

# Opéra Vagabond

Un scénario pour Exil  
Par Emmanuel Gharbi

Sans le savoir, les personnages vont se retrouver victimes d'une étrange expérience aux funestes résonances. Traqués, ils devront retrouver la trace d'un savant fou et de son Opéra Vagabond. Un scénario haletant et palpitant pour Exil.

Sans le savoir, les personnages vont se retrouver victimes d'une étrange expérience aux funestes résonances. A la fois traqués par un patron du crime aux goûts tout autant raffinés que déviants et par un tueur illuminé, ils devront retrouver la trace d'un savant fou et de sa dernière invention...

Ce scénario est destiné à des personnages qui ont déjà une certaine expérience des errances nocturnes au sein de la Cité d'Acier. Il s'y déroule d'ailleurs presque entièrement, à l'exception d'une petite escapade vers un îlot de l'Océan Noir. En dehors de son début, la trame de l'histoire est très libre et demandera donc au Meneur de Jeu de s'adapter aux idées et aux directions choisies par les personnages.

## 1. La fête maritime des Havres

### Ambiance et Festivité

La majorité du scénario tournera autour de la grande fête foraine qui se tient chaque année sur le port. Comme il est indiqué dans le livre de base, chapitre "vivre en Exil", cette fête dure deux semaines et c'est un rendez-vous que ne ratera aucun exiléen. L'ambiance y est très festive et toutes les couches sociales de la Cité se mêlent ici pour quelques jours. C'est une véritable ville qui s'installe près des quais, dans les rues et les entrepôts. Traditionnellement, la foire est placée près du quartier chaud des Havres mais, de plus en plus grande, elle a tendance à déborder.

Pour l'ambiance, il suffit d'imaginer une énorme populace qui se presse au milieu des baraques et des tentes. La brume du port enveloppe tout cela d'une aura étrange. Une pluie crasseuse tombe en cascade des hauts niveaux d'Exil et lorsqu'on lève les yeux, on est écrasé par la masse noire de la Cité. Les cabanes multicolores et bruyantes, festonnées de lampions, forment un étrange contraste avec les hangars noirs et les anciennes maçonneries désertes qui forment les fondations de la Cité.

Parmi les attractions que l'on peut visiter, citons : une gigantesque grande roue, plusieurs manèges mécaniques dont certains sont particulièrement novateurs, des spectacles érotiques, exhibitions d'animaux forgien, palais des glaces et des horreurs, labyrinthes ou encore chapiteaux de cirque et théâtres ambulants. Ici se croisent amuseurs, jongleurs, magiciens ou encore diseuses de bonne aventure kargarliennes. Enfin, on peut se régaler de friandises achetées dans les innombrables baraques à douceurs.

Cette foire est un vrai labyrinthe et l'on peut facilement s'y perdre. Plusieurs postes temporaires de Pandores ont été installés pour répondre aux problèmes que ne manquent pas d'engendrer une telle concentration de population : enfants perdus, pickpockets, agressions, ivrognes avinés, gamins des rues et bagarres entre bandes rivales mettent en effet ici une animation supplémentaire.

Laissez donc les personnages vagabonder dans cette immense fête foraine. Après tout, comme tout exiléen qui se respecte, ils y feront sans doute un tour à un moment ou à un autre.

### Le cabanon du Docteur Rictus

C'est ici que commence réellement l'aventure, après que les personnages aient eu le temps de baguenauder à l'envi au milieu des baraques foraines. En effet, une connaissance des PJ leur a donné des invitations personnelles pour une attraction nommée " *le fabuleux et indispensable cabanon des merveilles du Dr Rictus* ". Il n'est donc pas nécessaire que les personnages se

connaissent déjà. Interrogé, l'ami des PJ pourra leur dire qu'il s'agit d'une attraction faite d'étranges machines optiques produisant des images animées et que c'est très impressionnant.

**Et si ? Si les persos ont joué Idéal Ingénierique, présent sur le site d'Exil : ils reçoivent en fait directement chez eux leur invitation nominative. C'est bien sur n°6, le Stalyte, qui est à l'origine de cet envoi. Toujours intrigué et amusé par la force de caractère des personnages, il a très envie de les voir participer à l'expérience " Opéra Vagabond ".**

Légèrement en retrait du centre de la fête maritime, adossé à une antique structure de pierre, le cabanon est en fait une ancienne tour de lampiste, vulgairement festonnée avec des affichages criards, des guirlandes et des lampions clignotants. A l'entrée, une femme et un homme reçoivent les personnes munies d'une invitation et refoulent les curieux. En se rapprochant, les personnages pourront détailler les deux officiants. La femme est absolument superbe, avec une longue chevelure brune. Ses longs cheveux dénattés lui donne un aspect exotique de sauvageonne (rappelons que la mode exiléenne privilégie plutôt les chignons sophistiqués, qu'on protège plus facilement de la pluie huileuse des bas quartiers). L'homme est en fait un automate, au visage d'acier très finement sculpté, ce qui impressionne les badauds.

Lorsqu'ils présentent leur carton, les personnages sont admis à l'intérieur. C'est aussi le cas de trois autres exiléens : un Fonctionnaire hautain, un Ingénieur excité et une jeune et timide employée de bureau. L'ingénieur, enjoué, cherchera à lier connaissance et dira qu'il est impatient de voir l'animation. " *On dit même que le Dr Rictus est un ancien scientifique et qu'il a volé leurs secrets !* ".

Les personnages montent un escalier métallique en colimaçon et accèdent dans une première salle circulaire, très sombre. C'est une espèce de musée où sont entassées toutes sortes d'inventions " merveilleuses ", un véritable bric à brac qui devrait ravir tout Ingénieur ou Bricoleur présent. Puis, on fait à nouveau monter un étage aux personnages et les voilà dans une seconde salle, plongée dans le noir. On referme la porte derrière eux, et la salle s'illumine d'un éclat rouge sanguin. Le reflet des personnages leur est renvoyé par une myriade de miroirs, certains déformants, installés sur les cloisons rondes, le sol et le plafond. Une étrange mélodie se fait entendre, puis une fumée blanche envahit la salle. Assis à un pupitre de commande en hauteur, un vieil homme barbu, portant de lourdes lunettes noires, fait face aux personnages et les accueille. Actionnant de nombreux leviers, il lance le spectacle...

