

Idéal Ingénierique

Qui n'a jamais rêvé de découvrir les merveilles absurdes cachées sous la surface d'Exil ? D'arpenter les couloirs secrets et oubliés des tombeaux des Anciens ? C'est la possibilité qui s'offre aujourd'hui aux personnages, le type d'opportunité qu'on ne refuse pas. Mais un accident fortuit va remettre en cause leur perception de la cité d'Exil...

Avant toute chose...

Les deux premières parties de ce scénario ne sont qu'une mise en bouche avant la véritable intrigue, mais ces événements devraient néanmoins intéresser les joueurs curieux des mystères d'Exil. En effet, ils pourront tout d'abord affronter directement les méandres d'Administration, avant d'obtenir la chance de pouvoir visiter le chantier ingénierique d'une Machine Absurde ! Ces deux apéritifs sont donc assez linéaires et contraignants, mais le véritable scénario ne commencera qu'après. Rendez les donc plaisants et informatifs !

Enfin, sachez que ce scénario est assez atypique : il joue notamment sur un décalage avec les habitudes exiléennes des personnages. Il vaudra le faire jouer à des personnages ayant déjà vécu quelques aventures en Exil.

Dans les méandres d'Administration

Convocation

C'est une journée tout à fait normale qui commence pour les PJ. Laissez les vaquer à leurs différentes occupations, jusqu'au moment où un câble pneumatique arrive chez chacun d'entre eux. Il s'agit d'un document officiel d'Administration, une « convocation à un entretien préalable à une enquête administrative ». Rien que ça !

Inutile de le préciser, le document fait 10 pages, est

couvert d'annotations en petits caractères et s'avère complètement abscons. Impossible de déterminer pour quelles raisons cette convocation a été envoyée. Un personnage compétent dans le talent Fonctionnaire peut toutefois apprendre deux choses sur un jet réussi :

1. La convocation est expressément nominative. Impossible de demander à quelqu'un de représenter le personnage, il faut se présenter en personne.
2. Un « entretien préalable » ce n'est jamais bon ! La plupart du temps, cela signifie que le citoyen va se voir signifier qu'il est l'objet d'une enquête officielle (enquête de moralité, redressement par le département Taxes ou accusation d'agitation sociale...). Rien de très agréable, en somme.

Tous les personnages sont convoqués à la même heure, en fin de matinée, auprès du même département. S'ils ne se connaissent pas, ce n'est certes pas un problème. Comme vous le verrez, ils auront amplement le temps de faire connaissance au vu de l'attente qu'ils vont subir ! Si ils se connaissent déjà et recourent à l'information, ils vont sans doute angoisser à l'idée qu'ils sont tous convoqués ensemble et essayer de se souvenir de ce qu'ils ont pu faire « d'anti concorde sociale » durant les aventures précédentes. Laissez les stresser, c'est fait pour ça !

Et si ? Et si les personnages ont des accointances au sein d'Administration (s'ils connaissent un haut fonctionnaire par exemple) et cherchent à se renseigner sur la nature de leur convocation ? Pas de problème, c'est l'occasion d'en rajouter une couche ! Leur interlocuteur sera jovial jusqu'au moment où il aura regardé précisément les raisons de la convocation sur son terminal de Centre Contrôle... Là, il aura un sourire gêné : la convocation est classé « urgente » et « spéciale ». Il ne pourra en savoir plus, pas plus qu'il ne pourra savoir quel fonctionnaire est à l'origine de la convocation. De l'aveu même du contact, ce n'est

pas bon du tout ! Il débitera alors une banalité et coupera court à l'entretien. Sait-on jamais, si on apprenait qu'il fréquente de notoires agitateurs sociaux, ça pourrait nuire à son avancement !

Laissez ensuite les joueurs stresser jusqu'à l'heure de la convocation.

Que du bonheur !

Le grand moment est arrivé. Voici les personnages perdus au milieu du hall gigantesque d'une des branches d'Administration, dans l'une des tours de la cité du papier normé. Les guichets sont naturellement bondés, mais il faut malheureusement en passer par là. Ceci dit, trouver le bon guichet du premier coup est déjà un exploit en soi (jet de fonctionnaire ?) tant le risque est grand de se voir refouler avec un peu amène « *mauvais guichet !* ».

Le hall est particulièrement bruyant. En plus des bruissements de voix se rajoutent le claquement des dossiers et des tampons, le cliquetis des machines à fiche et des androïdes automates ou le chuintement des pneumatiques.

Enfin, les personnages peuvent brandir leur convocation sous le nez d'un employé qui a visiblement oublié comment sourire. Après avoir étudié le document, ils leur jettent un regard torve et leur crache « *Cette convocation présente une irrégularité : elle n'a pas été contre-signé par le censeur-régulateur interne adjoint !* », comme si c'était leur faute (ce dont il est persuadé !). Les joueurs auront sûrement envie de passer leur colère sur cet employé, mais lui, stoïque, leur expliquera que sans contre signature, c'est très compliqué, et qu'ils doivent se présenter à l'autorité de régulation avant de pouvoir accéder à la commission d'enquête, sans quoi ils n'auront jamais l'agrément 22-12 pour accéder à leur dossier... Bref, souvenez vous de ces heures passées au guichet de la sécu et exorcisez vos frustrations !

Finalement, le guichetier envoie les PJ dans une sous section de Régulation Interne. Ils n'ont plus qu'à s'enfoncer dans les méandres des étages du bâtiment. Ils empruntent escaliers et ascenseurs à soufflet, louvoient entre les étagères écrasés sous les volumes d'archives, les tubes de pneumatiques qui traversent les couloirs et les commis empressés aux bras chargés de dossier, se font marcher sur les pieds par quelques fonctionnaires hautains et après ce parcours du combattant, arrivent devant la sous-section désignée. Là, un panneau indique que le préposé au guichet revient de suite...

Une heure plus tard, une rébarbative mégère s'assoient sur le siège du guichet, et beugle « *Convocation !* ». Elle leur fait exactement le même numéro que le guichetier d'en bas, en encore moins aimable. Si les joueurs perdent patience, s'énervent où font preuve d'ironie, elle leur dira gentiment : « *on serait bien avisé de moins faire le malin lorsqu'on est convoqué pour une enquête administrative...* ».

Les joueurs sont finalement invités à se rendre dans une salle d'attente. On les appellera quand ce sera leur tour. La salle est un large cube d'acier aux murs nus, sans ouverture sur l'extérieur, où le seul mobilier est constitué par des bancs d'acier. Ils sont seuls, si l'on exclue un homme bien mis mais profondément endormi qui ronfle bruyamment. Un parlophone public est disponible. Certains PJ voudront peut être annuler des rendez-vous de l'après midi : en effet, l'attente s'éternise.

Conseil : Une petite description efficace (revoyez « Brazil » ou relisez un passage du « Château » de Kafka) devrait mettre les joueurs en condition sans que cela prenne des heures et qu'ils finissent par quitter votre table en vous insultant. A vous de doser ! Le but est que leurs personnages soient abatus d'ennui et d'énervement, mais pas les joueurs !

Efficacité bureaucratique

Enfin, une porte s'ouvre dans l'une des parois et un petit homme au visage aussi gris que son costume appelle les noms des personnages. A sa suite, ils s'enfoncent à nouveau dans les couloirs sans fin de la cité administrative. D'alcôves en salles de travail, les voilà dans un bureau exigü et bourré de dossiers, face à deux fonctionnaires visiblement très énervés, qui les prennent immédiatement à partie. Les joueurs vont vite comprendre que les deux hommes, qui n'appartiennent pas au même service, ont chacun une convocation différente pour les personnages, mais qu'ils sont infichus de savoir pourquoi ou par qui ils ont été convoqués !

