



La valse des automates :

Une tragédie romantique en cinq actes

*Once I falsely hoped to meet the beings who,
pardonning my outward form,
would love me for the excellent qualities
which I was capable of unfolding.*
-- Mary Shelley – Frankenstein

Just glue some gears on it, and call it steampunk.
-- Sir Reginald Pikedevant, Esq.



Le monde d'Exil

Ce scénario s'adresse aux heureux possesseurs d'*Exil – Aventures et intrigues au cœur de la Cité d'Acier*.

Il est possible de l'adapter à d'autres univers steampunks, mais l'ambiance risque d'y perdre ; il est peut-être plus intéressant de décrire en quelques mots l'univers d'Exil, en tout cas dans ses aspects pertinents pour l'histoire. Ce résumé peut servir aussi bien pour le meneur que pour les joueurs.

Exil est une petite lune en orbite d'une plus grande planète, nommée Forge. Exil est intégralement recouverte d'un océan à l'eau noire et épaisse, que crèvent çà et là des îlots d'une pierre noire, dure et tranchante, nommée obsidienne. Le soleil de Forge se meurt lentement ; Exil est donc plongée dans une pénombre perpétuelle. Elle est également dotée d'un climat constitué de deux éléments centraux : des vents démentiels et une pluie presque constante.

Il y a bien longtemps, les Anciens, une race d'extraterrestres dont tout le monde a oublié jusqu'à l'aspect, ont senti leur fin approcher ; ils se sont donc rendus sur la terre et y ont enlevé des humains pour leur servir d'ouvriers dans la construction de gigantesques tombeaux. Après avoir élevé leurs propres mausolées sur Exil, les Anciens se sont enfermés pour y mourir, et ont laissé leurs ouvriers à leur sort.

Coincés sur Exil, les humains ont entrepris de construire une ville pour y résider. Bâtie autour des mausolées funéraires des anciens, cette ville également nommée Exil s'est agrandie avec le temps jusqu'à prendre la forme d'une gigantesque cité d'acier de plusieurs kilomètres de hauteur (et de rayon), plantée au beau milieu de l'Océan Noir.

De l'intérieur, Exil est un dédale de blocs d'habitations en acier reliés entre eux par des passerelles métalliques (qui vont de la simple poutre aux véritables artères de plusieurs dizaines de mètres de large). Le moindre faux pas précipitera l'exilé malchanceux dans une chute interminable. Le ciel est parcouru de ballons-taxi qui transportent les riches citoyens d'un endroit à un autre. Aux niveaux les plus élevés de la cité se trouvent les palais des Patriarches, construits à l'intérieur des flèches d'obsidienne qui servent de support à Exil, et de magnifiques jardins suspendus qui semblent flotter dans les airs. Aux niveaux les plus bas se rassemblent les défavorisés, dans des taudis insalubres où l'air ne circule pas.

L'un des préceptes d'Exil est la suprématie de l'ingénierie et de l'automatisation. Tout ce qui peut être automatisé l'est autant que possible – des tramways automatiques à la circulation de l'eau, aux lampadaires électriques qui commencent à remplacer les becs de gaz, et aux passerelles amovibles ; même les blocs d'habitation qui constituent Exil sont mécanisés et peuvent être déplacés à volonté. Les ingénieurs civils sont l'un des corps les plus prestigieux d'Exil. Sous les blocs d'habitation, on trouve une véritable ville parallèle, la cité-machine, constituée de milliers de kilomètres de couloirs parcourus de câbles et d'engrenages. Les automates, serviteurs ou ouvriers, sont de plus en plus présents en ville.

Au plus profond d'Exil – sous la surface des îlots d'obsidienne, au cœur de la Cité-Machine, parmi les tombeaux des Anciens – on trouve les "machines absurdes", des appareils incompréhensibles laissées par les Anciens. Ce sont de véritables cathédrales mécaniques de plusieurs dizaines ou plusieurs



centaines de mètres d'envergure, dressées au milieu de lacs d'eau bouillonnante ou d'acide, dont même les meilleurs ingénieurs ne comprennent par le fonctionnement. Ce sont pourtant elles qui font vivre Exil, produisant de l'énergie, de l'eau potable...

Les exiléens ont une mentalité bien particulière ; devant l'incompréhensibilité de leur propre ville et les événements étranges qui s'y déroulent fréquemment, ils ont développé une sorte de maladie mentale collective, le Détachement. Il s'agit d'une sorte de retrait de la réalité ; si une aberration mécanique tapotait l'épaule d'un exiléen de pure souche en souriant, il lui souhaiterait le bonjour d'un air distrait et continuerait sa route sans se retourner. Les exiléens mènent une vie hédoniste, centrée autant que plaisir sur les arts, la bonne chère, et les plaisirs de la vie en général. (Quant aux ouvriers qui travaillent par centaines dans les manufactures pour un salaire misérable, ils font de leur mieux pour suivre ce même principe avec leurs moyens limités.)