Les personnages se retrouvent soudain plongés dans un maelström visuel et sonore. Des images stroboscopiques sont diffusées sur les miroirs. Dans d'effroyables grincements de poulies, les miroirs se déplacent en permanence pour créer de nouveaux tableaux surréalistes. Le tout est accompagné d'émissions de fumée, d'arcs électriques colorés et de violents flashes. Après cette première démonstration, le bruit se calme et les personnages se retrouvent soudain plongés en plein milieu de l'Océan Noir, comme s'ils étaient sur le pont d'un navire pris dans la tempête. En fait, le mouvement des miroirs et la projection d'une série d'images fixes réussissent à recréer l'illusion du mouvement. Ce n'est pas encore le cinématographe, mais c'est déjà du jamais vu pour un exiléen. Après ce premier tableau suit un voyage au cœur des steppes forgiennes, puis une vue plongeante et panoramique d'Exil prise depuis les jardins suspendus. Enfin, le clou du spectacle permet de suivre la course d'un destrier kargarlien dans une immense plaine glacée, accompagné d'étourdissants effets sonores. C'est la fin de la démonstration. Le Dr Rictus remercie ses spectateurs et la lumière revient alors que les miroirs reprennent leur place normale en chuintant.

*Note : un jet réussi d'Ingénieur ou de Bricoleur permettra au personnage de comprendre l'ingénieux système. Pour les autres, de telles images animées restent un mystère.*

La jeune femme de l'entrée accompagne les PJ vers la sortie. Elle ne répond que par des monosyllabes, visiblement peu décidée à discuter. Si on demande à rencontrer le docteur, elle répondra par la négative (il est très occupé). Elle leur tend toutefois des invitations pour demain soir, " à distribuer à des amis ". S'ils reviennent plus tard au cabanon, ils le trouveront fermé.

**Le destin de Rictus**

Après leur visite au cabanon, nous retrouvons donc nos personnages au milieu de la fête maritime. L'idée est à présent de les pousser à continuer leur soirée de détente à la foire ! S'ils ne semblent pas disposés à le faire, vous pouvez par exemple faire intervenir l'un des autres spectateurs qui proposera de boire un verre " pour lier un peu plus connaissance et discuter de ce qu'on vient d'avoir la chance de voir ". La soirée continue donc, au milieu de la joyeuse cohue des Havres.

Soudain (de préférence une bonne heure après la visite au Cabanon), les personnages entendent des cris et un mouvement de foule semble se produire. Un homme drapé dans une longue gabardine de cuir se fraye violemment un passage parmi les badauds. Il semble se diriger tout droit... vers les personnages ! Hors d'haleine, il s'écroule littéralement dans les bras de ceux-ci. Il s'agit du Dr Rictus...

Le vieil homme est agonisant. D'une main ensanglantée, il dépose dans les doigts d'un des PJ ce qui semble être des morceaux de verre brisé. Il balbutie avec difficulté " *vos cristaux... retrouvez... vos... cristaux... c'est... Syllicante...* " avant de rendre l'âme. Dans son dos, un poignard. Une femme hurle dans la foule, engendrant un mouvement de panique et les PJ doivent lutter pour ne pas être bousculés et séparés.

Les plus rapides tenteront sans doute de scruter les environs. Avec un jet d'Espion ou de Filou difficile, ils remarqueront sans peine un groupe louche de trois hommes, hors d'haleine, qui semblaient poursuivre le Dr Rictus. Dès que celui-ci s'est écroulé, ils font demi tour et tentent de se mêler à la foule pour disparaître...

Voilà les personnages avec un cadavre encore chaud sur les bras. Alertés par la foule, les Pandores ne vont pas tarder à arriver. Les PJ ont le choix entre laisser le corps sur place séance tenante et filer à l'anglaise, ou attendre sagement les forces de l'ordre, comme de bons citoyens innocents. Dans ce cas, ils devront faire une déposition au poste le plus proche, mais d'autres témoins pourront attester du fait que l'homme a simplement fini sa course dans leurs bras. Selon votre humeur, décidez si la police se montre avenante " *bah, encore un vol qu'a mal tourné. On en voit tous les jours durant cette maudite foire* " ou inquisitrice " *et vous dites ne l'avoir jamais vu avant ce vieux bonhomme... Mmmm, c'est bien vrai ça ?* ". Si nos amis filent en douce, n'hésitez pas à leur coller quelques sueurs froides. Peut être un passant les décrira t'il à la police " *le vieux avait l'air des les connaître, je jurerais qu'il se dirigeait vers eux, et vers personne d'autre...* "

Quoi qu'il en soit, c'est tout pour les événements " imposés " de cette soirée : le reste dépend des joueurs. Gageons que ce triste événement aura terni la fête. Si les joueurs sont curieux, ils embraieront directement sur l'enquête. Sinon, ce n'est pas grave. Laissez les vaquer à leurs occupations : leur visite au cabanon du Dr Rictus va se rappeler très vite à leur bon souvenir...

Et si les personnages tentent de suivre les tueurs ? Rendez cela difficile, mais si les personnages réalisent des prouesses, ne les frustrez pas. Les types se séparent, et celui qui semble être le chef se rend dans une gargote des Havres, le Vindicatif, avertir le second du Collectionneur de son échec : il n'a pas pu récupérer les cristaux ni kidnapper le vieux ni trouver l'emplacement de la machine à Opéra Vagabond. Les deux autres agresseurs restent à la foire : Visiblement ils travaillent ici, comme videurs dans un spectacle érotique de bas étage.

### **Les effets secondaires de la machine du bon Dr Rictus**

Peu de temps après leur visite au cabanon du Dr Rictus (quelques heures, dès que l'automate aura joint l'île et inséré les cristaux dans la machine), les personnages vont expérimenter des désagréments originaux mais de plus en plus inquiétants. Vous pouvez indiquer aux joueurs que leurs personnages n'arrivent pas à se défaire d'un mal de tête tenu mais lancinant. De même, ils ont l'impression d'avoir de voir des flashes de lumière, des petits points blancs ou tout autre phénomène oculaire légèrement perturbant. Idem en ce qui concerne l'audition : des bourdonnements désagréables se font entendre. Ce n'est malheureusement que le début.

Par la suite, il leur sera très difficile de trouver le sommeil. De plus en plus, ils expérimenteront des

flashs très courts mais qui semblent très réels malgré qu'ils soient voilés comme au travers d'un filtre irisé : aperçus de la cité, scènes quotidiennes mais dans des endroits qu'ils ne connaissent pas, visages inconnus... Le tout est parfois accompagné de sons distordus.

