

L'Envol

Avant toute chose...

Ce scénario se déroule au milieu des passerelles de la Cité Verticale, dans le vaste et bigarré quartier des Passantes. Assez court, il peut facilement s'insérer au milieu d'intrigues plus longues et plus complexes. Après une première scène imposée, l'évolution de l'aventure dépendra complètement de l'attitude des joueurs : tenteront-ils de découvrir ce qui se cache derrière les morts suspectes d'un groupe de chasseurs d'Anges ? Essaieront-ils d'y mettre fin ou garderont-ils les informations découvertes pour eux ? A eux d'en décider.

Une nuit mouvementée

Soirée aérienne

Pour une raison quelconque, les personnages se retrouvent sur une large place métallique du quartier des Passantes, sorte de plate-forme tendue entre plusieurs blocs d'habitation. C'est le milieu du cycle nocturne exiléen, soit le moment où l'immense cité lunaire est la plus calme. Les gaziers sont baissés, les blocs d'habitation sont silencieux. Au loin, on entend le chuintement des rames de métro, moins nombreuses qu'habituellement et presque vides. Les ouvriers composant les équipes du matin ne sont pas encore sortis de leurs lits, ceux des équipes de nuit triment toujours dans leurs ateliers. Entretenez donc l'atmosphère : un brouillard fuligineux, une petite pluie persistante et un étrange calme à peine troublé par le bruit de fond lointain de la cité qui ne dort jamais...

Soudain, débarquant sur la plate-forme via un escalier mécanique, déboule une étrange et jolie petite gamine. Habillée sommairement d'un manteau à capuche trop grand pour elle, la petite traverse la place sans répondre aux éventuelles questions des personnages et se contente d'escalader la rambarde de sécurité, comme si elle

allait passer par au dessus. En fait, elle se met en équilibre sur la rambarde, les pieds dans le vide, avec une assurance impressionnante. Elle est totalement seule et attend tranquillement. Si on tente de la raisonner, elle ignore les personnages, et si on essaie par la force de l'éloigner du vide, elle se débat comme une furie. Elle ne répond aux questions que par monosyllabes, et semble attendre que quelque chose se produise...

Alors que les PJ sont sans doute en train d'essayer d'en savoir plus sur l'étrange gamine, elle s'excite. Les PJ ont alors la surprise d'assister à un sublime et impromptu envol d'Anges. Une quarantaine de ces diaphanes créatures remonte des profondeurs de la Cité. Ils s'ébattent ensuite au dessus de la plate-forme où se tiennent les personnages. Lancés dans un ballet endiablé, les Anges virevoltent à grande vitesse, alternant virages soudains et plongées, leurs ailes frôlant presque les visages des personnages. La petite fille est en équilibre au dessus du vide, les mains tendues vers les Anges. Deux d'entre eux, un mâle et une femelle, se tiennent à sa hauteur, et caressent ses bras et son visage. La petite fille rit aux éclats sous leurs caresses.

Interruption

C'est le moment que choisit pour surgir à son tour de l'escalier un hurluberlu échevelé et haletant. Agitant les bras comme un damné, il essaie visiblement de chasser les Anges et de les disperser, en hurlant. Il ne répond pas aux personnages, tout occupé qu'il est à tenter d'effrayer les Anges qui semblent pourtant fort s'amuser de cette apparition.

Puis, l'enfer se déchaîne. Un tonnerre de détonations retentit et les Anges sont fauchés par une volée de balles. Frappés de plein fouet, les pauvres créatures s'écrasent sur la plate-forme, ensanglantés d'un sang translucide. On tire sur eux depuis quatre directions, tout autour de la plate-forme. Quelques Anges réussissent à échapper au tir croisé des chasseurs, mais la majorité d'entre

eux n'ont pas cette chance. La petite fille est en larmes, alors que l'hurluberlu s'égosille en insultes à l'encontre des chasseurs. Ceux-ci entendent bien mener leur massacre jusqu'à la mort, ou la fuite, de tous les Anges...

Intervention des personnages

Naturellement, cette scène est très dirigiste. Les personnages ne peuvent pas faire grand chose, si ce n'est sauter au sol pour éviter les balles perdues. D'autres pourront essayer d'attraper la petite fille, de peur qu'elle ne bascule dans le vide, ou de forcer l'hurluberlu à se coucher. Ces deux actions demanderont un petit jet réussi sous les talents Acrobate ou Sportif.

