

# Un bouquet de fleurs fanées

## *Avant toute chose...*

### **Lieu**

Ce scénario se déroule dans la Cité Verticale et traverse, au gré des actions des joueurs, plusieurs quartiers. L'une des scènes les plus importantes se déroule au beau milieu du superbe opéra d'Exil. Les personnages peuvent être également amenés à visiter les environs du port.

### **Synopsis**

Lors d'une soirée, les personnages font la connaissance d'Alaïs, une jeune femme étrange qui semble avoir beaucoup d'ennuis. Lorsque celle-ci est agressée, au cours d'une représentation théâtrale, par des individus très décidés, nul doute que les personnages voudront tirer l'affaire au clair. Malheureusement, la jeune femme, toujours poursuivie par les sbires d'un riche banquier exiléen, disparaît dans les tréfonds de la Cité. Et la vérité est bien plus sinistre qu'il n'y paraît.

### **Ambiance**

Si ce scénario laisse la part belle à l'enquête, il peut tout à fait receler de nombreuses scènes d'action si les personnages décident de prendre les choses en main de manière musclée. Et si les joueurs décident de faire toute la lumière sur cette affaire, l'ambiance pourra même basculer dans l'horreur...

Quoi qu'il en soit, l'ambiance reposera pour une bonne part sur le personnage d'Alaïs : le Meneur de Jeu doit la rendre suffisamment attachante pour que les personnages se sentent concernés par son sort.

### **Personnages**

Ce scénario est destiné à tout groupe de personnages. Il est tout à fait possible de décider qu'ils sont tous des amis proches de l'ingénieur Nicéphore Torin : dans ce cas, c'est lui qui les invite à la soirée de Sténia.

## *La soirée*

Les personnages sont invités à une soirée par la comédienne en vogue **Sténia d'Odèves**, qu'ils connaissent vaguement. La soirée, ambiance bohème, se tient à l'arrière d'un restaurant à la mode d'Exil, dans une grande salle bourrée de monde qui s'ouvre sur un large balcon offrant une vue saisissante sur les perspectives de la cité.

Lors de cette soirée, les personnages retrouvent par hasard l'une de leurs connaissances, le jeune ingénieur **Nicéphore Torin**. Si les personnages ne se connaissent pas, voilà une bonne occasion de leur permettre de se rencontrer.

*Note : si vous décidez que Nicéphore invite les personnages à la soirée, il leur envoie à chacun un carton ou il indique simplement qu'il espère les voir car il en profitera pour leur annoncer « une décision qui va changer sa vie »...*

Nicéphore est un jeune homme effacé et discret, plutôt timide. Les personnages savent qu'il n'est pas très bien noté par ses supérieurs : Nicéphore est un piètre ingénieur. Brillant mais incapable de se fonder dans le moule des ingénieurs civils, Nicéphore a été mis dans un placard : il supervise un pont amovible de troisième zone au fin fond d'Exil au lieu de vivre son rêve : étudier les Machines Absurdes. Il est donc plutôt aigri.

Toutefois, ce soir là, il fait sensation. Il s'affiche en effet au bras d'une jeune et belle créature, qui devrait immédiatement intriguer les PJ. Se prénommant **Alaïs**, belle, visiblement intelligente et très cultivée, la jeune femme est attachante mais étrangement naïve. Elle semble découvrir avec émerveillement chaque détail de la vie exiléenne comme si c'était sa première visite.

Si on lui pose la question, elle explique d'ailleurs qu'elle est originaire de la Ligue des Duchés et qu'elle arrivée en Exil il y a seulement quelques

années. Il est visible qu'elle ment. De plus, toute personne suffisamment *Lettrée* (au moins 10 dans ce Talent) remarquera qu'elle n'a absolument aucun accent forgien. Elle manie un exiléen de pure souche, très distingué, avec parfois des tournures de phrase un rien rétrogrades. Elle est particulièrement curieuse des activités des PJ, et les assomme de questions. Toutefois, son enthousiasme est communicatif.

Alaïs semble très amoureuse de Nicéphore, et c'est réciproque. Peu de temps est nécessaire pour comprendre que l'Ingénieur est réellement fou amoureux de la jeune femme. A tel point d'ailleurs qu'il ne semble guère s'apercevoir de ses quelques bizarreries.

Alors que la soirée avance, Alaïs propose aux personnages de les accompagner, elle et Nicéphore, à la première de la pièce « Le vagabond des neiges », dans laquelle joue Sténia. La représentation a lieu le lendemain soir, sur la grande scène de l'Opéra d'Exil. Puis, elle et Nicéphore saluent les personnages et vont danser...