Petit à petit, un motif récurrent va venir se mêler aux visions : ils ont l'impression d'être dans la peau d'un homme qui rôde la nuit sur les passerelles et semblent épier d'autres personnes. Bientôt, il passe à l'acte et les tue sauvagement à l'arme blanche. Ce sont des visions très dérangeantes, d'autant plus qu'elles ne sont jamais claires mais comme vues au travers d'une caméra subjective folle et floue... Les personnages sont en fait témoins des meurtres commis par Gregor (voir plus bas). Lors des premières crises, n'hésitez pas à demander un jet de Détachement. Ceux qui le réussiront feront tout pour minimiser ces désagréments en se persuadant, par exemple, qu'une bonne nuit de sommeil devrait régler tout cela.

### **Une seconde visite au cabanon**

Si les personnages s'intéressent à la mort du vieil homme, ou tout simplement s'ils s'inquiètent de leur état, ils vont sans doute commencer par le début : fouiller la vieille tour de lampiste. Cela peut se faire avant (en se dépêchant juste après la mort du docteur) ou après la visite des forces de police. Dans les deux cas, les éléments retrouvés seront les mêmes, si ce n'est que le désordre sera encore accru après le passage des Pandores.

Deux entrées sont possibles : la principale, empruntée par les PJ lors de leur première visite, présentement fortement verrouillée et difficile à crocheter calmement car il y a du passage ; et une porte de service plus calme derrière la tour. Surprise : la porte est ouverte, la serrure ayant déjà été forcée.

A l'intérieur, les PJ peuvent emprunter l'escalier mécanique pour accéder à trois salles. Ils connaissent les deux premières et leur fouille ne révélera rien. La troisième, la plus haute située juste sous le toit conique de la tour, est un fouillis indescriptible de matériaux, vêtements, bouquins et papiers. Un vieux matelas est roulé dans un coin. Un bon jet de Filou ou d'Espion permettra de découvrir quelques menus indices, mais rien qui permettrait d'en apprendre immédiatement plus sur le mystérieux docteur :

- ▶ Des ouvrages techniques très pointus (sur l'électricité, les ondes et la vapeur pour ce qui concerne la technique, mais aussi des études de psychologie et de psychiatrie...)
- ▶ Des affiches publicitaires pour la " Maison des Monstres ", présentement établie sur les quais pour la fête maritime
- ▶ Une vieille photographie jaunie d'une avenante jeune fille
- ▶ En pagaille, de nombreux dossiers médicaux. Tous concernent des aliénés, patients d'une Maison de fous appelée " *La Reposante* ". Les dossiers, annotés à l'encre rouge, sont jaunés et poussiéreux : ils semblent dater de plusieurs années.
- ▶ Des outils de précision que tout bon bricoleur reconnaîtra comme étant destinés à l'entretien du mécanisme d'un automate.

En bas, les personnages peuvent facilement découvrir une large trappe. Elle donne sur un escalier raide et humide qui aboutit à une dernière pièce, creusée dans la structure de pierre qui sous-tend la tour : c'est ici que sont installés les systèmes régissant la machine à images. Décrivez un incroyable fatras de câbles, moteurs électriques, machines à pistons et tubes entremêlés. Il y a des traces visibles de lutte ici, et de nombreux appareils ont été détruits. Une porte métallique donne sur une petite passerelle d'entretien qui rejoint, plus loin, un passage public. Il y a des traces de doigts ensanglantés sur la porte. Visiblement, les agresseurs de Rictus l'ont affronté dans la pièce et il s'est enfui par cette porte dérobée.

Une fouille minutieuse de la pièce ne permettra de découvrir qu'une chose parmi les nombreux débris : d'étranges cristaux bleutés. Certains sont brisés mais d'autres entiers...

**Les cristaux : il s'agit de cristaux allongés, translucide et de couleur bleutée. Lorsqu'on les**

**examine de près, on distingue à l'intérieur, comme pris dans la masse du cristal, un réseau de filaments brillants. Si on casse le cristal, ce qui est très aisé, ce réseau se révèle être un filet d'acier extrêmement fin. Rien ne permet de déterminer à quoi servent ces objets et de toute façon, il ne s'agit pas des " bons " cristaux que vont devoir retrouver les aventuriers.**

Un personnage avec le Talent Ingénieur (ou de solides notions en Bricoleur, au moins 9 dans ce talent) pourra analyser les débris des appareils. Visiblement, il y a en fait deux systèmes disjoints ici. Le premier, le plus imposant, est la machinerie qui permet d'opérer et d'alimenter le spectacle son et lumière. C'est ingénieux, mais il n'y a rien là de mystérieux. L'autre machine, par contre, est très étrange : elle a été réduite en miettes mais visiblement elle a rapport avec les cristaux : on peut encore voir des logements permettant vraisemblablement d'insérer plusieurs cristaux dans la machine. Malheureusement, au vu de l'état de cet engin, il est impossible d'en savoir plus. Si votre groupe dispose d'un personnage ayant un talent de Scientiste d'au moins 6, vous pouvez toutefois lui annoncer que cela lui rappelle certaines machines de la caste...

Enfin, les personnages ne pourront trouver aucune trace de l'automate ou de la jeune femme aux cheveux longs.

**En option. Pour rajouter un peu de mystère à tout cela, vous pouvez utiliser cette scène optionnelle : alors qu'ils visitent le cabanon, les personnages entendent du bruit dans le haut de la tour, comme si quelqu'un marchait au plafond. S'ils y vont, ils vont avoir la surprise de tomber nez à nez avec une massive forme humanoïde : un messager Stalyte ! Celle-ci prendra immédiatement son envol par une lucarne ouverte sur le toit de tôle de la tour. Si c'est la première fois que les personnages entrevoient la face sans traits d'une de ces créatures, un petit jet de Détachement ne serait pas mal venu.**

## **2. Les secrets du Dr Rictus**

Il est à présent temps d'éclairer votre lanterne, cher meneur, sur la véritable nature des travaux du Dr Rictus...

### **Savant fou**

Pour comprendre ce qui se passe dans les Havres, il faut remonter plusieurs années en arrière. A l'époque, le Dr Selmer Mathusard est un brillant aliéniste passionné par la recherche psychiatrique. C'est aussi un excellent inventeur, même si cette activité n'est pour lui qu'un aimable passe-temps pour se divertir de ses passionnantes recherches sur le cerveau humain. Son principal sujet d'intérêt est la capacité supposée du cerveau à émettre des ondes invisibles et inaudibles. Rictus est persuadé que si on pouvait lire, d'une manière ou d'une autre, et interpréter ces ondes, on pourrait comprendre la psyché des malades mentaux et donc plus facilement trouver des remèdes.