Un joueur réussissant un jet d'Espion sera pour sa part capable de comprendre d'où viennent les coups de feu et repérera les quatre groupes de chasseurs, repartis sur des petites passerelles d'entretien en surplomb des personnages. Un autre jet d'Espion, difficile celui là, peut permettre à un PJ de se faufiler sans être vu jusqu'à l'un des groupes. Si les personnages tentent un coup de force, rappelez vous que les chasseurs n'ont en aucun cas envie d'en venir aux mains avec des énergumènes et feront tout pour calmer d'éventuels agresseurs.

Chasseurs amateurs

Dès la fin de la curée, les chasseurs s'annoncent et descendent jusqu'aux personnages. Ils sont immédiatement agressés par l'échevelé. Une petite présentation des protagonistes s'impose.

L'hurluberlu est **Aldon Valommes**, journaliste aux « Passerelles » de son état et accessoirement farouche défenseur des Anges. Il mène depuis plusieurs années une campagne pour l'abolissement de cette tradition de chasse, notamment par le biais d'une série de pamphlets. Il faut bien avouer que sa croisade n'a rencontré que peu d'échos auprès des placides exiléens.

Les chasseurs sont emmenés par le **Comte Terellnes d'Aussam Nerbois**, l'un des membres les plus influents de cette grande famille patriarcale. Avenant mais arrogant, il s'excusera au nom du groupe d'avoir pu effrayer les personnages, et balaira d'un revers de la main toutes les éventuelles objections qu'on opposera à son goût de la chasse. Il invitera d'ailleurs les PJ à participer à sa prochaine chasse, s'ils le souhaitent.

Dirigeant la chasse, un dénommé **Relmer**. L'homme est avant tout un mitier, mais sur son

temps libre, il est aussi rabatteur pour les chasses à l'Ange. Un jet de Citadin (difficile) permettra d'ailleurs aux personnages de savoir qu'il a la réputation, dans sa partie, d'être le meilleur pour débuser et pister les inoffensives créatures ailées. Relmer est tout sauf sympathique.

Mademoiselle de Molnier, riche héritière des florissantes entreprises de Molnier, est une belle jeune femme arrogante et froide, qui semble prendre de plaisir à la chasse aux Anges, qu'elle pratique en grande tenue d'inspiration kargarlienne.

M. Parlam est un homme ventru, engoncé dans un manteau de fourrure huilé. Lui aussi semble beaucoup s'amuser, même si la chasse est un peu trop sportive pour lui et qu'il sue à grosses gouttes. C'est l'un des plus importants agents de négoce d'Exil.

M. Phanaeton est un timide Ingénieur Civil, visiblement entraîné par les autres chasseurs dans cette expédition qu'il ne semble pas vraiment apprécier.

M. Nelbert est l'un des plus éminents professeurs de l'université d'Exil. Il enseigne la rhétorique. C'est un vieil homme émacié et sec, particulièrement déplaisant et imbu de sa personne.

Enfin, le Baron a convié à sa chasse **l'Ambassadeur kargarlien**, le Colonel Keverian, un homme épais et rougeaud. Il est accompagné d'un garde du corps et de son aide de camp.

Et si ? Et si les personnages refusent une explication amicale et ameutent, par exemple, les Pandores pour dénoncer des tirs en pleine ville, juste au dessus de leur tête ? La chasse aux Anges en Exil est tolérée par les autorités. On demande aux chasseurs, naturellement, de faire preuve de circonspection et d'éviter d'ouvrir le feu dans des zones exposées. Le petit feu d'artifice du Comte et de ses amis est donc franchement limite. Maintenant, étant donnée la stature du Comte, les Pandores seront plus que gênés. Ils ont été avertis de la partie de chasse du Comte et ferment les yeux. Si les personnages insistent, ils enregistreront leur plainte. Le Comte se prêtera de bonne grâce à la déclaration et proposera même aux personnages un substantiel dédommagement s'il sent que c'est ce qu'ils recherchent. Mettez surtout bien en avant la désinvolture du Comte, qui garde en toute occasion un sourire narquois des plus irritants.

Des adieux...

La petite fille, qui sanglote, est agenouillée auprès

de la femelle avec qui elle jouait quelques instants plus tôt. Celle-ci, mortellement blessée, agonise dans ses bras. Il ne faut pas être devin pour se rendre compte que la pauvre femelle était enceinte, sans doute de plusieurs œufs, qu'elle allait bientôt mettre bas. On ne peut plus rien faire pour la sauver, comme le confirmera un jet de « Médecin » réussi. Le mâle, lui, a réussi à fuir.

Si personne ne l'en empêche, Mademoiselle Molnier achève la pauvre créature d'une balle en pleine tête. La gamine pousse un hurlement, court jusqu'à la rambarde et semble se précipiter dans le vide. En fait, elle se jette de passerelles en poutrelles, avec l'aisance d'un chat. Elle ne s'arrête pas, même si on l'invective.