Le reste de la soirée, joyeuse et bien arrosée, est très agréable. Profitez-en un peu pour faire découvrir une foule bigarrée aux personnages. Alors que la nuit est bien avancée et que la fête se déplace sur plusieurs petites passerelles des environs, au grand dam des habitants du coin, les personnages retombent sur Nicéphore, qui semble avoir été quitté brusquement par sa jeune compagne. Il est un peu déboussolé, car il ne comprend pas pourquoi elle s'est éclipisée en lui soufflant juste qu'elle le rejoindrait le lendemain à l'opéra.

## Filature

Les PJ, réussissant un jet sous le Talent *Espion* (une action délicate -2) peuvent voir Alaïs s'éclipser précipitamment par une petite passerelle secondaire, puis filer vers une artère plus fréquentée. Au vu son avance, un personnage qui voudrait la suivre devrait réussir consécutivement un jet sous le Talent *Sportif* (une action difficile -5) pour réussir à se frayer un chemin dans la foule compacte, puis un jet sous le Talent *Espion* pour ne pas la perdre (là encore action difficile à -5).

Vous pouvez mettre en scène une filature mouvementée. La jeune femme, visiblement inquiète, marche vite et les passerelles de la Cité sont très fréquentées. On peut donc facilement la perdre. Le Meneur de Jeu peut donc demander plusieurs jets sous les talents *Espion* ou *Filou*...

Alaïs se rend en fait dans un hôtel particulier. Les

personnages peuvent la voir s'engouffrer dans le hall. Malheureusement, il est impossible de savoir dans quel appartement : il y en a plus de 30... Elle y passera le reste de la nuit et n'en sortira que pour rejoindre Nicéphore en vue de la soirée à l'opéra.

## Questions indiscretes

Mais qu'est ce qui a bien pu effrayer Alaïs ? Les PJ restés à la soirée peuvent apercevoir, mêlés aux invités, 3 hommes qui semblent poser des questions à l'assistance, sans beaucoup de ménagement.

Si les PJ s'approchent, ils se rendront compte qu'ils recherchent bien une jeune fille dont la description colle avec celle d'Alaïs. Ils esquivent toute tentative frontale de dialogue si les PJ les abordent et s'éclipseront, puisqu'Alaïs n'est visiblement pas ici.

Interrogé, Nicéphore restera évasif : il est amoureux voilà tout, et le reste lui importe peu ! Bien sur, Alaïs est parfois un peu étrange, mais ce n'est rien. Il soupçonne qu'elle était liée à quelqu'un, car avant ces derniers jours, il ne la voyait qu'à la sauvette. Mais depuis peu, ils parlent de faire leur vie ensemble. Elle doit retourner sur Forge, dans quelques jours, et lui a proposé de l'accompagner. Il est prêt à dire oui. Après tout, son métier ne le passionne pas ! Il ne sait pas non plus où elle peut loger « chez une amie, m'a-t-elle dit... ».

Les PJ doivent commencer à penser que leur ami s'est mis dans de beaux draps !

## Grande Première !

Comme prévu, les personnages retrouvent le jeune couple devant l'une des entrées monumentales de l'opéra. Les passerelles d'accès à l'opéra suspendu sont noires de monde, malgré une fine bruine qui tombe sans discontinuer et des volutes de brume qui réussissent à obscurcir le panorama. Cela n'empêche pas Alaïs de sembler particulièrement heureuse et fascinée par ce qui l'entoure. Elle est toutefois pâle et tousse discrètement (un jet délicat sous le Talent *Médecin* révèle que la jeune femme semble avoir de la fièvre) mais cela n'entache pas sa joie. Elle élude toute question sur son attitude de la veille, assurant qu'elle était juste « fatiguée ».

Les personnages accompagnent les deux jeunes gens à l'intérieur et rejoignent la loge que Nicéphore a réservée. Décrivez leur la splendeur de l'énorme salle de l'opéra puis laissez les profiter du spectacle. La pièce est un drame poignant et

grandiloquent aux décors gigantesques, se déroulant sur Forge. Le réalisateur use et abuse des « effets spéciaux » autorisés par la salle : émission de fumée, énormes pans de décors amovibles, explosions, jeux de miroirs. Sténia est resplendissante et le public est ravi.

### ***Agression !***

A l'issue de la représentation, Alaïs insiste pour qu'ils aillent tous saluer la performance de Sténia, en coulisses. Les PJ et le couple découvrent donc l'envers du décor de l'opéra : décrivez les machineries utilisées pour le spectacle, une horde de manœuvres affairés, ainsi que la foule et les journalistes qui essaient d'accéder aux loges des vedettes.

Il est difficile de rejoindre la loge de Sténia que les PJ peuvent voir signer des autographes au bout du couloir bondé. Par-dessus le brouhaha, la voix d'Alaïs interpelle joyeusement la comédienne qui la salue de la main. Soudain, la voix d'Alaïs s'étrangle...

