien pas très agressif ou hostile (le neutraliser ? le saucissonner/bâillonner ou lui

faire passer l'arme à gauche) et des pandores patrouillent quelques fois par là.

Là, il faut ouvrir (forcer avec un pied de biche) une armoire fermée à clef et emporter la caisse à fracturer/forer par la suite.

16. La Bande à Bébert peut aussi être sur le coup et venir les importuner et revendiquer le magot. Aux PJ d'arranger le dilemme comme ils veulent (bagarre générale, négociation et marchandage, ou pierre-papier-ciseaux ou autres défis). Si l'Administrateur veut une opposition plus costaud et brutale faites leur rencontrer l'inquiétant 12. Olivelle !

A leur retour, Line & Zette leurs font leur poche pour être sûrs qu'ils ne dissimulent pas une velle sur eux !

Pickpocket place du Sémaphore

Pendant un spectacle de tour de force notamment exécuté par ONE, les PJ sont chargés de faire les poches des badauds ébahis par tant de puissance déployée par cet hercule.

La Pelade se trouve avec eux prêt à agir comme une ombre pour faire « taire » *fissa* tout inopportun d'un coup de surin.

ONE est enserré, contenu par des chaînes qu'il doit briser de sa seule force musculaire.

Un des PJ rate son **jet de Filou** (pickpocket) et le forain qui dirige le spectacle vient à s'en prendre à lui. La Pelade le fait « taire » d'un coup de couteau et il s'écroule mourant. ONE qui n'a pas compris la scène, ne peut réagir directement et porter secours au malheureux car il est enserré par ces chaînes qu'il doit encore briser une à une même s'il déploie une force colossale qui pourra servir pour transporter le coffre de l'Usurier (**jet de Psychologie** pour s'en souvenir et le convaincre de les aider car One est de tempérament bon et intègre même s'il est prêt à quelque écart pour retrouver Denrée).

La Pelade peut suggérer son intervention.

La scène est dure, cruelle et injuste et sera pleinement vécue par les PJ,

contemplant l'impuissance de ONE face à son patron qui se meurt lâchement poignardé par la Pelade qui assure leurs arrières car ils ont échoué.

L'Administrateur peut leur faire jouer un test de Détachement vu la dureté de la scène.

Carrément emporter le coffre de l'Usurier

Line & Zette projettent le casse du siècle. Ils savent qu'un Usurier conserve de précieuses valeurs (bijoux, velles, titres, etc.) dans un coffre-fort. Le percer relèverait de l'exploit mais l'emporter serait la solution géniale.

Elles disposent des plans de l'endroit, il faut juste ouvrir quelques carreaux ou portes pour donner accès à ONE – pressenti – pour accéder au coffret et l'emporter dans les bras jusqu'à une passerelle (via barque ou ballon-taxi suivant l'humeur de l'Administrateur soit dans les hauteurs ou bas-fonds).

Un Automate gardien pourrait se trouver sur place et il faudrait l'aide de Marcello (voir la section Quelques PNJ notables) pour le neutraliser.

Marcello

Suite à des repérages, un Automate gardien peut se trouver dans une demeure ou hangar que doivent « visiter » pour un « aller et retour » la Bande. C'est un redoutable adversaire, résistant, aux aguets et surarmé et doté d'une force inhumaine.

Averties, Line & Zette peuvent quérir l'aide de Marcelle qu'elles tiennent par le col vu son addiction à la drogue Serpent folie et qu'elles peuvent lui procurer en échange de menus-services comme aller « détraquer » ce dérangeant personnage.

A l'orphelinot

La vie n'est pas simple et c'est le moins que l'on puisse dire pour les PJ au sein de l'orphelinat. Sous la coupe de Line & Zette et de leur fidèle exécuteur La Pelade, le temps s'y déroule lentement et péniblement. L'Administrateur trouve ci-dessous quelques évènements et actions à vivre et à mener notamment pour au final carrément s'évader

et vivre une enquête-aventure certes dangereuse qui vaut mieux que de rester là-bas.

Dans les dortoirs et à la cantine

Les PJ doivent exécuter toute une série de corvées les plus ragoutantes les unes que les autres telles que nettoyer la vaisselle, préparer une bouillie infâme, nettoyer les dortoirs crasseux, ne jamais disposer de sanitaires en ordre et utilisables, vider et déboucher des latrines, nettoyer/plier/repasser le linge (attention aux jets de vapeur) avec une centrale vapeur alimentée par un tuyau urbain de distribution de vapeur.