Il se lance alors à corps perdu dans des recherches éreintantes et ruineuses, construisant des machines " d'écoute du cerveau " de plus en plus incroyables, au point d'en devenir la risée de ses collègues. Sa fille unique le voit s'éloigner sans cesse d'elle. Pourtant, Mathusard réussit à mettre au point un système d'enregistrement qu'il teste aussitôt sur plusieurs malades, dont le tueur fou Gregor. Sa théorie est confirmée : chaque cerveau humain émet en effet des ondes, sous forme d'harmoniques, qui varient d'intensité suivant l'humeur du patient. Grâce à sa machine, il peut coder sur des cristaux une sorte d'empreinte mentale qui permet de suivre ces ondes. Sans le savoir, il vient en fait d'inventer une technique de reproduction d'empreintes mentales proche des techniques des machines à esprit scientistes. Mais il n'est pas capable d'utiliser ces ondes en quelque chose d'exploitable et d'intelligible. Cette avancée ne suffit pas à convaincre ses collègues : alors qu'il essaie de présenter ses travaux, le Dr est humilié par ses pairs. Il est aussi renvoyé de la Maison de fous où il officie car il néglige ses patients. Obsédé par sa découverte, il décide de disparaître...

Avec ses derniers fonds, il achète une vieille plate-forme de pêcherie sur laquelle il installe son matériel de recherche. Il y emménage avec son seul compagnon, l'automate Syllicante, cadeau

d'une ancienne amie conceptrice. Pour pallier à ses besoins, Mathusard transforme une de ses vieilles propriétés, la tour de lampiste, en baraque foraine. Chaque année, il vient y passer l'époque de la fête maritime. En présentant des machines " magiques ", il gagne suffisamment d'argent pour s'enfermer ensuite dans son repaire et travailler sans relâche à son grand œuvre. Il n'a plus jamais revu sa fille, ni ses anciens amis... En dehors de son automate, il ne fréquente que quelques phénomènes de foire.

### **Le Projet "Opéra Vagabond"**

C'est alors qu'il est contacté par l'incontournable n°6, sans doute le Stalyte le plus curieux des mœurs humaines qui soit. Le Stalyte a entendu parler des travaux de Mathusard par ses deux secrétaires, les jumeaux Marin et Stevren Ossois, qu'il a chargé de se tenir au courant des avancées scientifiques. N°6 a une étrange proposition à faire au savant : il a imaginé un moyen d'utiliser sa découverte : construire une fantastique machine connectée en permanence aux esprits de plusieurs personnes dont les coordonnées mentales auront été codées sur des cristaux. Le but de ce dispositif : créer une gigantesque boîte à musique en transformant en notes les ondes harmoniques. Chaque cerveau serait ainsi un instrument de musique aux possibilités énormes et subtiles, dont la mélodie changerait en permanence selon les humeurs des sujets. Ainsi est né l'Opéra Vagabond dont le concept excite fortement le Stalyte : il disposera ainsi une œuvre d'art à la fois éphémère et permanente, dont la spontanéité et le caractère aléatoire le ravissent au plus haut point.

Intéressé par l'expérience proposée par le Stalyte, Mathusard se met à travail et réalise la machine. Il ne lui reste plus qu'à trouver des sujets. Doutant de trouver facilement des volontaires, il décide d'enregistrer ces cristaux en prenant le prétexte de son spectacle lumineux, constituant une collection d'esprits pour la machine à musique. C'est donc ainsi que les PJ se retrouvent cobayes du happening artistique de n°6 ! Pendant leur visite au cabanon, le Dr Rictus en a profité pour établir une empreinte mentale des personnages. Ces cartes mentales sont gravées sur des cristaux individuels lisibles uniquement sur la machine de l'Opéra Vagabond.

### **Les choses tournent mal**

Le seul souci, c'est que l'un des jumeaux, Stevren, a trahi son employeur. Il a informé un patron du crime, le Collectionneur, de la création de la machine. Celui-ci est obsédé par les objets rares : il a décidé de mettre la main sur l'Opéra Vagabond, et a même poussé le concept encore plus loin : il veut enlever les cobayes pour pouvoir moduler à l'envi leurs émotions et diriger ainsi la machine. Il a donc chargé ses hommes de mettre la main sur Rictus, la machine, les cristaux et l'identité des personnages.

Peu de temps après le départ des PJ, les hommes du Collectionneur débarquent donc dans le cabanon. Grâce à la jeune femme qui s'interpose, Rictus réussit à s'enfuir, mais il est frappé d'un coup de poignard. Les hommes du Collectionneur se lancent à sa poursuite. Alors que le vieux savant connaît un funeste destin dans les bras des PJ, son automate, dans lequel étaient cachés les cristaux, prend la mer et se dirige vers l'îlot, désarmé. C'est en effet dans l'îlot que se trouve la machine à musique.

Ajoutons encore à cela un effet imprévu : tous les cobayes partagent peu à peu des capacités proches de la télépathie, mais incontrôlables. Parmi eux, l'assassin fou Gregor... Celui-ci, croyant à des visions mystiques, commencent une meurtrière excursion sur la base des flashes qu'il partage avec les PJ. Ces effets commencent dès l'arrivée de l'automate sur l'île, lorsqu'il insère les cristaux dans l'Opéra vagabond. Ils dureront jusqu'à ce que les cristaux soient retirés de la machine ou, a fortiori, détruits.

Les personnages sont donc dans de beaux draps. S'ils ne font rien, leurs problèmes auditifs et visuels continueront. En plus, Gregor va s'employer à tuer leurs proches ou les gens qu'ils croisent chaque jour, logeuse, voisin, ou collègue. Enfin, si le Collectionneur met la main sur les cristaux et la machine, il essaiera aussi de s'emparer des personnages pour ses représentations privées. Ils seront alors prisonniers de ce fou qui leur fera subir mille tortures pour le seul plaisir de faire varier

l'étrange mélodie de l'Opéra Vagabond.