Deux hommes en capes noires viennent de s'emparer de la jeune fille. L'un d'eux plaque une main gantée sur sa bouche. Nicéphore a été frappé sans ménagement et jeté à terre. La jeune fille se débat mais reste prisonnière. Les deux hommes se dirigent vers une porte de service, surveillée par deux autres individus, et s'y engouffrent. Ils ont pour objectif de rejoindre une des sorties technique où les attendent deux autres hommes et un complice pilote de ballon-taxi. Malheureusement, alors qu'ils s'enfoncent dans le dédale de l'opéra, ils tombent sur trois Pandores, qui tentent de s'interposer. L'un des agresseurs ouvrent le feu, tuant le policier, et le reste de la bande se voit contraint de changer de direction. Ils sont à présent perdus dans les coulisses de l'opéra !

Nul doute que les PJ vont eux-mêmes tenter d'intervenir ! Il faut d'abord se frayer un chemin dans la foule, puis emprunter la même porte que les agresseurs. A ce moment là, ils entendent claquer un coup de feu : ces types ne plaisaient pas !

Mettez alors en scène une poursuite sauvage dans les coulisses de l'opéra : au milieu des machineries, sur des passerelles suspendues, parmi les éclairages, dans la réserve de costumes de scènes, au milieu des gigantesques décors en bois (qu'on peut faire basculer sur un poursuivant)... Pour plus de confusion, les Pandores rescapés peuvent se joindre à la poursuite, ainsi que les deux hommes supplémentaires restés à l'extérieur de l'opéra venus à la rescousse.

Le but des agresseurs n'est pas spécialement de tuer qui que ce soit, mais ils n'hésitent toutefois pas à se défendre furieusement si la riposte des PJ est dure. Leur objectif premier est d'entraîner avec eux la jeune femme, sans toutefois la blesser. Les PJ peuvent entendre Alaïs se débattre en hurlant « Non, je n'y retournerais pas ! ».

Soudain, dans la furie du combat, Alaïs parvient à se libérer, et fuit à toute allure par un escalier d'accès. Elle ne répond pas aux invectives des personnages. Le temps pour ceux-ci d'en finir avec les agresseurs, et la jeune fille risque de disparaître dans la foule des environs de l'opéra.

#### *Les agresseurs de l'opéra*

##### Attributs

PHY	BON
MEN	FAI
SOC	FAI
ADA	BON
REA	MOY

Points de Santé 12

Détachement : 6

Niveau de vie : Moyen

Armure : 1 (vêtements renforcés)

Équipement : Deux d'entre eux (ceux qui gardaient la porte) utilisent des cannes épées. Ils sont tous armés de solides matraques et de pistolets.

##### Talents

Acrobate	6
Bagarreur	12
Sportif	8
Citadin	10
Filou	10
Tireur	11

*Et si les PJ font preuve d'une telle initiative qu'ils réussissent à suivre Alaïs dans sa fuite ? Celle-ci court à perdre haleine et n'hésite pas à prendre des risques, s'engouffrant au besoin dans un ascenseur pour s'enfoncer dans les tréfonds d'Exil. Elle ne répond pas aux invectives des personnages (même celles qui se veulent rassurantes). Mais si les joueurs sont efficaces, ne les pénalisez pas : laissez les rattraper la jeune femme. Au moment où ils la rejoignent, elle semble marque le coup. Soudain elle sécroule. Son front est bouillant et la voilè*

*plongée dans une sorte de coma... Dans ce cas, adaptez la suite du scénario (allez voir le paragraphe « le refuge d'Alaïs » pour raccrocher l'intrigue).*

## **Interrogatoire**

Si certains des malfrats sont capturés, il n'y aura pas grand-chose à en tirer. De plus, il faudra les interroger vite avant l'arrivée des Pandores, qui ne manqueront pas d'interroger les PJ (heureusement, de nombreux témoins pourront avérer de l'agression). Ces individus ont été engagés par un homme, d'une quarantaine d'années, dans les mauvais quartiers d'Exil. Leur employeur leur a donné l'ordre de capturer la fille sans toucher un seul cheveu de sa tête, mais de balayer tout personne s'y opposant. Ils ne connaissent pas son nom, et peuvent juste le décrire physiquement : un type massif aux cheveux noirs et yeux bleus.

Pour ce travail, ils ont été grassement payés, en liquide. Ils ne savent rien de plus, si ce n'est que leur employeur les attendait dans un bar borgne d'une passerelle d'Exil, « **P'Oiseau Miroir** ».

Interrogés plus avant, ils révéleront avoir d'abord été envoyés au domicile d'un certain **Nérourad**, chez qui leur employeur pensait que la jeune fille se cachait. Il n'y ont pas trouvé Alaïs mais ont « interrogé » l'homme qui leur a révélé qu'elle était à l'opéra. L'adresse de Nérourad correspond à l'immeuble où a disparu Alaïs, la nuit précédente.