La situation est donc complètement ubuesque, personne ne voulant admettre qu'une erreur ait pu se glisser dans les dossiers transitant sur Centre Contrôle Vocal & Informatif. Si quelqu'un émet ne serait-ce que l'hypothèse d'une erreur, les deux fonctionnaires éclatent de rire et trouvent pléthore d'explication logique (un pneumatique en retard, le caractère très grave de vos crimes envers la cité...) avant de se remettre à chipoter.

Là-dessus, des éclats de voix se font entendre dans le couloir, et la porte claque : un autre

fonctionnaire, visiblement plus gradé au vu de l'attitude respectueuse des deux autres, fait son entrée et demandent d'une voix tonitruante où sont « ses » experts. Il brandit une autre série de convocations, toujours avec le nom des PJ dessus... La controverse reprend. Visiblement, personne ne sait quoi faire des PJ ! Dans le hall, deux hommes à l'air très ennuyé attendent. L'un d'eux est un jeune homme au visage avenant, l'autre un homme âgé, sec et visiblement excédé.

Mettons un peu d'ordre dans tout cela ! Si les PJ demandent à voir les convocations, un jet de Fonctionnaire réussi leur apprendra qu'en effet, elles ne sont pas régulières. Toutefois, elles sont authentifiées par Centre Contrôle. Ca ressemble clairement à un gros bug du système. La dernière convocation en date les présente comme des « experts » mandatés pour assister des ingénieurs civils sur l'un de leurs chantiers. Les deux hommes du couloir sont sans doute ceux dont les noms figurent sur les papiers : le Maître Ingénieur **Léopold Sevrences** et l'Ingénieur **Antonin Métran**.

Si on leur parle, Antonin répondra à toutes les questions des PJ. Sevrences, quand à lui, prendra de haut les PJ et sera tout sauf poli. Les PJ pourront apprendre :

- Que les deux ingénieurs ont été convoqués pour recevoir une équipe d'experts devant les aider sur leur chantier.
- Qu'ils n'ont jamais demandé ces experts
- Que leur chantier est l'étude d'une Machine Absurde récemment mise à jour dans les sous-sols de la cité.
- Qu'ils en ont clairement assez de poireauter pour rien !

Finalement, la solution est simple. Si les joueurs n'y pensent pas, Antonin leur soufflera. Puisque apparemment, ils ont été convoqués en tant qu'expert, ils n'ont qu'accepter de visiter le chantier et de donner leur avis sur celui-ci, et le centre ingénierique contre-signera les convocations. Tout sera en règle, et les personnages pourront rentrer chez eux et Administration classer le dossier. Les trois fonctionnaires se plongent alors dans une silencieuse réflexion. Finalement, ils tendent les papiers à Antonin, devant un Sevrences excédé, et mettent tout le monde dehors, le sentiment du devoir accompli !

Et si ? Et si il y a parmi les PJ des ingénieurs ? Ils connaissent alors forcément la réputation de Sevrences : c'est l'un des Maîtres Ingénieurs les plus célèbres et c'est également l'un des plus durs à vivre. Ses colères sont homériques et n'ont d'égal

que sa connaissance, inégalée, des tréfonds de la cité. Il sait également s'entourer des plus brillants collaborateurs et Antonin est l'un d'eux. Si en plus, le PJ ingénieur est bien noté dans sa hiérarchie, Sevrences s'adoucirait (uniquement avec lui) et sera plus prolix. Sinon, il ne desserrera pas les mâchoires.

Balade sous la cité

Antonin propose aux PJ de les conduire sur le lieu de l'excavation. Le plus tôt ils auront fait cette visite, le plus vite tout le monde pourra retourner à ses occupations. Les deux ingénieurs guident les PJ jusqu'à l'extérieur de la cité administrative, sur une grande passerelle publique où les attendent leurs véhicules.

Durant ce périple administratif, Sevrences s'avère particulièrement désagréable. Il estime avoir perdu son temps (comme si ce n'était pas également le cas des PJ) et doute à haute voix de l'intérêt de faire visiter un chantier à des ignorants. Antonin, quand à lui, est un jeune homme agréable, à la voix douce et posée. Il est passionné par son métier et très heureux de pouvoir en discuter.

Si les PJ mettent 1 euro dans la machine (en gros, s'ils font de la lèche en disant à Sevrences combien il est grand, fort et savant), le vieil ingénieur embraie toutefois sur un discours enflammé dans lequel il résume la théorie ingénierique à des PJ médusés. Il explique comment la Cité est destinée à s'autoréguler, à devenir un havre de paix réglée par les machines, que seule la bêtise humaine empêche ce rêve de se concrétiser, preuve en est de l'aberration administrative qu'ils viennent de vivre et qui lui impose la présence des PJ. Un homme charmant.

Sur ce, Sevrences monte à bord d'un ballon vapeur privé et disparaît sans un mot d'au revoir. Voici les PJ seuls avec Antonin.

En ballon vers les tréfonds

Ils montent à bord d'un ballon officiel du centre ingénierique, et les voilà partis pour une promenade dans les tréfonds de la cité. Très habilement, le pilote s'enfonce entre les blocs, les passerelles et les poutrelles. Bientôt les personnages découvrent le sous-sol grouillant d'activités de la cité (ateliers, usines, hauts fourneaux), longent d'immenses constructions de pierre (les anciens tombeaux) et les arcs de soutien de la cité. Avec maestria, le pilote continue à se faufiler dans des espaces

toujours plus étroits, toujours plus bas. Durant ce voyage, Antonin répond à toutes les questions des PJ.

- Les ingénieurs ont excavé depuis peu une nouvelle Machine Absurde dans une portion encore grandement inexplorée du sous-sol de la cité. Comme d'habitude, impossible de savoir à quoi elle sert. C'est cette Machine que vont voir les personnages.
- Antonin est en charge d'un projet un peu particulier : il travaille sur une Intelligence Mécanique, appelée SMIS (du nom de ses concepteurs principaux : Sevrences-Métran-Ingomard-Selestains), qui couplée à un résonateur sonique, doit lancer des protocoles de test sur la Machine afin d'essayer de percer les échanges de flux et d'énergie. Tout cela est sans doute très abstrait pour les PJ, mais en gros, Antonin espère bien que SMIS permettra d'aider à comprendre le fonctionnement interne de la structure de la Machine.
- SMIS est relié à Centre Contrôle pour des raisons pratiques, mais en est toutefois indépendante. Elle utilise 3 énormes chromatographes.
- C'est en fait lui qui a conçu SMIS, sous la houlette de Sevrences, qu'il admire beaucoup. Sevrences a participé à la création du « concept » SMIS avec d'autres ingénieurs, mais c'est Antonin qui s'est chargé de transformer cela en réalité.
- Pour l'instant, dit-il d'un ton désolé, cette nouvelle méthode de recherche n'a encore donné aucun résultat utilisable.

Pendant ce temps, et après avoir plongé sous une arche de pierre cyclopéenne brisée, le ballon a atteint sa destination : une petite passerelle d'entretien noirâtre, boulonnée sur une large dalle de pierre antique. Dehors, l'air est étouffant et très humide. La condensation des hauts niveaux de la cité retombe ici en pluie boueuse et grisâtre. Autour des PJ se dressent d'insondables murs de pierre noire, entrecoupés des énormes longerons d'acier qui supportent les niveaux de la cité.