Politiquement, Exil est dirigée par un Directoire élu, dont le principal objectif est de faire respecter la Concorde Sociale, le principe central de la société Exiléenne : tout le monde a sa place dans Exil, tout le monde est gentil, personne n'est meilleur qu'un autre, tout le monde a droit au bonheur, tout se passe toujours bien, et ceux qui ne sont pas d'accord doivent être emprisonnés à vie dans les culs-de-basse-fosse du Château, sur un îlot désolé loin d'Exil.

La sécurité d'Exil est assurée par trois organes de police distincts : Pandore, des constables à matraque, capeline et casque rond ; Sécurité, des inspecteurs qui interviennent sur les enquêtes ; et Obsidienne, la police politique qui veille au bon respect de la Concorde Sociale.

Les ordres du Directoire sont appliqués par Administration, un organisme tentaculaire aux milliers de bureaux dont personne n'a une vision globale et qui semble ne jamais fonctionner correctement. Administration est divisée en plusieurs services - par exemple Sanitation qui s'occupe de la salubrité publique ; Voirie qui gère les passerelles et les transports ; ou encore Contrôle qui gère le réseau des Intelligences Mécaniques. Le présent scénario tourne autour de Contrôle.

Exil dispose d'un merveilleux système de communication, le réseau du parlophone ; cet appareil ressemble au croisement d'une antique machine à écrire, d'un téléphone à cadran et d'un vieux cornet de gramophone. Sorte de téléphone archaïque, ce système permet de communiquer avec n'importe quel correspondant humain, et c'est par ce biais que sont transmises les directives d'administration aux innombrables superviseurs de quartiers d'Exil. Seuls les plus riches possèdent un parlophone privé, mais on en trouve dans tous les bâtiments publics.

En s'adressant au cornet de gramophone, l'on est mis en relation avec une voix mécanique qui demande avec qui on souhaite communiquer. La communication est ensuite transmise au parlophone correspondant, par l'intermédiaire du réseau des Intelligences Mécaniques.

Les Intelligences Mécaniques, à l'origine conçues comme relais dans ce système de communication, ont fini par gérer l'ensemble des banques de données de la cité ; plus personne ne sait à quoi elles ressemblent. On raconte même qu'elles prennent parfois le contrôle des automates de dernière génération pour parcourir secrètement les rues d'Exil. En tout cas, quand on décroche le parlophone, dans les quelques minutes qui précèdent la mise en communication avec son correspondant, on entend sur la ligne des murmures mécaniques. Et ça donne la chair de poule...



Avant les trois coups

Voici un petit résumé de ce qui se passe en coulisses avant le début de notre scénario.

Le petit monde des automates connaît actuellement une révolution : Alexane Ortémances, une inventeuse de génie, vient de créer les automates de seconde génération. La première génération était sévèrement limitée dans ses facultés intellectuelles – incapable de créer ou d'imaginer, ces automates se cantonnaient à répéter des routines pour accomplir des tâches très spécialisées. Les automates de seconde génération, au contraire, sont capables de mémoriser et d'apprendre ; ils peuvent même prendre des initiatives.

Au fait, la rumeur est vraie : ces nouveaux automates, sortis tout droit de l'atelier d'Alexane Ortémances, sont en communication directe avec les Intelligences Mécaniques d'Exil.

Plus personne ne sait à quoi ressemblent les Intelligences Mécaniques ni même où elles se trouvent, et cela restera un mystère dans le scénario d'aujourd'hui. Une chose est sûre : avec l'introduction des automates de seconde génération, les IM ont eu besoin d'une puissance de traitement décuplée. Pour augmenter cette puissance de traitement, la seule solution que les ingénieurs ont trouvée a été de connecter les réseaux des IM à l'une des machines absurdes situées au cœur de la Cité-Machine d'Exil. Cette connexion se fait par l'intermédiaire d'une IM en particulier, l'Assistante Mécanique qui s'adresse à vous quand vous décrochez le parlophone. Cette assistante sert maintenant d'administrateur central du réseau, par laquelle transitent toutes les informations des IMs d'Exil.

Le jeune Werther est un ingénieur spécialisé en Intelligences Mécaniques. Il travaille dans l'un des nœuds du réseau des IMs, à la périphérie du quartier des Etoiles Filantes où se déroule notre scénario. Le jeune Werther a un secret : il est amoureux. Depuis qu'il a installé cette nouvelle IM Assistante Mécanique, il est envoûté par le son de sa voix grinçante, la chaleur de ses "Avec Quel Système Souhaitez-Vous Être Mis En Relation", le ton doux de ses "Votre Correspondant Est Indisponible". Il sait qu'au plus profond de ces rouages se cache un esprit profond et sensible, un cœur en or massif (avec peut-être un peu de cuivre aussi).

Dès qu'il a l'occasion de faire une pause à son travail, le jeune Werther utilise le parlophone de maintenance des IMs pour discuter avec l'objet de son affection. Depuis quelques temps, il lui fait même des cadeaux, en insérant des cartes perforées soigneusement préparées dans le terminal. Werther s'est récemment rendu à un concert du fameux Barnabé Vergelles, le grand maestro exilé, où il a entendu cette magnifique valse. Après être retourné assister à ce concert pendant plusieurs semaines, il a fini par enregistrer la valse sur une carte perforée pour l'offrir à l'Assistante Mécanique. Il espère par ce biais élever son esprit au-delà des contingences du quotidien et des corvées lassantes du parlophone.