Nicéphore est bien sur désespéré. Il suppliera les personnages de l'aider à retrouver Alaïs, qui ne connaît pas vraiment la cité.

## **Mais que se passe-t'il ?**

Alaïs est loin d'avoir 20 ans. Elle en a en réalité 45 ! C'est la fille du riche banquier **Auriste Vaincourt**, propriétaire d'une florissante Maison de Change. Cette jolie petite fille faisait la fierté de ses jeunes parents. Malheureusement, à l'âge de 10 ans, Alaïs a commencé à montrer les symptômes intrigants d'une maladie inconnue. Les médecins consultés en masse par les parents Vaincourt furent unanimes : la maladie, inconnue, est incurable. Alaïs est condamnée à s'éteindre.

Alors que tout semblait perdu, Auriste Vaincourt passa un étrange pacte avec une créature contre nature issue des tréfonds d'Exil, qui se fait elle-même appeler **Démiorgas**. Cette abomination

parcheminée lui proposa de ralentir le temps autour de la chambre d'Alaïs afin de la maintenir en vie le plus longtemps possible. En échange, Vaincourt fournirait l'horrible créature en victimes. Depuis, Alaïs, inconsciente de cet arrangement, vit recluse dans une chambre luxueuse mais hermétiquement close, ne sortant qu'à de rares occasions, pour quelques heures.

La mère d'Alaïs, ne supportant plus sa culpabilité, sombra quand à elle dans la folie. Vaincourt s'enfonça dans la sienne. Il est persuadé que son arrangement permettra à Alaïs d'attendre qu'on trouve un traitement à sa maladie. Froid et déterminé, l'homme ne laissera rien ni personne s'interposer entre lui et son amour déraisonné pour sa fille.

Mais la situation est devenue insupportable pour Alaïs. Elle a fait plusieurs fugues hors de sa chambre de stase. Durant l'une d'elles, elle fait la connaissance de Nicéphore, dont elle est tombée amoureuse, et a décidé d'en finir avec sa vie d'enfermement et de fuir pour Forge.

Lors d'une sortie au musée, elle a faussé compagnie à son garde du corps... Elle s'est d'abord réfugiée chez l'un des rares amis qu'elle a pu connaître durant sa longue réclusion : **Rézon Nérourad**, son professeur de musique. Maintenant, apeurée, elle erre dans Exil en attendant le départ de son bateau pour une nouvelle vie...

## **Galerie de portraits**

### **Auriste Vaincourt, père prêt à tout pour sauver sa fille**

Sec et froid, Vaincourt est plus que déterminé. Protéger sa fille est pour lui une obsession permanente. Il ne laissera rien ni personne interférer avec cet objectif. Ordonner la mort de quelqu'un ne l'effraie pas: il l'a déjà fait.

*Auriste Vaincourt*

#### Attributs

PHY	MOY
MEN	EXC
SOC	FAI
ADA	MOY
REA	BON

Points de Santé 12

Détachement : 9  
Niveau de vie : riche  
Équipement : Vaincourt possède dans sa résidence une belle collection d'armes (qu'il néglige aujourd'hui). Il porte toujours sur lui un pistolet à deux coups.

#### Talents notables

Chasseur	8
Citadin	10
Commerçant	14
Connaisseur [Finances]	14
Escrimeur	10
Gentleman	8
Lettré	14
Médecin	8
Tireur	12

### *Raegnar Atemian*

C'est l'homme qui a engagé les malfrats de l'opéra. Atemian est un second efficace et dénué du moindre scrupule. La vie humaine n'a que très peu de valeur pour lui. Il n'a aucun intérêt personnel dans cette affaire, mais Vaincourt l'ayant toujours particulièrement bien payé, il lui est indéfectiblement fidèle.

Atemian est particulièrement contrarié par ses deux échecs successifs : chargé de veiller sur Alaïs, il l'a laissé s'enfuir. Puis, les malfrats qu'il a embauché ont échoué. Il fera tout pour éponger cet échec. Il dirige donc directement les recherches, avec, cette fois-ci, des hommes en qui il a confiance...

#### *Raegnar Atemian*

#### Attributs

PHY	EXC
MEN	MOY
SOC	FAI
ADA	BON
REA	FAI

Points de Santé 16

Détachement : 6

Niveau de vie : aisé

Équipement : l'arme fétiche d'Atemian est un pistolet à aiguilles. Côté armes blanches, il a une préférence pour les pognards.

#### Talents notables

Acrobate	10
Bagarreur	12
Barreur	8
Citadin	12
Escrimeur	14
Espion	12
Lettré	8
Sportif	12
Tireur	15

### *Alaïs Vaincourt*

Frêle et souffreteuse, Alaïs sait pertinemment qu'elle est condamnée. Elle ignore les détails, mais se doute bien qu'il y a quelque chose d'étrange dans le fait qu'elle survive depuis si longtemps... sans beaucoup vieillir.