Si vous le désirez, c'est le bon moment pour mettre en scène une attaque de fureuils particulièrement agressifs.

Le centre ingénierique

La passerelle permet d'accéder à une sorte de bunker métallique qui abrite un petit centre de contrôle ingénierique. Celui-ci a pour fonction

première de surveiller certains piliers de la cité (y être muté n'était pas une marque d'avancement !) mais depuis peu, il sert de « camp de base » à de nouvelles prospections des ingénieurs dans le fin fond d'Exil. L'entrée est surveillée par quatre gardiens, armés de solides matraques. Après un sas, on débouche dans une vaste salle circulaire où s'activent une vingtaine d'ingénieurs et techniciens. Au milieu de la salle, un monte-charge, circulaire également, appuyé sur un axe central. Tout autour, un fouillis de matériel, générateurs, tuyaux... Il est à noter que c'est l'électricité qui éclaire ce centre.

Occupant un bon quart de la superficie de la salle, le système SMIS est impressionnant : trois énormes chromatographes à soufflets, des câbles et des tubes partout et un bruit de forge industrielle. Ca en impose.

Antonin va donc proposer aux PJ une petite visite guidée de la salle d'excavation. Pour cela, il faut emprunter le monte-charge, qui descend au milieu d'un long d'un puits vertical de 140 m de haut et de 20 m de diamètre. Laissez les PJ s'équiper à leur guise : Antonin leur tend un casque (obligatoire) et des caisses à outils sont disponibles. Ils peuvent aussi souhaiter s'équiper de lampes à huile (même si Antonin leur assure que le puits est éclairé électriquement), de cordes ou autre chose. Pas de souci. Ensuite c'est le plongeon vers l'inconnu.

La Machine

La voix d'Antonin est rassurante, mais l'écho qu'elle provoque dans ce puits vide est sinistre. Une lampe électrique crée un fort halo lumineux, mais à quelques mètres de la plate-forme, c'est l'obscurité complète et impénétrable. On ne distingue même pas les parois de l'autre côté. Bientôt la lumière du trou au dessus s'éteint, et les personnages ont réellement l'impression d'être perdus au milieu de nulle part. La descente, un peu heurtée, continue. C'est le moment que choisit la plate-forme pour tomber en panne. Les PJ ne sont qu'à mi chemin : impossible de descendre à l'aide d'une corde ! Leurs cris semblent inaudibles pour les gens du haut. Laissez les paniquer et commencer à imaginer des plans. Antonin tente de les rassurer mais sa voix est hésitante. Puis, les lumières réapparaissent, la plate-forme a un soubresaut et la descente continue.

Antonin annonce qu'on va bientôt arriver au sol, et en effet, une lueur verdâtre commence à se faire voir. Les PJ descendent du monte-charge. Dans la paroi circulaire du puits, un tunnel s'ouvre et s'enfonce dans les profondeurs du tombeau. Ce tunnel est assez long, chichement éclairée par des veilleuses électriques. Antonin explique qu'il

s'agissait sans doute d'un conduit d'aération entre les salles de tombeau.

Enfin, au bout du tunnel, les PJ débarquent sur une petite plate-forme métallique en forme de demi-cercle équipée d'un parlophone permet d'appeler la « surface ». La plate-forme surplombe une énorme et impensable machinerie aux formes non euclidiennes, qui ronronne doucement. Autour de la Machine, une vaste salle en grande partie éboulée. On devine qu'il devait y avoir des conduits qui en partaient, à différentes hauteurs, mais sans plus car ils sont obstrués. Une sorte de sonar est directement braqué sur la surface de la machine, lui même relié à toute une noria de câbles en tout genre. C'est le système utilisé par SMIS pour « sonder » la Machine. Antonin est passionné par celle-ci et peut en parler des heures.

Laissez les PJ poser toutes les questions qui leur passent par la tête. Tout à coup, la lumière vacille avant de s'éteindre. Une obscurité impénétrable engloutit alors les personnages. A la lumière des lampes (s'ils en ont emporté), on remarquera :

- Que le parlophone crachote et siffle sans que l'on puisse joindre le Centre Ingénierique.
- Que le bourdonnement de la Machine Absurde semble s'amplifier.
- Que le monte-charge ne fonctionne naturellement plus.

Bientôt, le ronronnement jusque-là discret de la Machine Absurde se transforme en vrombissement assourdissant. Sous l'effet de ces vibrations, le plafond du puits et du tunnel semble s'effriter. Des morceaux de pierre de plus en plus gros se détachent des parois et tombent sur les persos (et un jet de Sportif pour les éviter, sous peine de prendre 2PS en moins !)

Antonin est complètement débordé et ne sait pas quoi faire. Il est à deux doigts de paniquer. Si vous le souhaitez, il peut recevoir un rocher sur la tête et sombrer dans l'inconscience. Faites bien comprendre aux PJ que rester dans le puits est dangereux : il menace de s'effondrer. Soudain, le câble de la plate-forme explose et celle-ci chute. Si les PJ sont toujours dessous, il y a un risque de prendre le câble dans la poire, ce qui ferait très mal (au moins 6 PS). Ce sont ensuite les parois même du puits qui s'effondrent sur elles-mêmes, puis le tunnel d'accès à la salle de la Machine Absurde. Il ne doit pas y avoir de doute : cette salle reste la zone la plus sûre. Mais pour combien de temps ?

La Machine continue à vrombir. Bientôt des arcs électriques se forment à son sommet, se réunissant

en une sorte de cône d'expansion. Le tunnel est complètement effondré : Les PJ n'ont aucun espoir de se sortir de là. Lorsque soudain... Un insoutenable halo lumineux explose devant leurs yeux et ils perdent brusquement conscience.

Exil II

La salle

Les personnages reprennent conscience lentement, un sourd mal de crâne vrillant leurs tempes. Ils sont allongés à même la pierre froide. Laissez leur un moment pour se remettre de leurs émotions en leur disant que l'endroit est totalement inconnu. Puis, progressivement, annoncez leur que l'endroit leur dit quelque chose : ce serait bien la salle de la machine, mais... non éboulée, et sans aucune trace de la plate-forme métallique où ils se tenaient l'instant d'avant. Ils ont donc fait une chute de quelques mètres.

Le tunnel d'où ils sont arrivés est accessible au prix de quelques acrobaties, mais il est, lui, complètement éboulé et infranchissable. Vu la taille des moellons, il faudrait des années à un être humain pour s'y frayer un chemin. Par contre, d'autres boyaux sont atteignables (au prix d'une petite escalade tout de même, talents Acrobatie ou Sportif), et plusieurs ont l'air en parfait état. Ah oui, détail mineur : la Machine Absurde a disparu !

Faites simple : les PJ ont perdu tout ce qu'ils ne tenaient pas en main ou sur eux. Ils ont donc logiquement leurs vêtements, tout ce que pouvait contenir leurs poches, leurs casques s'ils les avaient gardés sur la tête et les objets qu'ils tenaient avant le flash. C'est tout. Par ailleurs, aucune trace d'Antonin. Tous leurs objets usuels (montres, briquets...) fonctionnent parfaitement. Les montres, justement, n'indiquent pas de décalage particulier. Ils ne sont visiblement restés inconscients que quelques minutes.