L'inspection est menée par Line & Zette. Elles distribuent coup de martinet en punition.

Par jour, l'Administrateur est invité à leur attribuer une corvée qui se doit d'être faite en temps voulu qu'importe leurs pérégrinations ou missions.

Les PJ peuvent se faire agresser par d'autres enfants envieux ou jaloux de ce qu'ils font, de ce qu'ils trouvent, etc. Ce n'est pas une bagarre d'oreillers mais des coups de poings ou de surin qui se perdent.

La délation est encouragée et un retour de flamme pourrait survenir, Line & Zette fourrant leur nez dans leurs petits secrets ou combines.

Séance de torture sous leurs yeux

Les PJ peuvent être témoins d'une personne qu'on torture (la Pelade l'entaille doucement et crapuleusement avec son surin) pour lui soutirer des informations sur le coffre de l'Usurier par exemple.

Un test de Détachement est requis pour tout PJ témoin de cette scène.

Un homme est lié à une chaise, le corps et sous-vêtements détrempés, grelotant, les membres écorchés, tailladés. Line & Zette distribuent des baffes vigoureusement. L'aide d'un pandore ou d'un inspecteur comme 15. Sergent Gilbert MINOLI pourrait mettre un terme à ce supplice.

Un fureuil blessé

Ils peuvent recueillir un mignon petit fureuil blessé. C'est celui qui est apprivoisé et domestiqué par les sœurs siamoises qui s'en servent dans l'accomplissement de leurs audacieux cambriolages (cf. scénario Une affaire de famille de pitche). Elles sont à sa recherche surtout qu'il possédait un Objet encombrant (un gros passe-partout d'égoutier) ou gênant (une clef à bout octogonal qui sert à ouvrir des panneaux seulement accessibles à des mitiers pour s'introduire dans des passages dissimulés) ou convoité (un calepin de notes boursières et de transactions appartenant à un clerc d'une maison de négoce au sujet d'une maison de change concurrente).

Le fureuil peut aussi finir en ragout au fond d'une marmite et améliorer leur *vulgus*.

L'Administrateur est invité à faire son choix et placer dans les pattes des PJ quelques personnes fort insistantes ou trop curieuses, toujours déterminées comme les sœurs elles-mêmes. Les PJ peuvent se servir de cet objet bien pratique, qui bien identifié et utilisé (**jet adéquat**) peut leur être d'un grand recours par la suite.

S'évader

La situation devient si pénible qu'il faut fuir l'endroit surtout pour aider ONE.

Il leur faut partir sans bruit, se munir d'un éclairage et de quelques clefs ou passe-partout pour déplier et dérouler une échelle de corde ou nouer de la blanchisserie des draps subtilisés au fur et à mesure ? Un **jet d'Acrobatie délicat (-2)** s'ils servent de draps est requis. Attention à la chute en cas d'échec. N'oubliez pas que les PJ peuvent s'harnacher aux mousquetons de leur vêtement et glisser en rappel qui diminue d'un niveau de difficulté leur jet.

Via les Contacts

9. Dr Ferleux

Plusieurs de ses patients ont des irritations dues à une mycose vu l'humidité permanente et le remède d'une rebouteuse

forgienne des Royaumes Rouges fait merveille. Il demande à son contact d'aller quérir cela à la Petite Kargale. Il paie correctement pour la quantité. Si le PJ est futé et marchande quelque peu, il pourra se dégager un petit bénéf'. Mais s'il fourgue de la camelote, le Dr s'en rendra compte et les soins dispensés (pour lui et son groupe) généreusement seront finis.

11. Morond Belmaind

Il rêve de pouvoir offrir sur un plateau un scoop à son rédac' chef. Il a besoin de cela d'une quantité d'indics. L'affaire des enfants qui disparaissent, ces rapt au profit des Scientistes seraient du pain béni pour lui. Si le PJ est finaud et habile, il pourra distiller les enfants au fur et à mesure et obtenir des infos administratives ou un bon repas pendant qu'il raconte avec force détails, en long et large... au moins pendant 3 services (entrée, plat et dessert) dans une gargote.