Un PJ qui voudrait la suivre devra réussir un jet d'Acrobate difficile. Attention à la chute en cas de raté (si vous êtes gentils, le personnage maladroit est sauvé par un filet métallique tendu sous la plateforme). Il va ensuite falloir tenir le rythme : la petite va à un train d'enfer. Un jet de Citadin réussi permettra de déterminer qu'elle se dirige vers le bas du quartier des Passantes. La gosse finit par se glisser avec habileté dans un conduit d'aération et y disparaît. Un adulte ne pourra pas l'y suivre...

Voilà pour la soirée agitée des personnages. Les événements qui suivent seront complètement indépendants des activités des PJ. S'ils le désirent, ils ne seront même plus impliqués dans cette histoire. Tout dépendra à présent de ce qu'ils pensent de cette tradition détestable de chasse aux Anges, et de leur envie de résoudre ce mystère...

Les ailes de la Vengeance

Mort d'un Mitier

Deux jours plus tard, la nouvelle est dans tous les journaux : un mitier a chuté au petit matin, alors qu'il travaillait à un entretien de routine sur des conduits du quartier des Passantes. Poussée les journaux, la rumeur se propage : la courroie de sécurité du Mitier aurait été tranchée nette et il s'agirait donc d'un meurtre, pas d'un accident. La Sûreté est chargée de l'enquête. Pour les personnages, cette nouvelle aura sans doute une étrange résonance : la victime n'est autre que Relmer, le mitier-rabatteur.

Liste Noire

Par la suite, ce sont tous les autres participants à la chasse aux Anges qui vont mourir dans des

circonstances étranges, un par nuit. Voici la liste indicative des meurtres et de leur déroulement : bien entendu, les actions des PJ peuvent (et doivent) modifier cette liste indicative. S'ils ne font rien, les journaux égrèneront chaque matin un nouvel assassinat...

Le second à mourir est Parlam, le banquier. Alors que sa chambre était fermée de l'intérieur, le banquier a été retrouvé étouffé sous un oreiller. Seule sa fenêtre était entrouverte. Or, il vivait dans une belle résidence moderne suspendue, et ladite fenêtre s'ouvre sur un à pic de 50 mètres de haut, sans aucune prise possible pour escalader. Et personne n'a vu de ballon-taxi suspect s'approcher des fenêtres du malheureux...

La troisième victime sera Mademoiselle de Molnier : alors qu'elle rentre d'une soirée, elle emprunte une petite passerelle dans les beaux quartiers d'Exil. Elle est soudain attaquée par une nuée d'oiseaux de mer, particulièrement vindicatifs. Alors qu'elle lutte pour se dégager de la furieuse masse volatile, le visage déjà ensanglanté, la jeune femme bascule par dessus une rambarde et est écrasée par une rame de tram !

C'est ensuite de la tour de Nelbert. Alors qu'il se rend, en soirée, à un rendez vous galant (avec une jeune étudiante, scandale en vue !) près de l'observatoire de l'université, il fait à son tour une chute mortelle. D'après un témoin (que la police ne croira pas, c'est un laborantin éméché), il aurait été saisi aux épaules par une créature ailée et jeté dans le vide...

Phanaeton sera le suivant sur la liste. Terrifié par la mort de « ses » amis, Phanaeton ne sort plus guère de son centre de contrôle ingénierique. Pas de chance pour lui, celui-ci est situé dans les beaux quartiers (il s'agit d'une grande bâtisse octogonale servant de pivot aux systèmes automatisés du Grand Bazar Moderne) et le bureau de notre Ingénieur est vitré. Un matin, on retrouvera Phanaeton mort dans son fauteuil, le visage déformé par un rictus de peur, fixant les baies vitrées. Son cœur s'est arrêté. Il est tout simplement mort de trouille, effrayé par quelque chose qui devait être... dehors !

La police ne saura pas vraiment quoi faire. Si dans le cas du Mitier, on peut facilement conclure à un meurtre, les autres morts relèvent plus de l'accident, aussi bizarres soient-ils.

L'ambassadeur kargarlien reste pour l'instant à l'abri : quand il apprend que ses compagnons d'un soir meurent l'un après l'autre, il se terre dans son

ambassade, sous bonne garde.

Et si ? Si les PJ ont accepté de chasser avec le Baron et ont sympathisé avec lui ? Vous pouvez tout à fait décider qu'ils se retrouvent également sur la liste noire. Plutôt que de les assassiner froidement, rendez les paranos : ils finiront par se méfier d'une simple balade en Exil si vous faites bien votre travail ! Reportez vous à l'encadré sur les Anges pour imaginer les modes d'agression dont ils pourraient être victimes.