### 3. Et maintenant, on fait quoi ?

Tout d'abord, les personnages n'ont aucune idée de la véritable identité de Rictus. Le docteur est bien mort et ne dira donc plus grand chose. La femme et l'automate sont introuvables. Reste quelques pistes :

- ▶ Chercher la véritable identité de Rictus
- ▶ Tenter de se renseigner auprès des forains
- ▶ Utiliser l'indice remontant à la Maison des Monstres
- ▶ Se rendre à la Maison de Fous
- ▶ Retrouver la fille du docteur

### La véritable identité du Docteur Rictus

L'une des solutions les plus efficaces est de chercher à qui appartient la tour de lampiste : un personnage pouvant consulter le cadastre sur le système d'informations de la Cité via un chromatographe (un Ingénieur ou un Fonctionnaire pourrait y accéder, et devra réussir à la fois un jet de Citadin et un jet de Programmeur) pourra retrouver le nom du propriétaire légal : Selmer Mathusard.

Sinon, il faudra recouper divers éléments : la Maison de Fous, les informations glanées auprès des Monstres...

Il faudra ensuite faire des recherches sur ce nom. Là encore, utiliser les bases de données du Centre Contrôle sera efficace, mais une visite à la Bibliothèque Universelle peut également faire l'affaire. On apprendra grosso modo les éléments suivant : Mathusard était un brillant aliéniste, il s'est ridiculisé avec une théorie stupide et on n'a plus de nouvelles de lui. Les personnages qui se documentent sur le docteur apprendront rapidement qu'il a une fille unique, Sereine, qui s'est mariée à un officier de l'aéronavale.

### Se renseigner à la Foire

C'est la première possibilité logique : se renseigner sur le Dr Rictus au sein de la foire, et plus particulièrement auprès des forains les plus proches du cabanon. Étrangement, dès leurs premières questions sur le vieil homme, les personnages vont se heurter à un mur de silence et de suspicion presque inébranlable. Les forains refusent d'en parler et disent "*ne pas le connaître autrement que de vue*". La plupart des discussions s'arrêtera là. Un personnage avec un fort talent de Psychologue ne manquera pas de remarquer qu'à la retenue envers des inconnus s'ajoute une part non négligeable... de peur.

A force de persuasion ou avec une somme d'argent conséquente, on peut toutefois apprendre quelques éléments, du bout des lèvres. Choisissez parmi les éléments suivants. Sans surprise, certains sont complètement fantaisistes :

- ▶ Le docteur était en cheville avec des Scientistes. Des gens disent avoir vu des Scientistes venir en catimini lui rendre visite (c'est totalement faux)
- ▶ On a vu plusieurs fois une créature étrange rôder du côté du cabanon... Certains disent qu'il s'agit d'un Messenger Stalyte (vrai, c'est le Messenger de n°6)
- ▶ Le docteur a réalisé une opération de chirurgie sur un patron du crime et l'a loupé. Il a été exécuté en représailles (totalement faux encore une fois)
- ▶ Rictus ne vivait pas tout le temps dans son cabanon. Il disparaissait souvent et était présent à la foire de manière erratique (vrai)
- ▶ Il venait chaque année présenter des inventions, et c'est ainsi qu'il finançait ses recherches secrètes (vrai)
- ▶ Il frayait avec des monstres qu'il a lui même créé dans son repaire secret (à moitié vrai : le

docteur était proche de plusieurs personnes cataloguées comme " monstres de foire ", mais en aucun cas il n'est à l'origine de leurs malformations purement naturelles)

► Le doc a un vieux bateau de pêche, généralement amarré à un vieux quai du port des Havres (vrai, mais le bateau est introuvable puisque l'automate l'a utilisé).

S'il se renseigne sur la femme, les personnages apprendront qu'il s'agit de la "*Femme Panthère*", une des attractions de la Maison des Monstres. Elle aidait de temps en temps le docteur.

Pour récolter ces informations, les personnages vont devoir battre le pavé de la foire des Havres. N'hésitez pas à en rajouter dans la couleur locale du lieu et souvenez vous qu'il peut être dangereux de poser ainsi des questions. Par exemple, un homme peut très bien donner un rendez-vous aux personnages sur une passerelle calme dans le seul but de les détrouser avec ses compagnons. La foire des Havres peut être un endroit dangereux...

L'autre souci de cette méthode est la suivante : les forains risquent d'alerter les hommes du Collectionneur que des curieux fouinent dans le coin. On peut estimer qu'il y a une chance sur deux pour qu'un interlocuteur des personnages décide de faire du zèle auprès du Collectionneur.

### **La Maison des Monstres**

Il s'agit d'une attraction phare de la Foire. Les exilés s'y pressent pour pouvoir admirer de pauvres êtres contrefaits. Si certains sont des faux (comme les enfants difformes présentés dans des bocaux, des poupées de cire en fait, ou certains forains arborant des postiches), la plupart des "Monstres" sont bien réels. Ils ont trouvé ici un lieu d'accueil, sous la houlette bienveillante du patron, Rénalde.

La Maison est en fait une série labyrinthique de tentes de toile huilée, dressées au dessus d'un gigantesque entrepôt d'obsidienne. A l'intérieur, sans le guide, on se perd dans les méandres des passages. L'ambiance est volontairement trouble : lumières tamisées, encens... Les artistes vivent ici, dans une partie reculée du capharnaüm de tentes. Bien entendu, il ne sera pas facile de les approcher et de les faire parler. Toutefois, Rénalde n'est pas idiot et a entendu dire que le Collectionneur faisait rechercher des gens. Il essaiera de jauger les personnages et décidera en fonction de leurs réactions s'il leur présente, ou non, la femme panthère, recluse depuis sa lutte avec les hommes du Collectionneur.

En parlant de celui-ci, vous pouvez tout à fait mettre en scène une descente de ses sbires. Ils cherchent partout la femme panthère, et feront du grabuge, mais sans aller trop loin. Bizarrement, ils semblent se méfier de Rénalde qui leur affirmera ne pas avoir revu la jeune femme et ne pas la cacher.

S'ils sympathisent avec les Monstres, les PJ trouveront là de sérieux alliés. Ils aiment beaucoup Rictus, qui les aidait et les soignait. Rénalde déteste cordialement le Collectionneur et contrecarrer ses plans le ravit. S'ils sont en fuite, il pourra même accueillir les personnages. C'est toutefois un jeu dangereux : passant outre sa répulsion à intervenir contre le chef des Monstres, le Collectionneur peut être amené à ordonner une action de force (comme une visite nocturne et violente pour mettre la main sur la jeune femme) surtout s'il apprend que les personnages sont hébergés là.

Voici quelques-uns des " freaks " présents à la Maison des Monstres. Ce sont les principaux, vous pouvez en ajouter d'autres si les personnages passent du temps au sein du cirque et qu'ils tissent des liens avec ses pensionnaires.