Milieu de la pègre

Un gros flingue dans une petite menotte

L'un des PJ doit se trouver un gros flingue. Le groupe va peut-être devoir faire face à forte opposition ou son intégrité physique est menacée (17. Gang des Borgnes) et une arme est toujours dissuasive même si on sait peu ou pas s'en servir.

Il peut aussi devoir faire ses preuves, comme une sorte de rite d'initiation, se trouver un flingue pour montrer de quoi il est capable. Cette arme pourra servir à son gang par la suite. C'est risqué mais ça lui ouvrira des entrées dans le milieu interlope d'Exil.

Prise des paris et service d'ordre

Un binôme tel que Boule et Pipo peut s'occuper de prendre les paris pendant un match de boxe (ou catch) truqué/arrangé. Si des gars s'énervent un peu ou sentent l'oignon, un fier-à-bras peut leur rabattre le caquet ou flanquer un bourre-pif bien senti.

Il faut alors être Psychologue et Bagarreur. Tandis que pour la partie « affaires », il faut être Sportif, Joueur et Filou.

P'tit coup de main pour se faire la main

Le PJ doit faire le guet pendant que des collègues monte-en-l'air vont effectuer un « aller-retour » (comprenez un cambriolage) chez un marchand ou bourgeois. Si un trouble-fête venait à arriver, il doit attirer son attention.

L'Administrateur peut aussi reprendre la péripétie 1.1 Trafic et contrebande (p. 94) narrée dans le scénario de pitche « Exil en Exil ».

LES FAITS PRÉCÉDENTS L'ÉPIQUE

Cela vient juste de se dérouler avant qu'ONE ne rentre en contacts avec les personnages.

Déjà affecté et plongé dans les ennuis (sans la moindre velle) depuis le « décès » brutal de son maître et employeur, l'homme de spectacle, ONE doit faire face au kidnapping de Denrée son « petit frère ». Il s'est lancé à sa poursuite et l'a récupéré mais l'a déposé un instant sur le rebord d'un camion des Lutteurs qui a malencontreusement démarré. Depuis lors, sans qu'il ne s'en aperçoive, il a perdu sa trace. Désespéré et désespéré, ONE, ex-harponneur de Léviathan vient quérir l'aide des PJ avec qui il a collaboré (cf. transport du coffre de l'Usurier).

RÉSOLUTION

L'Administrateur trouve ici le cœur de l'intrigue en partie inspiré du film.

Denrée servi sur un plateau (d'un truck)

ONE décrit le camion d'Ernest MOBILE que les PJ peuvent reconnaître avec un **jet de Citadin aisé (+2)**.

Les PJ vont d'abord se rendre au champ de foire voir les Lutteurs (in *Belle des Flots*).

La Belle des flots

Le Tatoué peut s'y trouver et y faire un tour de force devant une foule nombreuse et trépidante d'excitation.

Prix d'entrée : 2 à 3 VE/personne.

A l'attention de l'Administrateur

Pour les PJ, c'est l'occasion de visiter cet immense lieu dédié à la fête.

L'Administrateur peut y faire jouer la scène de prise de paris et ramassage des gains par la Bande. L'un doué en tchatte et l'autre plus costaud, menaçant. Ceci profite au blanchissement d'argent qu'organise la Chimère planquée ici sous le couvert de *Synapsis corp.* et du *Nouveau Chapiteau*.

On peut y vivre des événements étranges et fantastiques mais je n'insiste pas trop là-dessus.

Attention aux troubles (ou larcins) que commettraient la Bande ici. *Synapsis corp.* ne laisserait quiconque troubler son fructueux business.

S'il leur faut un monte-en-l'air ça peut être l'endroit rêvé pour en dégoter un ou du matériel. Certains dans le milieu criminel ou de la pègre savent cela et les PJ peuvent se cacher ici s'il le fallait avec quelques bons contacts ou prises de renseignements adéquats. Mais attention, la tension pourrait monter en eux s'ils devaient demeurer sur place car ils deviendront agressifs et colériques.

Sur place en décrivant Denrée, ils apprennent qu'il avait dévoré le garde à manger ! ONE le reconnaît bien là ; toujours affamé. Un Lutteur l'avait surpris mais il a été assommé à son tour par un Aveugle.