Alaïs est très cultivée (les livres lui tenant compagnie pendant sa réclusion) mais extrêmement naïve. Elle ne sait pas vraiment comment fonctionne le monde à l'extérieur et depuis qu'elle a fui, ses illusions se sont effondrées...

#### *Alaïs Vaincourt*

#### Attributs

PHY	NUL
MEN	EXC
SOC	MOY
ADA	FAI
REA	BON

Points de Santé 8

Détachement : 8

Niveau de vie : aisé

#### Talents notables

Artiste [composition de fleurs séchées]	12
Connaisseur [littérature et poésie]	16
Gent dame	12
Lettré	16

### *Chronologie*

- Premier jour : Alaïs fuit lors de la visite d'un musée et rejoint Nérourard. Elle lui demande de préparer son départ pour

Forge, pour deux personnes.

- Premier soir : Elle rejoint Nicéphore et assiste à la soirée chez Sténia où elle rencontre les personnages. Lorsqu'elle repère les hommes de main de son père, elle se rend chez Nérourad pour passer la nuit.
- Deuxième soir : Alaïs se rend à l'opéra. Pendant ce temps, Nérourad est tabassé et révèle les projets d'Alaïs. Les hommes de main agressent Alaïs à l'opéra.
- A partir de la deuxième nuit, Alaïs se cache dans les environs du port. Son état de santé empire.
- Troisième nuit : Malade, Alaïs tente de s'introduire chez Nérourad pour récupérer argent, vêtements et billets.
- Quatrième soir : départ de la « Fierté d'Olimnes », bateau à destination de la Ligue des Duchés, où Alaïs compte s'embarquer.

Durant tout cette période, les sbires de Vaincourt ne vont pas rester inactifs et suivront les mêmes pistes que les PJ. Atemian s'est fait sévèrement secouer les puces par le banquier, et prend donc les choses en main personnellement, avec ses propres hommes de confiance (ils sont huit).

A vous de décider s'ils débusquent l'endroit où se cache Alaïs. Selon toute vraisemblance, ils vont tenter de mettre la main sur Nicéphore, et sur les PJ eux même s'ils pensent que ceux-ci savent quelque chose. Des personnages avides d'action auront donc vraisemblablement de quoi s'occuper ! Utilisez les caractéristiques des agresseurs de l'opéra.

Deux options principales s'offrent aux personnages désireux de savoir ce qui se trame derrière tout cela.

- La première option est d'essayer de mettre la main sur la jeune femme en tentant d'en apprendre plus sur elle. Les PJ savent qu'elle est vraisemblablement en danger puisque des individus peu recommandables sont à ses trousses.
- L'autre option est d'essayer d'identifier le commanditaire de cet enlèvement raté.

## *Sur les traces d'Alaïs*

### *Nicéphore*

Première étape logique : interroger sérieusement Nicéphore à propos de ce qu'il sait de sa dulcinée. Etrangement, il en sait très peu. Il l'a rencontré lors

d'une soirée à l'opéra. Elle s'est réfugiée dans la loge où il somnolait. Vraisemblablement, des gens la recherchaient. Elle a été très évasive, affirmant que son oncle veillait sur elle avec un peu trop d'ardeur. Ils ont alors discuté pendant toute la durée du spectacle, puis sont sortis en ville. Il fut charmé par son naturel et sa naïveté. Un vrai coup de foudre. Soudain, elle s'éclipsa sans raison.

Il en fut ainsi à chacune de leurs fugaces rencontres. Mystérieuse, elle ne s'est que très peu livrée, et a toujours refusé ses avances pour la connaître mieux, malgré le fait qu'elle l'assurait de son amour. Elle est toujours très triste, mais aussi curieuse comme un enfant. Il l'a emmené dans ses vagabondages au cœur de la cité. Elle voulait tout découvrir. Il y a 3 jours, elle a débarqué en lui disant qu'ils allaient enfin pouvoir vivre leur amour en refaisant leur vie sur Forge. Lui est prêt à la suivre n'importe où. Il a bien remarqué sa santé fragile, mais ne s'en est pas trop inquiété. Il ne sait pas où elle logeait.

### *Le professeur de musique*

Nérourad est reclus chez lui depuis la visite musclée des hommes de Vaincourt. Ils l'ont sévèrement battu, lui brisant le nez et plusieurs côtes. Il a honte d'avoir été obligé de dire où se trouvait Alaïs. Il leur a même révélé qu'elle souhaitait partir pour Forge, mais sans en dire plus. En fait, il a toujours en sa possession les billets pour la Fierté d'Olimnes. Apeuré, il refusera d'ouvrir aux PJ. Ceux-ci devront donc être persuasifs ou s'introduire par effraction dans le luxueux appartement de l'homme (plusieurs jets sous les Talents *Espion* et *Filou* seront nécessaires).