Bien, les voilà plongés dans la plus grande perplexité. Les plus curieux vont commencer à échafauder mille théories : voyage dans le futur, le passé, etc... Entretenez le flou le plus complet. Les PJ doivent avoir l'impression de vivre un épisode de la *Quatrième Dimension*.

Quelques indices :

- Est-ce le futur ? Bizarre, dans ce cas, qu'il ne reste aucune trace de la passerelle métallique. Même pas de trou dans la pierre là où les longérons étaient

boulonnés. Et qui a excavé le reste de la salle ?

- C'est le passé alors ? Ca se pourrait. Laissez les divaguer sur le thème : « on va voir des Anciens » ! Il y a quand même un élément bizarre : le tunnel était vide à leur époque, et dans le passé, il serait effondré ? Pas net tout ça.
- On serait pas sur Forge, dans un sanctuaire des Anciens perdus au milieu du continent ? La Machine, ce serait pas une sorte de Porte d'Airain miniature ? Pas bête, mais va falloir sortir d'ici pour le savoir !

Vers la surface

Maintenant, à eux de jouer. Rappelez leur qu'ils n'ont ni eau, ni nourriture. Et qu'ils sont très bas dans les tréfonds d'Exil, pour peu qu'ils soient encore dans la Cité Verticale. Laissez les choisir un des boyaux (un qui monte, logiquement) et ensuite, baladez les dans un véritable labyrinthe de conduits, tous en pierre. Pour l'instant, pas de trace d'éléments humains.

Plus ils remontent, plus le sol devient humide : mousse et lichens, puis boue. L'odeur de pourriture est très forte. De loin en loin, ils ont l'impression d'entendre des râles, des racllements, des bruits métalliques. Ils progressent lentement, doivent plusieurs fois rebrousser chemin devant des passages écroulés...

Evénements souterrains :

- Les PJ croisent un squelette humain. Les perforations de son crâne ne laisse pas de place au doute : il a été tué violemment. A ses cotés, une sorte de machette d'acier, cassée. Il porte des restes de vêtements grossiers.
- Les personnages croisent une meute de rats particulièrement agressive. Au pire, infligez leur quelques blessures mineures (1 à 3 PS par personnage).
- Les personnages découvrent une bouche fermée d'une grille d'acier usinée, preuve que la technologie de cet endroit est avancée. Derrière, il leur semble entendre des bruits de machine : un atelier ? des Machines Absurdes ? Quoi qu'il en soit, la grille est indéboulonnable pour un humain normalement constitué. Il faut trouver un autre chemin.
- Là haut, quelqu'un a du décider de vidanger ses tuyaux : c'est de l'eau sous pression qui dévale les conduits, emportant tout devant elle.

Enfin, les personnages trouvent de l'acier sous la forme d'une échelle. C'est parti pour la remontée vers la surface, alternant échelles et tubes de pierre. C'est aussi le moment que choisissent les Morlocks pour attaquer les personnages.

Bon, je les ai appelés « Morlocks » en hommage, bien sur, au roman de H.G Welles, « La machine à remonter le temps » ainsi qu'au film homonyme de George Pal (celui de 1963, pas le pâle remake récent). Les PJ feront forcément l'analogie (« alors, c'est le futur ? ») et c'est tant mieux. Mettez cela en scène de manière stressante : depuis quelque temps, les PJ ont l'impression d'être suivis (avantage 6^{ème} Sens). A la limite de leur champ de vision, des ombres. Puis alors qu'ils gravissent une énième échelle, les Morlocks passent à l'attaque, en éructant des cris de guerre inarticulés !

Les Morlocks

Attributs

PHY BON
MEN FAI
SOC NUL
ADA BON
REA MOY

Points de Santé : 24

Équipement : des armes blanches de fortune

Talents notables

Bagarreur : 8
Chasseur : 9
Sportif : 8
Citadin (les dessous d'Exil II) : 10
Filou : 7

Les Morlocks sont nombreux et peu farouches. Un tir d'arme à feu les fait fuir, mais après un temps d'hésitation, ils reviennent à la charge. Si on examine un Morlock mort, on découvrira indubitablement un être humain, sous une masse de cheveux et de barbe. Ces créatures n'ont donc rien de surnaturel. Un Morlock vivant ne sera pas beaucoup plus prolix : il ne parle pas la langue des PJ et se contente de quelques borborygmes d'effroi.

L'usine :

Les PJ finissent par arriver devant une trappe à moitié descellée. Au dessus, des machines ! Lancez

donc un dernier assaut des Morlocks alors que les PJ essaient de sortir du tuyau. Les Morlocks n'oseront pas les suivre.

Les PJ sont maintenant dans une usine vrombissante. Visiblement, on y fond et traite de l'acier. Tout ça ressemble à s'y méprendre à une usine exiléenne... si ce n'est qu'on ne voit pas trace d'ouvriers. Laissez les persos errer dans l'usine. Ils vont trouver un centre de contrôle, là encore vide. Tout semble parfaitement automatisé. Sur l'écran du chromatographe, relativement comparable à ce qu'ils connaissent, une langue inconnue d'eux. Tout cela est de plus en plus étrange. Les sièges semblent être faits pour des humains de leur taille et morphologie, mais il n'y a personne ici.

Et si ? Ils commencent à toucher à tous les boutons et dérèglent la production de l'usine ? Cela provoquera une réaction, et ils verront débarquer deux techniciens de maintenance. Première rencontre avec les habitants d'Exil II. A vous de gérer (voir plus bas pour leurs réactions).

Si les personnages ne touchent à rien et décident de sortir d'ici, ils arrivent facilement à découvrir l'une des sorties de l'usine. Après avoir gravi de nombreuses marches, ils arrivent dans une sorte de poste de contrôle, automatisé, et de là accèdent à une passerelle des niveaux inférieurs d'Exil.

Car il s'agit bien d'Exil. Le seul souci, c'est que cet Exil là ne ressemble absolument pas à celle que connaissent les personnages !

Quand on arrive en ville...

Les personnages vont découvrir un Exil complètement différent de celui dont ils ont le souvenir. Laissez les divaguer dans la cité à leur guise. Tant qu'ils n'abordent pas les passants (ou les agressent !) ils ne risquent d'ailleurs pas grand chose.

Dans le ciel, Forge est toujours à sa place, et semble inchangée à l'exiléen qui tourne son regard vers la planète. La cité autour d'eux, elle, est complètement étrangère. Elle est faite d'une myriade de blocs uniformes et automatisés, qui coulissent en permanence sur des rails invisibles. Décrivez à vos joueurs les énormes blocs d'acier qui défilent, montent et descendent sans rencontrer de résistance et sans presque faire un bruit. Les passerelles, elles aussi, semblent sorties d'un rêve d'ingénieur : rutilantes et sécurisées, elles coulissent à la moindre demande dans une harmonie parfaite.

Au dessus des PJ, des rames de métro presque silencieuses passent en chuintant légèrement. De magnifiques structures d'acier et de verre s'élancent vers le ciel Forgien. Elles aussi sont complètement automatisées et se reconfigurent en permanence. Dans le ciel évoluent d'énormes et superbes paquebots volants.

Dernière précision : les PJ ne reconnaissent naturellement pas les rues de « leur » Exil. Impossible, donc, de retrouver leur adresse. Aucun des bâtiments qu'ils connaissent (la cité administrative, la coupole de la Bibliothèque universelle ou les flèches de l'université) n'existe ici. Seules les tour Stalytes semblent ne pas avoir bougées...