A l'aide d'un **jet d'Espion/Filou**, on trouve sur place ces lunettes à diaphragme typique que portent les Aveugles (optacon). On peut alors déduire qu'ils sont bien impliqués.



Bref passage dans leur quartier

Ils peuvent apprendre que l'un des mioches de Carina (10) a également été enlevé, introuvable à ce jour. Il s'appelle Sep et a 5 ans avec une grosse bosse encore sur la tête d'une chute contre un bord de table. L'hématome doit être bleu-vert actuellement.

Carina

Pendant l'aventure, Carina (10) vient trouver les PJ, affolée et désespérée ! L'un de ses 6 enfants a disparu. Elle connaît la rumeur et craint le pire pour lui. Elle supplie en larmes que la Bande l'aide.

Il a été enlevé par les Aveugles à la solde des Scientistes. On trouve des traces de cette boue typique, pleine de rouille, orangée et faite de glaise du quai où est amarré le vieux cargo abandonné. Il a subi le même sort que Denrée.

Recherche d'Aveugles à tâtons

Les PJ via un **jet de Citadin délicat (-2)** déambulent dans le quartier portuaire et découvrent leur QG établi dans un vieux cargo tout rouillé et déglingué. Ils peuvent aussi apprendre par un **jet de Filou** où se trouve leur repaire qu'on connaît bien et qu'on évite.

Les PJ doivent trouver le moyen d'y pénétrer surtout qu'il y a une vigile certes aveugle mais aux aguets à l'unique entrée (déjouer un **jet d'Opposition entre Filou et ADA**). Ils pourraient s'introduire par le bastingage en grimpant le long de la coque du bateau aidés de Mitiers (cf. *Belle des Flots*) par exemple à l'aide d'un **test d'Acrobate allant de délicat (-2)** sans aide à **aisé (+2)** si des mitiers les accompagnent.

Du haut du pont, ils devront s'enfoncer dans les entrailles du navire et déjouer les rondes des Aveugles dans les coursives et couloirs du navire.

Sinon, avec un **jet de Filou délicat (-2)** à **difficile (-5)**, ils peuvent suivre un Aveugle les pieds emmitouflés dans des tissus pour étouffer le bruit de leurs pas et passer à la suite d'un Aveugle qui s'engouffre dans le bâtiment mais ceci nécessitera une fameuse coordination.

« Renaissance » d'un Aveugle

Ils sont tous (nombreux) rassemblés sur des gradins, au centre sur une estrade leur chef avec un cultiste au Dieu-Qui-Voit-Tout (visuel proche des Francs-Maçons) qui va se faire initié. Des scientifiques déballetent un appareillage d'une mallette. Il s'agit d'un optacon.



Ils assistent au « baptême », à la renaissance d'un Aveugle – frère André – qui a recouvré la vue grâce à un optacon offert par les Scientistes en échange d'enfants qui leurs sont livrés. C'est le « don de vue » pour lequel il faut commencer par « fermer les yeux ».

S'ils veulent agir l'opposition sera grande et féroce (coups et armes à feu) et les scientifiques profiteront de tout ce fracas pour s'enfuir. Ils risquent fort, s'ils y vont frontalement, d'être blessés ou capturés !

Repaire scientifique

Ils découvrent que les Scientistes qui s'échappent occupent une plate-forme au loin qui est inaccessible car entourée d'un champ de mines infranchissable sans une carte adéquate via un **jet de Citadin**.

Mais via un **jet de Filou ou Citadin délicat (-2)**, il se fait que cette carte existe et qu'une rumeur raconte qu'elle se trouve tatouée sur le dos d'un mousse qui jadis se faisant appeler Eugène et qui est maintenant devenu le Bourreau du Cap Vert, un Lutteur de l'écurie d'Ernest MOBILE via un **jet de Sportif ou Joueur délicat (-2)**.

Ils partent le voir lutter et doivent s'arranger pour dégoter un appareil photo ou esquisser un plan à la volée par un **jet d'Artiste délicat (-2)** et lui photographier le dos pour ensuite partir à la rescousse, au sauvetage des enfants kidnappés. Il leur faudra effectuer un **jet de Marin délicat à difficile (-2 à -5)** pour se faufiler entre les mines et déjouer les particularités de navigation et d'une météo piègeuse (brouillard et vents malins).