► Le patron du Cirque, Rénalde, est un nain au dos cassé et à la tête énorme. Bien souvent, celle-ci ballote dangereusement au bout d'un cou rachitique. Roublard et astucieux, il dirige l'établissement d'une main de fer qui cache en fait un cœur d'or. Il ferait n'importe quoi pour l'un de ses petits protégés. Il affirme ne pas avoir peur du Collectionneur car il " sait des choses... "

► Une petite fille fluette aux grands yeux noirs et tristes. Ce serait une fillette tout à fait normale si elle avait une bouche. Incapable de parler, elle se nourrit également très difficilement. On l'appelle



juste " Petite ".

▶ Norbert, l'homme poisson, est un grand échalas complètement chauve à la peau écailleuse, visqueuse et froide. Sympathique et dégingandé de prime abord, il faut toutefois s'en méfier : il n'hésitera pas à vendre les PJ au Collectionneur.

▶ Les frères siamois. Collés de l'épaule à la taille, ils ne se supportent plus et se disputent en permanence. L'un dit s'appeler Gaspard, l'autre Ténébreux (" maman t'a appelé Gilles, crétin ! " lui rétorque alors son frère). L'un aurait souhaité devenir jardinier, l'autre se dit magicien...

▶ Fred, le " colosse forgien ", est une montagne de muscles pratiquement inhumaine. Gentiment demeuré, c'est un tendre qui ne se rend malheureusement pas toujours compte de sa force. Il se prendra d'amitié pour les personnages s'ils sont gentils avec lui.

Quand à la femme panthère, il s'agit bien de la jeune femme qui a guidé les personnages dans le cabanon. Elle doit son nom à la soyeuse fourrure noire qui recouvre son ventre, ses bras et ses cuisses et qu'elle exhibe aux visiteurs de la Maison des Monstres. Farouche, elle n'est pas facile à amadouer. Voici tout ce que pourront apprendre les personnages :

▶ Elle pourra expliquer aux PJ ce qui s'est passé dans le cabanon, et leur apprendre que l'automate a pris la fuite, sans doute vers l'île du docteur. Elle sait aussi qu'il s'appelle Syllicante.

▶ Elle ne connaît pas l'emplacement de l'île, mais y a été plusieurs fois emmené par Rictus. Elle a tout noté dans son carnet de voyage. Un excellent marin (au moins 10) devrait pouvoir retracer un itinéraire de fortune en se basant sur les rochers qu'elle a observé.

▶ Elle ne sait rien de la machine ou des plans de Rictus, mais sait qu'il était en cheville avec un Stalyte dont elle voyait souvent le Secrétaire (l'un des jumeaux) ou la bestiole noire (le Messenger).

▶ Enfin, elle sait que le Docteur avait une fille mais qu'il n'aimait pas beaucoup en parler. Elle s'appelle Sereine. Rictus a d'ailleurs offert à la femme panthère un médaillon avec une photo de sa fille (la même jeune fille que celle de la photo trouvée au cabanon).

### **La maison de fous " La Reposante "**

L'ancien lieu de travail de Mathusard est une sinistre bâtisse d'acier, proche de la Cité Administrative, séparée des blocs d'habitation voisins par une série de passerelles amovibles. A l'intérieur, les hurlements continus des aliénés résonnent contre les murs d'acier noirci.

Ici, les personnages pourront rapidement apprendre l'identité de Rictus. C'est à peu près tout. Plus personne n'a de nouvelles de lui depuis des années. S'ils ont déjà rencontré Grégor, ils pourront ici l'identifier comme un ancien patient de Rictus, qui s'est malheureusement évadé de l'établissement il y a quelques mois. Il est considéré comme particulièrement dangereux.

### **La fille de Mathusard**

Mariée à un officier de l'aéronavale, Sereine vit aujourd'hui dans les beaux quartiers d'Exil, dans un superbe immeuble ingénierique de verre soufflé et d'acier, proche de la forteresse aviaire. Elle est très réticente à parler de son père, dont elle n'a plus de nouvelles et sur lequel elle a tracé un trait. Elle sera toutefois peinée d'apprendre sa mort et cherchera à récupérer le corps pour lui offrir une cérémonie d'incinération décente.

Si les personnages sont très habiles, elle les autorisera à fouiller dans les anciennes affaires de son père, qu'elle a entreposé au grenier sans y toucher. Il s'agit en fait de plusieurs malles, contenant des monceaux de papier jauni. Le seul document intéressant est un vieil acte de propriété pour une pêcherie abandonnée : les coordonnées exactes du repaire du docteur Rictus y figurent.

## **4. Les actions des autres protagonistes**

Laissez les personnages mener leurs investigations à leur guise. Toutefois, n'oubliez pas que les autres protagonistes de cette histoire ne restent pas inactifs de leur côté. Utilisez donc les éléments suivants pour réagir aux actions des joueurs, relancer l'intrigue ou la meubler s'ils patinent.

### **Le Collectionneur**

Le principal adversaire des personnages, dans cette histoire, est un patron du crime exiléen, connu uniquement sous le surnom de " Collectionneur ". L'homme règne en maître sur une bonne partie des Havres. Il est spécialisé plus principalement dans les domaines du jeu et de la chair, mais ne dédaigne pas le racket organisé des forains de la Foire. C'est aussi l'un des ténors de la distribution de cette nouvelle drogue qu'est la Raison de Pandore. L'homme doit son surnom à sa manie : il collectionne les objets rares et de préférence les plus déviants ou morbides : statues faites à base de cadavre, objets de culte étranges, reliques des Anciens, instruments de torture les plus divers. Sans surprise, sous ses dehors policés et précieux, c'est un fou dangereux qui abuse sans aucun scrupule de son pouvoir. C'est une plongée vers la face sombre d'Exil qu'opéreront les personnages en s'intéressant à ce sinistre criminel.

Le but du scénario n'est pas pour les personnages de tuer le Collectionneur ou de démanteler son réseau. Cela prendrait beaucoup de temps, beaucoup d'énergie et surtout serait extrêmement périlleux. Il dispose de solides protections car il fournit en jeunes filles ou garçons des fonctionnaires et des policiers, des notables et surtout des nobles exiléens. Le Collectionneur devrait logiquement se sortir de cette histoire et revenir hanter les personnages comme un méchant récurrent.