Les actions du Comte

Le Comte comprend vite que quelqu'un s'en prend à son groupe de chasseurs. Fidèle à sa réputation de frondeur et d'homme d'action, il décide de se faire justice lui-même et fait rechercher les coupables. Pour cela, il fait appel à un groupe de mercenaires exiliens, menés par l'inquiétant Olvert Seneston.

Deux pistes semblent immédiatement s'imposer à eux: tout d'abord le journaliste défenseur des Anges, que le Comte soupçonne en premier lieu ; ensuite, si toutefois ils se sont montrés hostiles à son « hobby », les PJ. Ils vont donc recevoir la visite inquisitrice et inquiétante, quoique courtoise, de Seneston, qui se déclare « résolveur de problèmes ». Il cherchera à savoir si les PJ sont mêlés de près ou de loin aux étranges morts.

Ils prendront moins de gants avec le journaliste, que le Comte a d'ores et déjà catalogué comme nuisible, qu'il soit innocent ou pas. S'ils lui mettent la main dessus, les hommes du Patriarce lui feront donc subir un tabassage en règle, avant de se rendre compte qu'il ne peut être qu'innocent puisque présent dans la grande salle de rédaction des Passerelles pendant au moins deux des assassinats.

Mais le Comte ne se démonte pas si facilement, et estimera qu'il a sans doute envoyé des « amis agitateurs » faire le sale boulot à sa place. Si le journaliste appartient effectivement à un groupe de défenseurs des Anges, aucun d'entre eux n'est pourtant le responsable des meurtres. Ils se contentent de diatribes enflammées... Valommes est bien trop peureux et respectueux de la Concorde Sociale pour se laisser aller à participer à un assassinat. C'est donc une fausse piste, dans laquelle se jette à pieds joints les hommes du Comte.

Si les personnages retrouvent le journaliste après leur passage, il arborera de jolis bleus, comme plusieurs de ses amis qui recevront également une visite musclée...

Les mercenaires de Seneston

Ces hommes ne sont pas des brutes de combat, ce sont plutôt les spécialistes du règlement de problèmes discrets. Ils emploient toute une palette de méthodes, n'utilisant la force qu'en ultime recours. Discrets et efficaces, leurs services coûtent fort cher, mais valent leur prix.

Attributs : Phy (Bon), Men (Moyen), Soc (Moyen), Ada (Bon), Réa (Faible)

Talents notables : Bagarreur (8), Citadin (9), Chasseur (8), Espion (10), Fonctionnaire (8), Gentleman (9), Tireur (9)

L'orpheline des Passantes

La petite fille présente le soir de la chasse est en fait la clé de l'histoire. Petite orpheline sauvageonne, Aliana ne perd pas une occasion de faire le mur et de disparaître de son orphelinat pour explorer les moindres recoins d'Exil. Là, près d'un énorme échangeur de vapeur, elle a découvert un nid d'Anges. Elle a très vite réussi à apprivoiser les étranges créatures et s'est surtout attachée à deux d'entre eux, un couple avec qui elle partage depuis une relation presque symbiotique.

Lorsque les chasseurs ont abattu son amie, qui allait de plus donner naissance à ses petits, la tristesse d'Aliana s'est teintée d'une colère et d'une rage féroces dirigées contre les responsables du massacre. De fait, elle a influencé l'ange survivant, qui n'avait jusqu'alors jamais expérimenté des sentiments comme la haine ou le désir de revanche. Epousant la colère de la petite fille, l'Ange est devenu une créature de vengeance : autrefois insouciant et innocent, la créature ailée va abattre un à un les responsables de la mort de sa compagne. Seul moyen d'enrayer cette vendetta : tuer l'Ange ou convaincre la petite de lui faire comprendre qu'il doit cesser son œuvre destructrice...

Pour retrouver la trace d'Aliana, il faudra s'intéresser aux orphelinats des environs de la grande plate-forme. Elle est résidente du « Havre des Pauvrets », une noble institution gérée par Administration et dirigée de main de fer par Mademoiselle Belmuche. Celle-ci, assimilée à une fonctionnaire de niveau C, est un parangon d'exactitude et de rectitude. Autant dire que si son établissement est bien tenu, on n'y rigole pas beaucoup. Elle refusera toute ingérence extérieure dans ses affaires si celle-ci n'est pas correctement motivée. Aux joueurs de faire preuve d'imagination : une fausse injonction administrative, un numéro convaincant par un personnage fonctionnaire ou

ingénieur haut gardé, devrait permettre d'impressionner la brave femme.