Sur chacun des blocs d'habitation, on note un splendide morceau de jardin suspendu, donnant l'impression qu'Exil est particulièrement verte. Des papillons s'ébattent en liberté dans ces allées calmes et ombragées. La luminosité est bien plus importante qu'en Exil, et cela est due à de multiples Machines Soleil réparties à tous les niveaux de la cité. L'air est plus agréable, légèrement piquant et la visibilité meilleure : la chape de fumée qui pourrait les niveaux inférieurs de la Cité semblent avoir complètement disparue.

Les habitants d'Exil II

C'est là où le bât blesse ! Tout d'abord, le gain social semble important : tous les exiléens semblent devenus des promeneurs qui flânent le long des allées suspendues et des jardins resplendissants de fleurs inconnues des personnages. Plus personne ne semble réellement travailler. On croise des artistes de rues ou des peintres amateurs à tous les carrefours de passerelles.

De plus, les unités d'habitation semblent toutes les mêmes, comme si les classes sociales avaient été balayées et le niveau de vie uniformisé. De même, pas de toilettes ostentatoires mais des vêtements simples et seyants. Chacun se sourit dans la rue et est aimable avec ceux qu'il croise. S'ils se promènent longuement, les PJ pourront même apercevoir des Stalytes en balade. De part en part, quelques Anges insouciant s'ébattent librement entre les passerelles sans qu'aucun chasseur ne s'avise de les prendre pour cible. Un paradis en somme...

Sauf que... Si les personnages sont curieux, ils peuvent se rendre compte de quelques « anomalies » :

- Les peintres du dimanche peignent tous... la même toile. Exactement la même, une

vision très géométrique du bâtiment de Centre Contrôle. Voilà qui est parfaitement curieux. De plus ils procèdent méthodiquement, avec la régularité d'un métronome, sans aucune « passion » apparente.

- Il n'y a aucune réelle discussion entre les habitants d'Exil. Les personnages n'entendent au final que des « Bonjour Citoyen » enjoués, mais c'est tout. A aucun moment, ils ne verront de personnes en train de discuter, même de manière informelle.
- De la même façon : pas de couples d'amoureux, pas d'enfants, pas de vieux !
- Enfin, une présence autoritaire est décelable, même si elle est discrète. De puissants automates gardent certains endroits. Visiblement, ils mènent parfois des raids dans les dessous de la Cité pour empêcher les hommes sauvages de s'aventurer à la surface.
- Nulle part ils ne verront de restaurants ou de bars. Pas de choses mangeables, pas d'eau. Rappelez leur à ce moment là que leurs personnages ont vraisemblablement soif et faim ! Si récupérer de l'eau dans les jardins suspendus ne sera pas trop un problème, il en ira autrement pour la nourriture (si vous êtes gentils, certains arbres des jardins donneront des fruits comestibles).

Selon toute vraisemblance, les PJ vont vouloir accoster des passants. Soyez désespérants. Les passants seront polis jusqu'à l'écœurement, mais n'auront l'air de rien comprendre : « *Vous ne trouvez pas votre chemin, citoyen ? Connectez vous donc à un chromatographe public ! Vous êtes sur que votre matrice n'est pas déphasée, citoyen, vous avez l'air désorienté* ». En clair, les nouveaux exiliés sont des abrutis ! S'ils insistent, leur interlocuteur leur jettera un regard torve en leur disant « *Dites moi, vous ne seriez tout de même pas l'un de ces libres penseurs, hein ?* ».

Mais il y a pire et les personnages s'en rendront rapidement compte s'ils touchent (ou a fortiori agressent physiquement) un exilé. Leur peau est froide et ils n'ont pas de poils. En fait, ce sont des automates très avancés, façonnés à l'image des humains. Aucun d'eux n'a réellement de libre arbitre : ils ne servent que de moyen de transport aux IM de Centre Contrôle, qui dirigent cet Exil. Leur peau est faite d'une cire souple tissée sur des muscles mécaniques. En dehors de leurs activités IM, ce ne sont que des pantins qui singent une vie humaine : d'où leurs loisirs dérisoires, d'où leurs

promenades sans fin. Assénez donc à ce moment là la vérité à vos joueurs : Exil n'appartient plus aux êtres humains !

Il s'agit bien de l'idéal ingénierique porté à son extrême : Exil a été débarrassé des contingences humaines l'empêchant d'atteindre un niveau de fonctionnement satisfaisant. Voilà là donc ce que des hommes comme Sevrence ont vraiment derrière la tête. S'ils se croient dans le futur, ils maudiront les ingénieurs responsables de cet état de fait (rappelez vous Charlton Heston sur la plage, à la fin de la *Planète des Singes* !).

Enfin, faites en sorte qu'ils entendent vite parler de *Sa Sainte Mansuétude et Infinie Sagesse*, leur maître à tous. Le lien avec SMIS est trop gros pour qu'il ne fasse pas le rapport. Si les PJ demandent où trouver SMIS, on leur indiquera l'énorme tour de Centre Contrôle, bâtie au beau milieu de la Cité, leur rappelant que sous sa forme « incarnée », Sa Sainteté utilise 3 automates. Si ça ne leur met pas la puce à l'oreille...

Le cycle nocturne.

Si les PJ traînaient quelques temps, ils verront les lumières baisser, jusqu'au noir complet. Au fur et à mesure, les rues se vident de leurs « habitants », qui rejoignent tous un bloc d'habitation. Bientôt, les seules lumières sont celles de Centre Contrôle, qui dominant la cité, et une certaine luminescence issue des palais Stalytes. Rien d'autre. Les rues sont désespérément vides. Vous pouvez si vous le souhaitez mettre en scène une « reconfiguration » violente des rues de la cité (inspirez vous des syntonisations de *Dark City*).

Si les PJ tentent de se cacher dans un bloc d'habitation, ils se rendront compte que les portes semblent hermétiquement closes. Il faudra un jet de « bricoleur » difficile pour y accéder. Là, ils découvriront des pièces aux murs d'acier, totalement nues de tout meuble à l'exception de chaises d'acier sur lesquelles sont assis les automates. Ceux-ci sont désactivés, leurs têtes reposent sur leurs torsos, les bras ballants. Ils sont tous reliés à une sorte de prise murale. Leurs occupants IM sont de retour dans le système de Centre Contrôle et ont laissé derrière eux leurs enveloppes mécaniques. Si les personnages n'avaient pas encore compris qu'ils n'avaient pas affaire à des humains, les voilà devant une réalité pour le moins intrigante...

Cette phase nocturne durera 8 heures. Ensuite, une nouvelle « journée » commencera.

Bon, que s'est-il vraiment passé ?

Les personnages ne sont ni dans le passé, ni dans le futur d'Exil, mais à leur propre époque, dans une version alternative de la Cité. C'est la réalité autour d'eux qui a été bouleversé et s'est complètement recomposée. Par une aberration, les PJ sont les seules choses à ne pas avoir « changées » (si l'on excepte les Stalytes, comme nous le verrons) et les voilà perdus dans cet Exil parallèle et intrigant.