Il cherchera à tout prix à récupérer les cristaux et la machine. Il souhaite aussi mettre la main sur les PJ, n'hésitant pas à tenter de les faire enlever. Il dispose d'une nombreuse armée d'hommes de main, dirigé par son fidèle second, Kalthus, dont la base d'opération est le " *Vindicatif* ", un bar borgne des Havres. Vous pouvez tout à fait décider qu'il fera des PJ des bêtes traquées : dosez en fonction de ce que vous avez envie de faire, le Collectionneur peut rester une sombre menace ou être véritablement aux trousses des PJ de manière permanente.

Son repère est dans les bas-fonds, sur une antique barge à voile amarrée à une traverse d'entretien. Le Collectionneur se vautre ici dans un luxe de mauvais goût, dans un style cour des miracles déviante et décadente. La vieille barge n'est qu'une relique tenue par des traverses, des filins et des chaînes : elle ne peut plus voler. C'est une des possibilités qui s'offrent aux PJ s'ils souhaitent un final apocalyptique : on peut la saboter pour la faire chuter de 50 mètres Elle finira alors écrasée sur le dôme d'une usine.

Attributs : Phy : moyen, Men : excellent, Soc : bon, Ada : bon, Réa : faible

Talents notables : Citadin (13), Commerçant (14), Connaisseur - art déviant (14), Espion (12), Filou (8), Gentleman (12), Lettré (11), Occultiste (8), Tireur (8)

### **Kalthus**

Attributs : Phy : bon, Men : moyen, Soc : faible, Ada : excellent, Réa : moyen

Talents notables : Bagarreur (12), Citadin (14), Escrimeur (15), Espion (12), Sportif (13), Tireur (15)

### **Les hommes de main**

Attributs : Phy : bon, Men : moyen, Soc : faible, Ada : excellent, Réa : moyen

Talents notables : Bagarreur (12), Barreur (6), Citadin (10), Filou (10), Sportif (8), Tireur (8)

Enfin, le Collectionneur dispose d'un dernier atout : l'un des deux secrétaires de n°6, Stevren Ossois. Celui-ci n'hésitera pas à continuer à servir le truand, par exemple en tendant un piège aux joueurs. Il se présentera à eux comme envoyé par le Stalyte et leur donnera rendez-vous dans un lieu où les attendront les hommes du Collectionneur... Rappelez vous que les personnages ne peuvent pas savoir qu'il a un jumeau. Ils risquent donc d'exercer des représailles sur son frère Marin, resté fidèle à n°6...

### **Stevren Ossois**

Attributs : Phy : moyen, Men : excellent, Soc : moyen, Ada : bon, Réa : faible

Talents notables : Citadin (6), Commerçant (10), Connaisseur (14), Espion (15), Gentleman (12), Lettré (14), Tireur (6)

### **Le Stalyte n°6**

C'est le joker de cette histoire. Utilisez le comme vous le souhaitez. Il a de l'affection pour les PJ et il ne souhaite pas les voir morts ou entre les mains du Collectionneur. Plus que tout, il veut pouvoir écouter l'Opéra Vagabond et se désoler de la perte des cristaux et de la machine. Il est sans doute affecté par la mort de Rictus, pour peu qu'un Stalyte conçoive comme nous les concepts de vie et de trépas, ce qui est loin d'être sûr. Il est aussi navré de la trahison de Stevren.

Comment utiliser n°6 ? Si les joueurs nagent, il peut les contacter et les inviter à une entrevue, soit via Marin Ossois, soit grâce à son Messenger. Cela peut être amusant si les personnages s'imaginent pris en chasse par cette créature qui ne souhaite que leur transmettre un message vocal de Marin en les cherchant partout dans la Foire. N°6 pourra alors tout leur expliquer, du moins ce qu'il sait. . A vous de voir si vous utilisez cette option, en fonction de l'avancée des joueurs, de leur débrouillardise et de votre humeur.

Il demandera aussi aux PJ de trouver pour lui la machine et les cristaux. S'ils le demandent, il promet de les détruire après un unique concert qu'il veut donner à ses amis. C'est la principale raison qui poussera n°6 à contacter les personnages : il sait qu'ils vont tenter de retrouver l'Opéra Vagabond et souhaite le récupérer.

### **Gregor le fou**

Cette partie de l'histoire est totalement optionnelle. C'est presque un second scénario imbriqué dans le premier. Mais comme l'idée était drôle, je l'ai conservé ! Vous pouvez donc l'utiliser au milieu de l'aventure principale comme il est indiqué plus haut, ou la garder pour plus tard, comme une sorte de suite...

Gregor est un psychopathe incurable. Il a des crises mystiques incontrôlables qui le poussent à perpétrer des meurtres horribles. Mathusard a tenté, sans succès, de les soigner et en a également profité pour cartographier son esprit sur l'un de ses cristaux. Il y a peu, Gregor a réussi à s'évader de la Maison de Fous, et se terre dans les tréfonds d'Exil. Depuis que les PJ ont été à leur tour cobayes de Rictus, Gregor partage avec eux, ainsi qu'avec tous les autres, un étrange lien mental. Il a vécu cela comme une nouvelle révélation et a entrepris de ressortir ses outils de travail.

Utilisant les flashes comme des guides, Gregor va donc se livrer à de nombreux meurtres. Il peut ainsi frapper les gens qui ont assisté comme les PJ à la représentation de Rictus, le même soir qu'eux ou avant eux. Il peut aussi s'en prendre à ceux qu'il voit, de manière erratique, dans ses visions. Par exemple, un voisin d'un PJ, un de ses amis, un de ses collègues ou même le commerçant chez qui il fait ses courses.

Utilisez Gregor comme un élément d'ambiance. Les PJ peuvent apprendre la mort étrange de plusieurs connaissances par les journaux, avant qu'il ne s'attaque à des personnes plus proches ou même aux personnages eux même. Comme il suit ses visions, Gregor est capable de traîner sur la piste des PJ. Il peut être une ombre inquiétante de plus pour des PJ déjà bien surmenés.

Quand il passe à l'acte, Gregor est un tueur froid et déterminé, sans pitié. Utilisant uniquement des armes blanches, il dépèce littéralement ses victimes. Il peut rester une menace pour les PJ bien après ce scénario si vous le souhaitez.