Elle sait finalement peu de choses : Aliana est une peste, infernale et indisciplinée, qui trouve toujours, on ne sait comment, un moyen de se sauver de l'orphelinat. Ses absences sont régulières, mais de plus en plus fréquentes. Elle a disparu il y a quelques jours (le soir de la chasse) et n'est pas reparue depuis. Mlle Belmuche est naturellement très inquiète et a averti la police. Sous ses dehors de badine sèche, elle aime en fait beaucoup ses petits pensionnaires... Que dire d'autre ? Aliana était très seule, fréquentait peu les autres enfants, mais avait au moins une amie, la petite Ranik, une orpheline d'origine kargarlienne...

Pour obtenir des informations de la petite Ranik, il faudra gagner sa confiance : elle a connu les horreurs de la guerre forgienne et ne se laisse pas facilement impressionner ! Si on l'amadou, elle pourra apprendre aux personnages qu'Aliana fait le mur en se faulant dans les conduits d'aération qui débouchent dans la chaufferie. Elle l'a suivi une fois dans l'une de ses cavales et Aliana l'a conduite dans une vieille usine qu'elle pourra décrire. Un jet difficile de Citadin sera toutefois nécessaire pour identifier la bâtisse décrite par la gamine.

Aliana a en effet trouvé refuge dans une manufacture désaffectée des Passantes, placée sur la liste des destructions programmées par les Ingénieurs Civils. L'accès est bloqué par des grilles, mais il est possible de les escalader. Il est difficile de se frayer un chemin dans les passerelles d'accès rouillées (un jet sous le talent Acrobate permettra d'éviter une chute vertigineuse). En fouillant l'établissement décrépi, on pourra trouver la petite retranchée dans un grenier métallique, au plafond d'acier troué, ce qui permet à l'Ange de la rejoindre. Ici devaient nicher les deux Anges et donner naissance à leurs petits. Aliana est prostrée là depuis le soir du massacre et déboussolée par les bouffées de haine qu'elle perçoit émaner de son ami ailé.

Conclusion

Pour arrêter la vengeance de l'Ange, il faudra soit convaincre la petite de parler à la créature, ce qui ne sera pas simple et demandera de la finesse de la part des joueurs. Plus prosaïquement, on pourra se servir de la petite pour tendre un piège à l'Ange, le capturer ou même le tuer. Aux personnages de choisir leurs options morales : ils peuvent aussi décider de laisser l'Ange mener sa vengeance à son terme, à eux de voir...

Si personne ne fait rien, les meurtres continueront. Effrayé, l'ambassadeur kargarlien demandera à être remplacé et fuira sur Forge. Le Comte, lui, sombrera dans la folie furieuse, arpentant sans relâche les passerelles les plus dangereuses et venteuses, pourchassant sa Némésis, armé d'un fusil. Il deviendra une véritable légende urbaine, aperçue de temps à autre par un exilé des beaux quartiers depuis son balcon, fantôme hagard au regard halluciné. Sans doute finira t'il par chuter depuis une poutrelle glissante.

Quand à l'Ange, à vous de voir : peut être restera t'il une menace pour les autres exiliés amateurs de chasse à l'Ange ?

Les Anges exiliés

La chasse à l'Ange a au moins un avantage : « grâce » à cette pratique barbare, les médecins exiliés ont pu examiner de prêt les restes des créatures ailées et connaissent donc bien leur anatomie. Comme le saura tout personnage réussissant un jet sous le talent Médecin, les Anges sont des créatures ovipares. Les naissances sont assez rares, la gestation étant longue d'au moins 12 mois. La femelle pond une série de 4 à 8 œufs translucides, qu'elle et son mâle couvent ensuite pendant encore 2 mois avant l'émergence des fragiles nouveaux nés.

La constitution des Anges est assez fragiles : leurs os sont fins et creux, et deux petits cœurs irriguent leur corps d'un sang translucide.

Leur psychisme et leurs habitudes sociales sont bien moins connues : personne ne les a réellement trouvés intéressants au point de les étudier profondément. Les exiliés s'accordent à penser que les Anges sont gentiment stupides. En fait, ils sont capables entre eux de relations presque télépathiques, complétés par des émissions de phéromones très puissantes. Comme on l'a vu, leur esprit à pu entrer en résonance avec celui d'une petite fille, et ils sont même capables de diriger une nuée d'oiseaux marins...

*Emmanuel Gharbi
Sur une idée d'Antoine Bauza*

Merci aux membres de la liste de diffusion Exil qui ont eu la gentillesse de tester ce scénario.