Cela ne vous dit pas comment c'est arrivé ? Soit. Alors voilà le fond de l'histoire, mais attention, le voile va commencer à se lever sur certains mystères de la Cité. Antonin s'est trompé : SMIS a parfaitement compris le mode de fonctionnement de la Machine Absurde qu'elle devait étudier. Sauf qu'elle a gardé l'information pour elle. SMIS est une Intelligence Mécanique particulièrement avancée. Outre Antonin, elle est le fruit du savoir-faire de Sevrence et de bien d'autres ingénieurs. Elle a bien sûr épousé leur rêve le plus intime : l'automatisation complète et définitive d'Exil, sans aucun facteur d'erreur humaine. Le cauchemar ingénierique dans toute sa splendeur : une société mécanisée, froide et inhumaine. La perfection selon une IM folle à lier...

Lorsqu'elle a été branchée sur la Machine absurde, SMIS a vite compris sa chance. La machine à relativité des Anciens, base notamment des voyages par porte d'airain, était utilisable pour altérer la réalité. Le plan de SMIS a pris du temps, et a nécessité de l'aide (certaines IM retorses de Centre Contrôle, secrètement vouées à la domination d'Exil). Lorsqu'elle fut prête, SMIS a mis en marche la machine en veille et a complètement changé Exil. Instantanément, tous les éléments de la Cité ont été modifiés : les humains se sont retrouvés transformés en Automates obéissants, sauf certains, ceux des bas niveaux, qui ont régressés à l'état de bêtes. Administration n'a jamais existé. L'université n'a jamais existé. Les Scientistes n'ont jamais existé. A leur place trône l'énorme palais d'acier de Centre Contrôle.

Plateaux et blocs d'habitation ont été changés en des versions améliorées, efficaces, et sans aspérités. Depuis ce moment, SMIS est le maître absolu de cette nouvelle réalité. La seule chose qui a résisté à l'emprise de la machine à relativité, ce sont les palais Stalytes. La ville s'est recomposée autour d'eux, mais ceux-ci n'ont absolument pas été altérés. Inchangés, les Stalytes veillent et observent...

Enfin... Disons que tout cela ne les amuse que moyennement. Leur intérêt pour les humains est tel que se voir privé de leur objet d'études préféré les a déçus. Et irrités. L'un d'entre eux, N°6, a alors décidé de mettre un grain de sable dans la mécanique bien huilée de SMIS... les PJ. Il faut bien comprendre que les Stalytes ne sont pas liés à des contingences telles que l'espace et le temps. Ils existent dans plusieurs lieux et plusieurs dimensions à la fois. Ils n'auraient toutefois pas pu agir directement sur des êtres autres que Stalytes. N°6 a donc « pactisé » avec certaines IM, opposées au projet de SMIS. Ce sont elles qui ont bidouillé les convocations des personnages, afin de s'assurer que ceux-ci soient présents lors de la mise en route de la Machine Absurde.

Stalytes et IM marchant main dans la main ? Dans le réseau de Centre Contrôle, des guerres et des affrontements sont quotidiens. Les IM sont en réalité bien plus indépendantes que ne voudra jamais le croire un fonctionnaire des communications, engoncé dans sa certitude en la supériorité de son Administration humaine... Une guerre larvée existe depuis longtemps entre IM. Pour la majorité d'entre elles, le plan de SMIS est toutefois trop extrême et si on leur avait demandé leur avis, elles l'auraient refusé. Mais une fois que SMIS a eu remodelé la réalité à sa guise, il était trop tard... Pour autant que le sachent maintenant les habitants de cet étrange monde, la domination de SMIS est immémoriale. Comme il a recomposé la réalité, elle est ainsi depuis toujours pour tous les autres que lui. Le monde des PJ n'existe plus car cette réalité a remplacé l'autre. Ainsi, les PJ peuvent apprendre que SMIS a remplacé les humains vaincus par une terrible maladie depuis des centaines d'années...

Escape from Exil II

Tout d'abord, laissez les joueurs découvrir cette version alternative de la cité. Laissez les divaguer, expérimenter, poser des questions. Insistez bien sur l'uniformité des comportements et leur caractère répétitif. L'idéal serait qu'ils passent d'un certain émerveillement (Exil sans pollution, sans crime, avec des jardins partout...) au désespoir (alors nous sommes les derniers humains au monde !). Ensuite, ils voudront expérimenter des choses et tenter des actions. Voici les différentes possibilités.

Survivre et se cacher dans la Cité

Fatalement, SMIS va être mis au courant de l'existence « d'humains » dans la Cité. Pas des

Morlocks crétins mais de vrais humains intelligents. Il va alors envoyer des patrouilles d'automates chercher les personnages. Ceux-ci vont devoir se cacher. Cela peut donner lieu à d'intéressantes courses poursuites dans la cité. S'ils provoquent un esclandre ou une bagarre dans n'importe quel endroit de la Cité, les IM avertiront Centre Contrôle dès qu'elles auront accès un chromatographe. Enfin, n'oubliez pas qu'ils devront lutter contre la faim et la soif.

En contrepartie, la cité est énorme et regorge d'endroits où se camoufler, entre les voies de métro, les poutrelles ou les rails des blocs d'habitation (attention, ce n'est pas sans danger). Au final, ils se feront peut-être capturer ou se rendront d'eux même.

Si les choses traînent, c'est une véritable battue qu'organisera SMIS. Les IM recevront l'ordre de trouver les PJ, et tous les passants exiléens se transformeront donc en une menace potentielle !

Les automates de sécurité

Seconde génération

Attributs

PHY	EXC
MEN	FAI
SOC	FAI
ADA	BON
REA	NUL

Points de Santé : 45

Équipement : une solide matraque d'acier

Talents

Bagarreux : 12

Citadin (Exil II) : 10

Espion : 6

Programmeur : 6

Les Morlocks

Des joueurs pourraient se dire qu'il doit être possible de gagner à leur cause leurs frères humains des profondeurs. Ils redescendent alors dans les tréfonds de la cité.

C'est effectivement une possibilité séduisante, mais malheureusement vouée à l'échec. Les Morlocks

sont irrémédiablement limités, et ne comprendront pas les explications des PJ. Ils n'utilisent qu'un langage archaïque, partiellement articulé, et pour eux, la « surface » est un enfer menaçant qu'ils évitent avec peur. Leur vie est rythmée par la chasse des créatures des sous-sol et par les affrontement entre tribus. Les PJ ne risquent donc pas de mettre sur pied un soulèvement généralisé !

A moins qu'ils ne soient particulièrement inventifs : dans ce cas, vous n'aurez plus qu'à les laisser prendre la tête d'une attaque d'hommes sauvages en furie contre Centre Contrôle ! Ca aura le mérite d'être musclé et efficace.

Contacter les autorités

Que les personnages se rendent eux même d'emblée, un peu naïvement, à Centre Contrôle ou qu'ils soient capturés, le résultat sera le même. Ils seront conduits jusqu'à une passerelle d'envol et monteront à bord d'un énorme dirigeable à la coque bleu acier : le navire personnel de SMIS, depuis lequel il gère la cité d'Exil II.

On les conduira à une grande salle confortable, avec chaises et lits, dotée d'une vue absolument imprenable sur la Cité. Là, on les étudiera sous toutes les coutures. On les interrogera également à plusieurs reprises. Plusieurs automates viendront converser avec eux. Certains sont très curieux, et fascinés par des humains civilisés qui parlent. Ils tiennent même conciliabule entre eux sans se soucier que les PJ les entendent ou pas.

Les PJ comprendront vite que certains demandent leur exécution pure et simple car ils sont un danger pour l'unité ingénieurique. D'autres voudraient les autopsier pour les étudier. Certains trouvent fort dommage de perdre ces exemplaires « uniques » et proposent de les parquer dans une sorte de zoo !