S'ils réussissent à mettre Nérourad en confiance, ils apprendront qu'il a été engagé et richement payé pour donner des cours de musique à la jeune femme, et lui tenir compagnie, il y a déjà dix ans. On venait le chercher à son domicile, et on le conduisait jusqu'à elle. Elle vivait recluse dans un appartement aveugle, auquel on accédait par une petite passerelle dérobée. Il ne pense pas être capable de retrouver l'endroit, car on l'a toujours conduit et suffisamment « baladé » pour lui faire perdre son sens de l'orientation. Cela a duré plusieurs années. Il devint vite le confident de la jeune fille.

Nérourad abordera avec réticence le sujet suivant : il a peur que les personnages le croient fou... Durant les années où il lui tint compagnie, Alaïs n'a pas semblé vieillir. L'atmosphère dans la chambre de la jeune était très étrange, malsaine... Mais il ne sait pas dire pourquoi. Il ne sait non plus qui enfermait la jeune fille, et imagine le pire. Il pense



qu'elle est la « mignonne » d'un riche exiléenne, qui la veut pour lui, car un garde du corps l'accompagnait à chacune de ses courtes visites à l'extérieur. Si les personnages gagnent la confiance du musicien, il leur confiera les billets d'Alaïs.

Il est à noter que l'appartement de Nérourard est à présent surveillé par les sbires de Vaincourt. Ceux-ci interviendront à la convenance du Meneur de Jeu.

### *Le refuge d'Alaïs*

D'après Nicéphore, elle ne connaît que très peu la ville. A part l'ingénieur et Nérourard, elle ne connaît personne d'autre. Elle a peur de se rendre chez Nicéphore et a donc décidé de se cacher en attendant le bateau pour Forge. Elle n'a sur elle que ce qu'elle avait lors de la visite des jardins, et c'est pourquoi elle essaiera d'entrer chez Nérourard. A vous de décider si elle réussit, où si les sbires de Vaincourt s'en aperçoivent et se saisissent d'elle.

Le reste du temps, Alaïs se terre dans sa cachette. Apeurée et de plus en plus souffrante, elle a trouvé refuge dans une tourelle ingénierique désaffectée, à quelques pas du port d'Exil. Cette tourelle métallique, accessible par un escalier branlant, se situe près d'un atelier de confection extrêmement bruyant et vibre en permanence sous l'effet des machines de production.

En fait, elle s'est réfugiée dans l'un des endroits que lui avaient fait visiter Nicéphore. Les PJ qui auront l'idée de demander à Nicéphore de leur montrer les endroits où il l'a accompagné devraient fatalement finir par trouver la tourelle et la jeune femme. C'est l'occasion pour les personnages de tester leur Talent de *Citadin* (pour voir s'ils réussissent à se faufiler dans les cachettes potentielles) et pour le Meneur de Jeu de décrire la face sombre de la Cité.

Une autre méthode pour attraper Alaïs est de surveiller le navire. Le soir où celui-ci doit larguer les amarres pour Forge, elle tentera d'y monter, même si elle n'a pas récupéré les billets chez Nérourard. Malheureusement, les hommes de main de Vaincourt surveillent les navires en partance...

Effrayée, elle tentera de fuir si les PJ la retrouvent. Elle se lancera dans une course folle au travers du dédale de métal de l'atelier de confection. De nombreux jets sous le Talent *Sportif* ou *Acrobate* seront nécessaires pour ne pas tomber et se blesser cruellement sur les machines de l'usine.

Capturée et mise en confiance, elle accepte

d'expliquer toute l'histoire. Il est à noter qu'elle ne connaît pas tous les détails : elle ne sait notamment rien sur le Démiorgas entretenu par son père. Par contre, ce qui est clair, c'est qu'après plus de 35 ans de réclusion, elle préfère à présent mourir que continuer à vivre enfermée. En attendant la décision des PJ, son état de santé empire en raison de la fièvre qu'elle a contractée, et elle risque de mourir dans leurs bras si ils ne la font pas soigner sur le champ. Cette fièvre se soigne facilement, surtout si l'un des personnages possède le Talent *Médecin*.

Pour la maladie qui la ronge à petit feu, c'est autre chose : elle en a au plus pour deux années...

### *Le pacte d'Auriste Vaincourt*

#### *L'exécutant*

Grâce aux descriptions éventuelles des malfrats arrêtés, les PJ peuvent avoir une idée de l'apparence de l'homme qui les a engagés. Visiblement, c'est le même qui servait, selon Nérourard, de garde du corps à la jeune femme.