DÉNOUEMENT(S)

L'Administrateur trouve ici la dernière ligne droite de cette folle déambulation dans Exil à la recherche de Dénrée. Les indices amènent les PJ à voguer vers une plate-forme scientifique.

Aux abords de la plate-forme

Le groupe a atteint la plate-forme. Ils peuvent sans doute compter sur l'appui musclé d'ONE (voir PNJ Docker-type in Ecran). La mer est agitée au pied de l'édifice et il ne faut pas finir écrasé comme une

coquille de noix contre l'un des piliers. Un **jet de Marin délicat (-2)** est requis.

Il y a deux moyens pour pénétrer les lieux. Soit partir d'un pied et remonter une série d'échelons jusqu'à une sorte d'écouille ou alors emprunter l'ascenseur qui donne sur un quai fait de plaques rivetées et boulonnées entre-elles recouverte d'une épaisse couche huileuse et très glissante [**jet d'Acrobatie délicat (-2)**] faite de fluide ou de musc de Léviathan pour protéger la structure de la rouille. L'accès est barré par un chromatographe où il faut se présenter et taper un code. Ça peut se pirater (voir Hacking d'IM de pitche à ce sujet).

Au cœur de la plate-forme

L'Administrateur peut s'inspirer de ce qu'il est dit au sujet des Scientistes (p. 298 et ss., LdB) au sujet de leur Forteresse. Il est juste nécessaire de nuancer cela car l'action se déroule ici sur une plate-forme maritime.

Il trouve ci-après une série de péripéties/rencontres qu'il va pouvoir opposer aux personnages. Il les choisit à sa guise et en use à sa manière. Il s'agit ici de ligne directrice.

- De longs couloirs et coursives qui semblent interminables et d'escaliers étroits et abrupts d'acier jauni et des cellules au sol couvert d'huile, de goudron qu'on extrait ici-même.
- Des cris de victimes qui résonnent hurlant de douleur et de panique. Cela jette un effroi qui nécessite un test de Détachement.
- De sinistres salles d'opération froides, lugubres et glaciales à la tenue impeccable et à l'ordre parfait, au métal poli et brillant et aux outils méthodiquement agencés. On peut y rencontrer des Scientistes qui se défendent au scalpel ayant revêtu leur cuir noir et tunique sombre protégés par un tablier écarlate (qui

empêche de distinguer le sang qui l'imbibe) et qui confère une Protection de 3 mais avec un Encombrement de -1.

- Un monstre « gardien » hantant les lieux.

Horreur, abomination des adeptes de la voie de la Chair

Il s'agit d'une sorte de croisement improbable et horrible entre un Rampant et un Hurnois. Il s'agit d'un cobaye dont l'existence, le corps et l'esprit ont été grandement altérés. Cet être fait office de gardien. On peut aussi l'assimiler à une sorte de rat-ogre typique de l'univers de Warhammer et particulièrement du clan Moulders.

L'Administrateur est invité à composer son « monstre » avec les profils de ces deux créatures.

Il est armé par des doubles lames directement greffées à ses deux bras. Cela lui permet d'utiliser le Talent Bagarreur au lieu d'Esclime habituel pour un Sabre. Il combat à deux mains avec une Maniabilité doublée. Il a l'apparence d'un homard avec ses bras-sabres et il lui est très difficile de grimper (Acrobatie) ou de saisir quelque chose.

Il traque les intrus tel un Chasseur (Talent) et se nourrit de chair comme un carnivore.

- D'inquiétantes chapelles d'acier dans lequel un individu peut s'enfermer, être immergé dans une cuve d'eau, relié à différentes machines par de complexes câblages, machines bourdonnantes, etc. On sent une odeur d'ozone, d'air ionisé et d'électricité statique ou arcs électriques et du sélénium. Attention à la claustrophobie si on est enfermé dedans et au choc électrique (cf. fusil à arc).
- Des bibliothèques d'immenses ouvrages de « papier » (!) fait d'une page végétale ou organique avec des

disques gravés ou cartes perforées qu'on doit lire dans un Chromatographe ou à l'aide d'une IM. Il y a des échelles coulissantes pour accéder aux dernières étagères.