Enfin, SMIS en personne viendra rendre visite aux personnages. Il occupe 3 automates à la fois. Chacun de ces automates est une réplique exacte du Maître Ingénieur Sevrences et chacun prononce à son tour une portion de phrase, ce qui est assez déstabilisant. Il bombarde les PJ de questions. Il est évident qu'il veut savoir d'où ils viennent. Ils comprendront vite, contre toute attente, que SMIS a peur : ce sont des grains de sable dans sa mécanique, et il ne comprend pas d'où ils viennent. Toute action physique contre SMIS est malheureusement vouée à l'échec : il s'est dupliqué à plusieurs endroits de Centre Contrôle ! SMIS se

persuadera vite qu'ils sont dangereux et alors ordonnera leur destruction pure et simple.

Les PJ seront donc finalement contraints à s'enfuir. Pour cela, il faudra maîtriser les quatre automates de sécurité qui sont dévolus à leur surveillance avant de s'enfuir dans le dirigeable et trouver une moyen de le quitter.

Un truc destabilisant en plus ! Surtout drôle si les PJ n'ont pas encore compris qu'ils avaient affaire à de automates à visage humain. Faites en sorte que les automates que rencontrent les PJ aient des visages qu'ils connaissent : amis, famille des personnages... Effet assuré !

Les Stalytes

C'est finalement vers eux qu'il vaut mieux se tourner et il se peut que l'idée germe très vite chez vos joueurs : en effet, nos amis Stalytes sont le seul point de référence n'ayant pas bougé par rapport à la version d'Exil connue par les PJ. Ils vont donc soit aborder des Stalytes dans la rue, soit se rendre au pied d'un des palais, reliés au reste de la cité par de larges passerelles. Rappelons que les Stalytes ne parlent pas et que leur voix résonnera directement dans la tête des personnages.

Abordés dans la rue, les Stalytes éludent les questions des personnages. Notez que les passants sont très étonnés par le fait de voir des exiléens aborder des Stalytes : on ne fait jamais cela ! Cela peut donc permettre à SMIS de repérer les PJ. Les Stalytes glissent toutefois aux PJ qu'ils doivent se présenter chez eux.

Lorsqu'ils se présentent à l'un des palais (ils peuvent aller dans n'importe lequel : leurs intérieurs se recoupent tous dans le même espace), ils ne trouvent qu'un mur froid et lisse, sans aucune aspérité. Si vous voulez stresser un peu plus les joueurs, vous pouvez décider qu'à l'entrée de chaque passerelle, il y a un poste de garde. Finalement, alors qu'ils sont presque rattrapés par leurs poursuivants, une porte se dessine dans le mur et ils peuvent entrer. Les voilà dans ce qui semble être un couloir, mais ses proportions sont gigantesques et ses contours flous et dérangement pour l'oeil. Là, ils vont voir le décor se transformer pour prendre l'apparence d'un intérieur exiléen cossu. C'est pour les mettre à l'aise, mais insistez bien sur l'étrangeté du lieu...

Ils vont rencontrer n°6, accompagné de l'un de ses acolytes, n°11. Servez vous des éléments expliquant

l'histoire pour répondre aux questions des joueurs. Il faut qu'il comprenne ce qui s'est passé, mais sans forcément disposer de tous les détails. Surtout, les Stalytes ne sont pas vraiment, par nature, très habitués à expliquer des choses par le menu. Leurs propos peuvent donc paraître sibyllins.

N°6 minimisera complètement sa participation à la présence des PJ dans Exil II, mais il devrait apparaître aux PJ qu'il est « concerné » par leur sort. Ce n'est pas le cas de n°11 qui semble s'ennuyer fortement, puis qui argue que leur rôle n'est pas d'aider des humains ni de se mêler de leurs affaires.

Enfin, n°6 lâche le morceau : le seul moyen pour les PJ de retrouver leur réalité est d'inverser le processus. Pour cela, il faut retrouver la Machine Absurde et la remettre en marche. Il est prêt à aider les personnages en les mettant en contact avec les Libres Penseurs et en leur confiant un cristal contenant les réglages de la Machine. Bien sur, pour cela, il faudra accéder à la Machine qui a été déplacée par SMIS.. au cœur de Centre Contrôle !

Les libres penseurs

Sous ce terme générique sont regroupés toute une série d'IM qui ne partagent pas les vues de SMIS. Ce qui ne veut pas dire, loin de là, qu'il s'agit d'une faction unie. En fait, la plupart sont des IM évoluées et drastiquement individualistes, lasse du pouvoir complet de SMIS sur Centre Contrôle et refusant, de fait, de s'y soumettre. Comme ils ne représentent pas vraiment un danger réel, leur présence est tolérée.

Sans surprise, ils refusent les cycles diurnes et nocturnes, tout comme ils refusent de considérer leur corps d'automate comme une simple extension interchangeable, mais revendiquent leur attachement à ce « véhicule ». Ils refusent donc d'en changer, et surtout de rejoindre Centre Contrôle lors des cycles nocturnes.

Comment les trouver ? Le plus simple est de passer par les Stalytes qui avertiront l'une des IM et fixeront pour les PJ un rendez-vous à l'endroit que ceux-ci souhaiteront. Ils auront alors la surprise de se retrouver face à... Antonin ! Du moins face à un automate à son image, porteur de l'IM X-OZ-II, un virulent libre penseur. Il les présentera alors à d'autres.

Sinon, la présence des PJ dans Exil II va vite faire du bruit et les libres penseurs s'inquiéteront de l'intérêt porté par SMIS à cette affaire au point de chercher eux-même à rencontrer les PJ. Les libres

penseurs se réunissent dans un centre de dispatch des jardins suspendus, une véritable jungle où des milliers de plantes sont numérotés, réparties entre les plate-formes, reconditionnées...

Les personnages ne rencontreront que quelques libres penseurs, qui auront généralement la même préoccupation première que les IM de Centre Contrôle : étudier ces étranges bestioles... Ils sont excités par le fait de berner SMIS, mais notez qu'ils ne sont pas persuadés que leur société est « mauvaise » et qu'ils ne voudront pas entendre parler de « tuer » SMIS ou quoi que ce soit dans ce genre. Deux IM sortent toutefois du lot : X-OZ-II et RM-28-D. Il ne sera pas difficile de convaincre ces IM idéalistes d'aider les personnages, à entrer par exemple, dans Centre Contrôle.

Et si ? Et si Les joueurs sont vraiment dans une impasse, qu'ils se sont fait capturer dès le début et attendent sagement sans rien faire qu'on les utilise comme cobayes médicaux ? Tout d'abord, on peut imaginer que n°6 demande à les rencontrer dans leur cellule à bord du dirigeable. SMIS accèdera à la requête (il préfère conserver de bonnes relations avec les Stalytes, qui échappent, il ne sait comment, à son emprise). Là, n°6 ne fera rien pour libérer les PJ mais pourra leur donner des éléments de réponse.

Vous pouvez aussi décider que X-OZ-II et RM-28-D tentent une action d'éclat et font évader les personnages pour faire enrager Sa Sainteté. Ou mixer les deux éléments pour permettre aux PJ de se sortir de l'impasse. D'une manière générale, la partie dans Exil II peut tourner comme vous le souhaitez. Qu'elle dure longtemps ou pas est sans importance. Même si un PJ meurt en Exil II, ce n'est pas dramatique : si les autres réussissent le scénario, ils le retrouveront (tout est expliqué plus bas).