Des PJ ayant, par exemple, des contacts au sein de la Sûreté Générale, pourront identifier facilement Raegnar Atemian, un solide et intelligent homme de main. Il est alors assez facile d'apprendre pour qui il travaille depuis plusieurs années : le banquier Auriste Vaincourt.

Les personnages qui auraient suivi (ou interrogé) les agresseurs de l'opéra peuvent également planquer dans le bar appelé « l'oiseau miroir ». Atemian y attend ses employés. Ne les voyant pas venir, il quitte le bar et se rend chez Vaincourt. Notez toutefois que Atemian est un professionnel : il ne s'y rend pas directement, alternant haltes et détours pour s'assurer qu'il n'est pas suivi. Les personnages vont avoir intérêt à s'accrocher...

#### *Le donneur d'ordres*

Le banquier est difficile à approcher. Il refuse toute visite, que ce soit à son domicile ou dans les bureaux de sa Maison de Change. Une enquête sur lui ne révélera pas grand-chose.

L'homme a vraisemblablement été marqué par la vie : il a perdu sa fille unique alors qu'elle n'avait que dix ans, il y a de cela une trentaine d'années. Puis c'est sa femme qui est morte (même si certains disent qu'elle a en fait été internée, incapable de supporter la mort de son enfant).

Depuis, l'homme vit reclus dans une belle villa aérienne des quartiers supérieurs d'Exil. On ne lui connaît aucune maîtresse et semblent mener une vie rangée. Sa discrétion est donc proverbiale.

Ce qu'on peut apprendre toutefois en insistant :

- Vaincourt a visiblement « usé » tous les médecins de la cité. Il en fréquente beaucoup, et ceux-ci sont grassement payé, mais aussi remercié très énergiquement. Les médecins, pressurés, pourraient révéler qu'il cache chez lui une jeune fille souffrant d'une maladie incurable.
- Une enquête a été commandée par Administration, qui a eu vent de cette histoire de médecins. Un agent de Sanitation doit s'assurer qu'il n'y a pas chez ce particulier de possibilité de maladie infectieuse. Cet agent est aujourd'hui porté manquant. Pour l'instant, vu l'instabilité de cet agent (réputé pour ses problèmes de boisson), ses supérieurs ne se sont pas encore inquiétés. Il suivait de toute façon une quinzaine de dossiers à la fois. Mais un jour ou l'autre, on va s'intéresser à nouveau à M. Vaincourt... Celui-ci a en réalité fait exécuter le pauvre Fonctionnaire par Antemian.

Si les PJ jouent les personnes vénales et proposent (par courrier par exemple) un échange contre rémunération d'Alaïs, Vaincourt accepte et propose beaucoup d'argent, mais refuse de s'expliquer. Il donnera rendez vous aux PJ et enverra Antemian. Ses ordres sont clairs : récupérer Alaïs, faire disparaître les témoins.

### *La résidence Vaincourt*

Une surveillance en règle de la belle résidence de Vaincourt ne donnera pas grand-chose. La vie de l'homme est très rangée. En fait, il faut découvrir (par exemple en suivant Antemian) l'entrée cachée de la résidence. Elle se situe sur une petite passerelle peu fréquentée, entre deux arches métalliques du métro, 3 niveaux plus bas que la base de la résidence Vaincourt. Seuls les hommes de main du banquier empruntent cette voie.

Toute personne consultant des plans cadastraux de la cité, et à condition de réussir un jet sous le Talent *Ingénieur* (tâche difficile -5) se rendra compte de l'existence de cet accès dérobé (comme l'a suggéré Nérourard). Ensuite, un jet de *Citadin* (tâche délicate -2) sera encore nécessaire pour découvrir la porte elle même sur la passerelle, et un jet de *Filou* pour l'ouvrir (tâche difficile -5).

Cette porte d'acier dérobée permet d'accéder à une galerie mal éclairée qui s'enfonce entre plusieurs habitations, puis se transforme en escalier métallique très raide avant d'aboutir directement dans la villa suspendue. La chambre de stase d'Alaïs est juste derrière une lourde porte blindée. C'est ici que la jeune femme sera si Antemian a réussi à la récupérer.

La fouille du reste de la résidence Vaincourt est à peu près inutile, à un gros détail près... Dans l'une des chambres, plongée dans un noir perpétuel, réside le Démiorgas. Pour le reste, les personnages pourront noter que la majorité des très nombreuses pièces est laissée à l'abandon. Vaincourt ne se préoccupe plus de choses aussi futiles.

### *Le Demiorgas*

C'est dans une vaste chambre panoramique où règne une odeur fétide, que la créature se nourrit et passe ses journées à rêvasser à d'autres plans d'existence... De temps à autre, il convoque Vaincourt pour lui donner des ordres. Celui-ci est totalement sous son emprise. Obnubilé par la santé de sa fille, il a complètement perdu le sens des réalités.