Attributs : Phy : moyen, Men : faible, Soc : faible, Ada : bon, Réa : bon

Talents notables : Chasseur (15), Citadin (15), Connaisseur - armes blanches et effilées (14), Espion (14)

## **5. L'île Mystérieuse**

Lorsqu'ils auront mis bout à bout toutes les informations dont ils disposent, les PJ n'auront plus qu'à se rendre sur l'île artificielle qui servait de laboratoire au Dr Rictus. Là, ils trouveront le secret de la machine à Opéra Vagabond. Là, ils trouveront l'automate de Rictus. Là, ils devront choisir ce qu'ils feront de la machine et de ses cristaux...

### **Le voyage**

Il faudra d'abord trouver un moyen de transport pour rallier cette ancienne station de pêche. L'embarcation des PJ s'éloignant d'Exil, on ne voit plus de la cité qu'un immense ban de brume compact. Peu à peu, la relative tranquillité des eaux aux abords du port laisse place aux déchaînements chaotiques habituels de l'Océan Noir. Le voyage durera plusieurs heures. Si les personnages pilotent eux-mêmes leur navire, n'hésitez pas à demander des jets sous le talent Marin. Et rappelez vous que l'Océan Noir est toujours imprévisible.

Soudain, entre les énormes creux, les personnages voient apparaître une énorme structure d'acier rouillée construite sur un simple éperon rocheux émergé. Aucune lumière n'est apparente, et l'approche n'est pas simple. Aborder à l'ancienne plate-forme demandera un jet de Marin difficile. Il ne reste plus ensuite qu'à emprunter une échelle d'acier rouillée et à se lancer dans la découverte de l'endroit.

### **A l'intérieur**

Cette pêcherie n'est plus entretenue depuis longtemps : elle donne l'impression qu'elle va s'écrouler d'un instant à l'autre. Battue par les vents et les embruns, elle donne à entendre de sinistres craquement métalliques. Toute la structure semble se tordre et se plaindre sous la fureur des éléments.

A l'intérieur des coursives d'acier, le brouhaha de l'Océan se calme. Malheureusement, il est très dur de se diriger à l'intérieur tant il y fait sombre. Syllicante, caché dans le poste de commande au sommet de la pêcherie, va tout tenter pour retarder les personnages en utilisant les systèmes automatiques de la plate-forme. Il s'agit plus de les désorienter que de les blesser. Il utilisera pour cela des jets de vapeur, la fermeture ou l'ouverture des sas de sécurité, ou bien encore la mise en route intempestive des vieilles machines d'équarrissage de poisson. S'ils arrivent jusqu'à lui, ce sera aux PJ de décider du sort de l'automate désemparé sans son maître. A noter qu'il s'agit toutefois d'un modèle unique particulièrement perfectionné et à la finition parfaite. Il est aussi à noter que c'est lui qui détient les plans des machines de Rictus, rangées dans un logement dans sa poitrine, le même endroit où il a caché les cristaux lors de sa fuite.

### **L'Opéra Vagabond**

La clé de toute cette histoire se trouve dans la vaste salle centrale de la pêcherie. Celle-ci est un véritable repaire de savant fou, au milieu duquel trône une énorme machine en cuivre, une sorte de monstrueux orgue à vapeur d'une taille colossale. C'est le fameux Opéra Vagabond. La machine est en veille, elle bourdonne doucement, les cristaux des PJ et des autres cobayes sagement fichés dans le réceptacle idoine.

S'ils le souhaitent, les personnages peuvent mettre en route la machine. Une insupportable cacophonie résonne alors, répercutée par les murs de la salle. Puis, petit à petit, les tons s'harmonisent et les PJ peuvent écouter une incroyable musique, qui ne ressemble à rien d'autre. Elle change en permanence de rythme et de vitesse, et entremêle de nombreuses voies parfois discordantes en un tout pourtant harmonieux. Une tonalité plus sombre et plus stridente se fait aussi entendre : c'est bien sur Gregor (s'il est toujours vivant). Si on retire un cristal, une série de voies disparaît du concert. Et ainsi de suite jusqu'au dernier cristal. Une fois celui-ci retiré, la machine reste muette. Si on brise un cristal, celui-ci est irrémédiablement perdu.

Naturellement, les PJ ne pourront pas emmener avec eux l'Opéra Vagabond. Il faudra, s'ils veulent le déplacer, avertir n°6, qui demandera à Marin Ossois d'affréter un navire.

## **6. Pour finir**

Une fois en possession des cristaux et de la machine, les personnages devront décider de ce qu'ils en feront. Plusieurs possibilités s'offrent à eux.

► Ils peuvent tout d'abord décider de détruire la machine et les cristaux. Tout le travail de Rictus sera perdu à jamais. N°6 prendra la nouvelle sans émotion apparente, mais sera en fait très attristé.

Quand au Collectionneur, il sera fou de rage !

▶ Détruire les cristaux mais pas la machine. Dans ce cas, ils peuvent essayer de revendre la machine au Collectionneur ou la confier aux bons soins du Stalyte. Elle est inutilisable sans les cristaux, mais on peut reconstruire la machine à enregistrer grâce aux plans de Rictus.

▶ Tout conserver et tenter de les négocier avec n°6 ou avec le Collectionneur.

Négocier avec le Collectionneur est une chose risquée, mais qui peut se révéler payante si les personnages sont sujets à l'appât du gain. Quoi qu'il arrive, le Collectionneur n'aime pas qu'on lui résiste ou qu'on marchandé avec lui, et il gardera donc une solide dent contre les PJ. Si les cristaux n'ont pas été détruits, il restera fidèle à son idée de capturer les personnages et de les soumettre à des expérimentations " artistiques ".

N°6, quand à lui, souhaiterait conserver la machine, mais il est bien conscient de la gêne imprévue que semblent conférer les cristaux aux cobayes. Il propose donc d'utiliser la machine lors d'un unique concert, puis de la détruire, ainsi que les cristaux. Si les personnages tentent de lui vendre la machine, souvenez vous que le Stalyte n'a pas grand chose à faire des coutumes humaines. Il pourra toutefois offrir une solide somme d'argent si ça semble contenter les personnages, mais moins que serait à même de payer le Collectionneur.

## **Le Concert**

C'est une des fins possibles de cette histoire, si les PJ acceptent le marché de n°6. Le concert sera organisé dans le grand Opéra d'Exil et les PJ seront invités d'honneur de la soirée, aux côtés de toute la communauté Stalyte. Ils participeront ainsi à l'événement culturel de l'année ! N°6, bien sur, tiendra parole et fera détruire la machine à l'issue du concert si tel est le souhait des personnages.

*Merci aux membres de la liste de diffusion Exil pour leurs nombreuses idées*