- Les tâches les plus serviles, les corvées ménagères telle que le nettoyage/récurage des salles d'op' ou couloirs ou la préparation des repas à partir de champs hydroponiques propres (vie en totale autarcie) incombent aux jeunes scientifiques (en apprentissage – en noviciat en quelque sorte). On peut les trouver par groupe de deux souvent « armés » d'un récipient en émail/balais (comme un bâton avec une Maniabilité de 0 et un **-2 au jet de Bagarreur**) ou d'un couteau de cuisine. L'un des deux va tenter de quérir des secours ou sonner l'alerte via un parlophone (chromatographe) qu'on trouve près d'une porte automatisée ou d'un ascenseur.

Notes : l'Administrateur peut typiquement les faire intervenir une fois qu'un groupe de scientifiques quittent une pièce après une sale besogne. Leur arrivée peut surprendre les PJ.

- Cellules métalliques aux portes épaisses rivetées et un banc/pupitre et une couchette sommaires et rudimentaires faits d'acier tranchant (coupe comme un Rasoir si on n'y fait gaffe ou bousculé contre car le masochisme fait partie intégrante de l'endoctrinement scientifique). On n'y trouve aucun effet personnel (aucune trace d'archive, historique, éléments d'une vie passée) seulement du nécessaire d'écriture, set de chirurgie, un tablar de protection (3 avec Enc. -1) que ONE peut enfile au besoin). Elles sont soit vides ou occupées par un scientifique qui se repose. On peut voir à travers une ouverture pratiquée

dans la porte avec un panneau/loquet coulissant. Il peut être occupé - bonus pour Surprise - dos tourné à rédiger ou lire un ouvrage.

Si le scientifique se scarifie ou se mortifie – sorte d’acte de piété – sa cellule est fermée si non elle reste ouverte pour qu’un supérieur puisse y pénétrer.

ENSEIGNEMENTS & EXPÉRIENCE

Je recommande d’attribuer des points d’expérience avant d’entamer le scénario proprement-dit afin d’offrir un réel avantage aux joueurs qui ont l’occasion d’orienter/singulariser leur pré-tiré et le renforcer avant d’entrer dans le vif du sujet.

Les personnages peuvent engranger 10 points en MEN et ADA pour l’enquête et leur débrouillardise et 8 points en PHY et SOC pour le traumatisme physique et les liens qu’ils auraient pu tisser face à l’adversité.

Il pourrait aussi ajouter quelques nouvelles Relations de type allié ou ami en fonction des services rendus et du serrage de coude face au danger et au mystère pour parvenir à s’en sortir.

Les joueurs peuvent avoir effectué par l’entremise de ce scénario leurs premiers pas au sein de l’univers d’Exil.

PRÉ-TIRÉS

Ceux-ci (4) se trouvent à la page suivante. Présentés sur une feuille A4, illustrés et transmissibles comme tels aux joueurs tout en laissant de la place pour une prise de notes/évolution.

par **pitche**
(septembre 2018)
verheve_AT_gmail.com



Miette

La maligne. Issue d'une famille qui a vécu une ruine complète avec le suicide de ses parents, c'est la cheffe de groupe. Du haut de ses 12 ans, elle ruse d'ingéniosité pour mener le groupe à bon port et à survivre au sein d'un univers violent et sans deuxième chance. Elle est un peu la « mère » de Tétard qui a beaucoup d'affection pour elle.

Citoyen, véritable Indigent (4 VE/jour), le personnage vit pauvrement (15 VE/semaine) étant entretenue par l'orphelinat des *Trois Colombes*; devant parfois commettre quelques rapines pour survivre ou obliger de perpétrer quelques larcins pour le compte de la *Picuvre*.