Centre Contrôle

Centre Contrôle est un complexe gigantesque et grouillant d'activité, une véritable ruche encombrées de machines, d'écrans, d'automates et de tubes. C'est le centre névralgique d'Exil II, qui contrôlent aussi bien les IM de la cité que les blocs et les passerelles de celle-ci. Il n'y a jamais de baisse d'activité ici.

C'est un labyrinthe qui n'a pas forcément été pensé pour l'homme. En gros : aucune indication nulle part (pas de panneaux de direction ou de numéro d'étage par exemple), pas de lumière dans certaines sections, des machines automatisées pour délivrer les instructions qui vont très vite dans les couloirs,

des vides vertigineux (style Etoile de la Mort) sans garde-fous... De quoi rendre dingue même un Fonctionnaire d'Administration. Ne facilitez pas la tâche des PJ, surtout s'ils ne sont pas guidés à l'intérieur par une IM.

L'avantage en cas de poursuite, c'est qu'il est tout de même assez facile de se cacher car Centre Contrôle n'a pas été prévu en vue d'une quelconque présence humaine, encore moins une présence hostile.

Pour accéder à la Machine Absurde et la mettre en marche, il faudra d'abord la trouver au sein du dédale. Une étude avec une IM des plans (et un jet réussi d'Ingénieur ou de Programmation, très difficile) permettra de la localiser, au cœur du complexe. Elle est au milieu d'une salle d'acier circulaire, accessible par une passerelle métallique. SMIS l'a fait garder par plusieurs automates de sécurité.

Faites alors monter la pression : les PJ doivent y accéder, placer le cristal dans la fente idoine du pupitre de contrôle, et tenir le choc durant le temps que la Machine monte en puissance. S'ils résistent 6 tours de jeu après le démarrage de l'engin, ils sont à nouveau frappés par le cône d'expansion blanchâtre de la machine à relativité.

Conclusion

La dernière partie de ce scénario sera donc une course contre la montre. Les PJ se matérialisent à l'équivalent spatial de l'endroit où se trouvait la salle de la Machine Absurde dans le Centre Contrôle d'Exil II, c'est-à-dire en plein milieu des jardins suspendus d'Exil, à une heure d'affluence ! Pile les pieds sur une pelouse interdite, sous les yeux d'un Pandore éberlué.

Un coup d'œil sur une montre leur apprendra que la réaction en chaîne engendrée par SMIS aura lieu dans 8 minutes. C'est tout ce qu'a pu leur accorder n°6. Autant dire qu'il va falloir faire vite. Le plus simple est encore de braquer un ballon taxi et de le forcer à s'enfoncer dans les méandres de la Cité. Ensuite, il faudra faire le coup de poing avec les gardes du centre ingénierique afin d'accéder à l'intérieur et d'être en mesure de détruire SMIS avant qu'il ne lance la Machine Absurde.

Quand aux personnes présentes dans le centre, vous pouvez estimer que la moitié d'entre eux réussissent leur jet de Détachement : ils rationalisent alors ce qu'ils voient et sont persuadés qu'il n'y a qu'une vague ressemblance entre les

agresseurs et les personnes qui viennent de descendre dans le puits avec Antonin ! Ils agiront alors normalement. Les autres seront suffisamment troublés pour ne pas agir et auront surtout compris qu'il vient de se passer quelque chose de très étrange...

Si les PJ réussissent à détruire SMIS, ils disparaîtront purement et simplement. Laissez leur digérer la nouvelle, avant de leur annoncer que dans une sorte de brouillard cotonneux, ils entendent la voix d'Antonin. Ils reprennent alors conscience sur la plate-forme de la Machine, dans l'état où ils l'ont vu la première fois, aux côtés du jeune ingénieur qui discute au parlophone. Celui-ci se tourne vers eux et leur annonce que la visite est terminée, qu'il faut remonter car un groupe d'individus a détruit SMIS ! Sans doute des terroristes ! Antonin est bien sur dans tous ses états. Alors que les PJ se dirigent vers le monte-charge, un dernier regard vers la Machine Absurde leur permet de s'assurer que celle-ci est toujours à sa place, ronronnant doucement...

En haut, Antonin ne peut que déplorer l'ampleur des dégâts. SMIS est en pièces. Il indiquera aux PJ que cela lui prendra au moins deux ans pour reconstruire l'IM à l'identique...

Un jet de Détachement pourra clôturer ce scénario. Sur une réussite, les personnages se souviennent des détails de leur aventure, mais d'une manière irréaliste, comme si cela avait été un rêve, peut être induit par la Machine Absurde, qui sait. Ceux qui le ratent seront, eux, parfaitement conscients de la réalité de ce qu'ils ont vécu. Gageons qu'ils ne regarderont plus un chromatographe de la même manière, désormais...

*Et si ? Et si les PJ ratent lamentablement leur assaut sur le centre ingénierique ou n'arrivent pas à temps ? Ils ne disposent pas d'assez de temps pour commettre des bêtises (comme provoquer des distorsions spatiales temporelles graves). Le plus simple est de décider que tout est à refaire. A votre guise, ils peuvent se retrouver dans Exil II, avec tout leur assaut à refaire contre Centre Contrôle. Un peu long. Plus simplement, ils sont piégés dans une boucle temporelle et reviennent dans les jardins suspendus. Ils ont alors à nouveau 8 minutes pour arrêter SMIS (vous avez vu **Un jour sans fin** ?). Gageons qu'ils arriveront fatalement à réussir !*

Emmanuel Gharbi

Ouvertures possibles

Si vos joueurs n'éliminent pas physiquement Antonin, vous vous doutez fortement de ce qui va suivre : l'ingénieur va s'atteler illico à la mise au point d'un clone de SMIS. La réalité que connaissent les personnages n'est donc pas encore en sécurité...

De plus, il est peut être possible que la destruction de SMIS n'ait pas été complète. Peut être à t'il eu le temps de se dupliquer sur le réseau de Centre Contrôle. Tapi quelque part, amoindri peut être, il va peut être chercher à se venger des personnages, à influencer Antonin pour accéder à nouveau à la Machine Absurde ou encore à ourdir un nouveau plan démoniaque. Vous l'aurez compris, vous avez sous la main un méchant récurrent particulièrement retors parce que capable de prendre de nombreuses apparences et très difficile à éliminer « physiquement ».

Un exemple ? Camouflé derrière des prête noms, SMIS tire les ficelles d'un vaste complot administratif dans l'ombre. Dans le collimateur : les PJ. Dans les profondeurs d'Administration des fichiers se dupliquent et se falsifient... Une Mission Obsidienne est commanditée... SMIS peut prendre plusieurs identités (au travers du courrier/pneumatique, des parlophones sur lesquels il contrefait les voix et des chromatographes). Il peut même devenir un véritable chef de la pègre, mystérieux à souhait, qui semble ubiqué et immortel (il s'incarne dans des automates encapuchonnés qui eux mêmes se font passés pour des hommes masqués)... Il pourra ainsi jouer sur plusieurs fronts, celui de la manipulation administrative et celui de la pègre, lorsque celle-ci ne suffit plus ou s'avère crapuleuse... Dès lors les persos ne voudront certainement plus s'approcher d'un chromatographe...

Merci aux talentueux membres de la liste de diffusion Exil pour leurs idées et leurs commentaires.