Toutes les 3 nuits, environ, on peut assister à un étrange manège : des hommes de main de Vaincourt se pressent silencieusement près de l'entrée dérobée. Parfois, un cri étouffé retentit. C'est par ici qu'ils font entrer dans la résidence les victimes dédiées au Démiorgas. En contrepartie, il alimente la chambre de stase de la jeune femme en ralentissant le temps à l'intérieur de celle-ci.

S'il venait à disparaître, être tué ou s'éloigner à plus d'un kilomètre de la villa, la chambre retrouverait le cours normal du temps : les fleurs pourraient, les meubles deviendraient noirs de mois, le sol se couvrirait de poussière et les tentures tomberaient en loques... Selon toute vraisemblance, si Alaïs disparaît pour de bon, le monstre parcheminé s'en prendra au père, avant de quitter la villa et de se perdre dans la cité.

#### *Le Demiorgas*

##### Attributs

PHY	BON
MEN	EXC
SOC	NUL
ADA	BON
REA	FAI



#### Points de Santé 14

Armure naturelle : assez peu sensible aux blessures physiques, en raison de sa peau surtout composée de cartilage semi souple, le Demiorgas bénéficie de 4 points d'armure naturelle.

#### Talents notables

Bagarreur	10
Citadin	8
Espion	12
Lettré	12
Occultiste	14
Sportif	8

#### Pouvoirs

Le Demiorgas est capable d'altérer la réalité autour de lui mais de manière peu démonstrative. Ainsi, en combat pourrait-il faire augmenter la distance entre lui et un agresseur pour faire échouer une attaque, ou mettre dans les pieds de ses adversaires des obstacles qui n'y étaient pas l'instant d'avant.

Le Demiorgas dispose de pouvoirs limités sur le temps et la réalité. Nul doute qu'une telle créature passionnerait les Scientistes. Mettre la chambre d'Alaïs sous stase requiert une bonne partie de son énergie, mais cela ne le gêne pas. Il est en sécurité chez Vaincourt, et profite des repas qu'on lui livre à domicile.

Il assimile ses victimes en les digérant peu à peu, grâce à un fluide interne. C'est une longue agonie qui peut durer plusieurs jours... Physiquement, le Demiorgas ressemble à une momie décharnée, à la peau ravagée par le temps. Au contact, il n'est pas vraiment dangereux. Habillé avec une cape et un chapeau, il peut passer pour un être humain.

### *La mère d'Alaïs*

Les PJ, après une enquête serrée, peuvent aussi retrouver la mère d'Alaïs. Plusieurs jets de fonctionnaire seront nécessaires pour réussir à retrouver la trace de cette femme. Celle-ci a été enfermée par son mari, sous un faux nom, dans une Maison de Fous d'Exil.

Elle a effectivement perdu l'esprit. Lorsque la maladie d'Alaïs s'est déclarée, et que son mari a commencé à remuer ciel et terre pour la soigner, elle fut déjà durement affectée. Mais sa raison vacilla quand elle découvrit le pacte contre nature

qu'accepta son mari avec l'étrange Demiorgas.

Apathique, la vieille femme est logée dans une cellule décrépite, assommée par ses médicaments. Avec force patience (et un jet réussi sous le Talent *Psychologue*, une tâche difficile -5), on peut toutefois réussir à la faire parler. Elle pourra alors tout expliquer aux personnages. Ce qu'elle dira est vrai, mais encore faut-il réussir à comprendre ses égarements verbaux !

## *Epilogue*

La fin de ce scénario est très ouverte. La seule chose certaine, c'est que la jeune fille est condamnée si elle reste au dehors de sa chambre à stase ou si le Demiorgas est tué. Son espérance de vie ne dépasse pas deux années. Tout dépendra alors de la rapidité d'exécution des PJ ainsi que de leurs choix moraux.

- Si ils ne réussissent pas à mettre la main sur Alaïs avant son père, celle-ci réintégrera sa chambre de stase, sous bonne garde.
- S'ils décident de soustraire Alaïs à sa réclusion, ils se feront un ennemi particulièrement acharné en la personne de Vaincourt. Nicéphore, lui, sera prêt à accompagner la jeune femme dans son voyage forgien.
- Les personnages peuvent aussi décider qu'ils n'ont rien à faire dans cette histoire de famille et abandonner Alaïs à son sort.
- Enfin, ils peuvent décider de faire toute la lumière sur les agissements du banquier et mettre ainsi fin à son odieux accord avec le Demiorgas. Dans ce cas, ils feraient mieux d'aider Alaïs à fuir Exil, car si son père venait à disparaître, Sanitation la placerait jusqu'à sa mort dans un lazaret, afin d'éviter toute « contagion »...

*Emmanuel Gharbi*