Orpheline / Vol / Travail temporaire

Ange gardien et Sensible – *Mineur* /
Intuition et Sans-Souci – *Mineur*

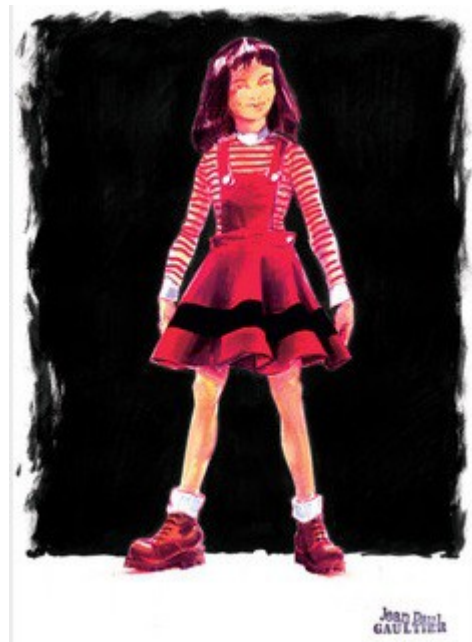
PHY MEN SOC ADA REA
Nul Bon Bon Bon Faible

12 points de santé (modificateur -2)

			(Base + Augmentations)
Acrobate	PHY	modéré	1+5
Artisan	REA	modéré	2
Artiste	REA	modéré	2
Bagarreur	REA	modéré	1+3
Bricoleur	PHY	facile	2+2
Cavalier	ADA	facile	2
Chasseur	ADA	facile	2+2
Citadin	ADA	modéré	2+6
Commerçant	SOC	facile	2+2
Connaisseur	SOC	facile	2
*Escrimeur	PHY	modéré	*
Espion	ADA	modéré	2+4
Filou	REA	modéré	2+4+2
*Fonctionnaire	MEN	modéré	*
Gentleman	SOC	facile	2+2
*Ingénieur	MEN	difficile	*
Joueur	MEN	facile	2+2
Lettre	MEN	modéré	2+6
Marin	REA	facile	2
*Médecin	MEN	difficile	*

*Occultiste	MEN	modéré	*
Orateur	SOC	modéré	2+6
Pilote	ADA	facile	2
*Programmeur	MEN	difficile	*
Psychologue	SOC	difficile	2+6
Savant	MEN	difficile	2+2
*Scientiste	MEN	difficile	*
Sportif	PHY	facile	1
Tireur	ADA	modéré	2+1

Boule (ami), Dr Ferleux 9. (allié), Mlle Clarmelle 8., Morond BALMAIN 11. et Journal de la Voix des Passantes (contacts)



Tétard

L'illuminé. Orphelin, c'est le plus jeune de la bande du haut de ses 6 ans. Il est très chétif et sensible, doux rêveur face à l'immensité de l'Océan noir qu'il aime contempler des heures durant. C'est celui qu'on protège dans le groupe et il considère Miette comme sa petite maman. Il ne sait pas nager.

Citoyen, véritable Indigent (4 VE/jour), le personnage vit pauvrement (15 VE/semaine) étant entretenu par l'orphelinat des *Trois Colombes*; devant parfois commettre quelques rapines pour survivre ou obliger de perpétrer quelques larcins pour le compte de la *Picuvre*.

Maladie (chétif)

Cauchemar et Difficulté d'élocutions –
Mineur / Intuition et Sens de la ville –
Mineur

PHY MEN SOC ADA REA
Nul Moyen Moyen Bon Bon

12 points de santé (modificateur -2)

		(Base + Augmentations)	
Acrobate	PHY	modéré	1+7
Artisan	REA	modéré	2+2
Artiste	REA	modéré	2+2
Bagarreur	REA	modéré	1+3
Bricoleur	PHY	facile	2+2
Cavalier	ADA	facile	2
Chasseur	ADA	facile	2+2
Citadin	ADA	modéré	2+2+1
Commerçant	SOC	facile	2
Connaisseur	SOC	facile	2+2
*Escrimeur	PHY	modéré	*
Espion	ADA	modéré	2
Filou	REA	modéré	2+6
*Fonctionnaire	MEN	modéré	*
Gentleman	SOC	facile	2
*Ingénieur	MEN	difficile	*
Joueur	MEN	facile	2
Lettre	MEN	modéré	2
Marin	REA	facile	2

*Médecin	MEN	difficile	*
*Occultiste	MEN	modéré	2+2+2
Orateur	SOC	modéré	2
Pilote	ADA	facile	2+5+1
*Programmeur	MEN	difficile	*
Psychologue	SOC	difficile	2+4
Savant	MEN	difficile	2
*Scientiste	MEN	difficile	*
Sportif	PHY	facile	1+3
Tireur	ADA	modéré	2+8

Kléor 5. et orphelinat des Trois Colombes (contacts), pilote de ballon-taxi au Titanide lié au restaurant-dirigeable « la Belle Flottante » (allié).

Boule

Le fouineur. Ayant fui ta famille suite à des violences, te voilà plongé dans le monde de la combine et de la débrouille. Gapette sur la tête, bout de mégot au bec, tu fais le caïd. Tu en pinces pour Miette.

Citoyen, véritable Indigent (4 VE/jour), le personnage vit pauvrement (15 VE/semaine) étant entretenu par l'orphelinat des *Trois Colombes*; devant parfois commettre quelques rapines pour survivre ou obliger de perpétrer quelques larcins pour le compte de la *Pieuvre*.

Brouillard inhabituel / Exploration (bloc)

Compulsion – *Mineur* et Déficience sensorielle (*muet*) – *Modéré* / Costaud, Puissance insoupçonné et Sens accru – *Mineur*

PHY MEN SOC ADA REA
Nul Moyen Moyen Bon Bon

24 points de santé (modificateur +1)

		(Base + Augmentations)	
Acrobate	PHY	modéré	2+7
Artisan	REA	modéré	2
Artiste	REA	modéré	2
Bagarreur	REA	modéré	2+8+1
Bricoleur	PHY	facile	2
Cavalier	ADA	facile	2
Chasseur	ADA	facile	2+2
Citadin	ADA	modéré	2+8
Commerçant	SOC	facile	2+2
Connaisseur	SOC	facile	2
*Escrimeur	PHY	modéré	*
Espion	ADA	modéré	2+1
Filou	REA	modéré	2+6+1
*Fonctionnaire	MEN	modéré	*
Gentleman	SOC	facile	2
*Ingénieur	MEN	difficile	*
Joueur	MEN	facile	1+3
Lettre	MEN	modéré	1
Marin	REA	facile	1
*Médecin	MEN	difficile	*
*Occultiste	MEN	modéré	*

Orateur	SOC	modéré	2+2
Pilote	ADA	facile	*
*Programmeur	MEN	difficile	*
Psychologue	SOC	difficile	2+2
Savant	MEN	difficile	1
*Scientiste	MEN	difficile	*
Sportif	PHY	facile	2+2
Tireur	ADA	modéré	2+8

Tairak Sterpion 6. (contact)

Pipo

Le casse-cou. Issu de l'assistance publique, c'est l'ami de Boule. Ils forment une paire inséparable. 10 ans et déjà un adroit pickpocket et tireur émérite au lance-pierre.

En cours régularisation, véritable Indigent (4 VE/jour), le personnage vit pauvrement (15 VE/semaine) étant entretenu par l'orphelinat des *Trois Colombes*; devant parfois commettre quelques rapines pour survivre ou obliger de perpétrer quelques larcins pour le compte de la *Pieuvre*.

Arrestation civile / Enquête interminable (au point de vue administratif)

Crétinisme et Fainéant – *Mineur* / Bonne coordination et Intuition – *Mineur*

PHY MEN SOC ADA REA
Bon Faible Faible Faible Excellent

24 points de santé (modificateur +1)

		(Base + Augmentations)	
Acrobate	PHY	modéré	2+8+2
Artisan	REA	modéré	3
Artiste	REA	modéré	3
Bagarreux	REA	modéré	2+8
Bricoleur	PHY	facile	3+5
Cavalier	ADA	facile	2+4
Chasseur	ADA	facile	2+4
Citadin	ADA	modéré	2+4
Commerçant	SOC	facile	2+4
Connaisseur	SOC	facile	2
*Escrimeur	PHY	modéré	*
Espion	ADA	modéré	2
Filou	REA	modéré	3+9+1+1
*Fonctionnaire	MEN	modéré	2+4
Gentleman	SOC	facile	2
*Ingénieur	MEN	difficile	*
Joueur	MEN	facile	2
Lettré	MEN	modéré	2
Marin	REA	facile	3
*Médecin	MEN	difficile	*
*Occultiste	MEN	modéré	*
Orateur	SOC	modéré	2
Pilote	ADA	facile	2

*Programmeur	MEN	difficile	*
Psychologue	SOC	difficile	2
Savant	MEN	difficile	2
*Scientiste	MEN	difficile	*
Sportif	PHY	facile	2+1
Tireur	ADA	modéré	2+4

Carina 10. (contact)