Charlotte est l'une des joueuses. Elle a rencontré ce délicieux ingénieur en IM, un dénommé Werther ; ils se sont plu, ils se sont murmuré de tendres promesses sur les passerelles au clair de Forge, et ils sont devenus amants. Seulement voilà : depuis quelques semaines, Werther la délaisse, ne lui donne plus de nouvelles ; quand ils se rencontrent, il est bizarrement distant et saisit tous les prétextes pour s'éclipser au plus vite. Charlotte est folle de jalousie ; en suivant Werther, elle l'a vu en train de communiquer avec une autre femme dans un parlophone, lui murmurer des promesses, lui envoyer des cartes perforées... folle de rage, elle a subtilisé une de ces cartes et l'a soigneusement poinçonnée à des



endroits bien choisis. Après tout, Charlotte est un ingénieur. Que la catin essaie seulement de lire cette carte ; elle aura une drôle de surprise quand son terminal tombera définitivement en panne.

Oui mais voilà : c'est l'Assistante Mécanique qui a reçu la carte, absorbé les informations corrompues, et c'est son délicat cerveau mécanique qui s'est irrémédiablement dérégulé. Tout ce qu'elle entend à présent est cette valse, qui a envahi tout son système. Etant au centre du réseau de communication des IMs, ce sont tous les systèmes automatiques d'Exil qui souffrent maintenant d'une panne musicale - et des systèmes automatiques, il y en a pas mal, incluant les automates de seconde génération. Les choses ne vont pas aller en s'améliorant...



Résumé du scénario

Acte I : les joueurs sont appelés par le superviseur de quartier pour remédier à la disparition mystérieuse du représentant local de l'autorité : le parlophone, qui ne fonctionne plus. La seule chose qu'on entend quand on décroche le combiné est une musique de valse... Désemparés devant ce problème qu'ils n'ont pas les compétences pour résoudre, les joueurs parcourent le quartier et découvrent que tous les systèmes automatiques commencent à dysfonctionner sur un rythme à trois temps.

Acte II : Des instructions incohérentes commencent à parvenir par le parlophone ; le superviseur soulagé les applique sans se poser de questions. Des blocs d'habitation entiers sont précipités dans le vide pour faire place à une vaste esplanade, sur laquelle les Pandores obligent les gens à danser ; de mystérieuses figures encapuchonnées à la voix métallique déambulent dans les rues en prêchant la bonne parole de la Musique et arrêtent les gens pour "musicalité insuffisante". Les joueurs continuent à courir dans tous les sens, cette fois pour limiter la casse ; après tout, en tant qu'ingénieurs, ils sont responsables...

Interlude : Reprendre les fiches de personnages des joueurs et les échanger contre des fiches d'automates. Pendant 45 minutes, les joueurs "incarnent" de vieux automates de première génération, forcés d'obéir aux automates récents pour répandre la musique sur Exil.

Acte III : Avec l'aide des automates de première génération, les joueurs remontent la piste du dysfonctionnement des systèmes automatiques, et comprennent que tous les problèmes trouvent leur source dans l'amour tragique entre le jeune Werther et une Intelligence Mécanique.

Acte IV : Les joueurs parcourent la Cité-Machine à la recherche de l'Intelligence Mécanique dysfonctionnelle, histoire de mettre un terme à tout ce cauchemar mécanique ; ils ne peuvent échapper à la confrontation avec Werther, bien décidé à les empêcher de détruire l'objet de son affection. "Vous ne passerez pas !"

Acte V : Revenus à la surface, les joueurs se trouvent au milieu d'une émeute ; la foule, enfin libérée de la tyrannie musico-mécanique, se venge en cassant tous les automates qu'elle trouve ; elle met en pièces les automates de première génération qui ont aidé les joueurs, saccage l'atelier de construction d'automates d'Ortemances, et met le feu au centre de contrôle ingénierique pour faire bonne mesure. La police secrète d'Obsidienne arrête les joueurs pour une raison ou pour une autre, à moins qu'ils parviennent à s'enfuir.



Comment jouer ce scénario ?

Il y a deux points importants à relever dans la mise en place de ce scénario :

- Il s'agit avant tout d'un scénario d'ambiance et d'esthétique ; le but est de donner vie au monde d'Exil. Il faut donc accorder une place importante aux éléments d'ambiance – des costumes que portent les exiléens au bruit des engrenages. Cela dit, rien n'interdit d'accentuer les aspects d'enquête, d'interactions sociales, ou de mettre en scène des combats, en fonction des joueurs présents à la table.
- Le scénario est assez ouvert, et contient beaucoup d'éléments qui peuvent être développés ou complètement supprimés, au choix du meneur ; s'il est développé à fond, il risque aussi de s'avérer trop long pour une partie de convention. L'important est de maintenir le rythme sans hésiter à couper du contenu (par exemple l'Interlude). Si les joueurs s'enlisent dans un acte, lancer le début de l'acte suivant (chaque acte commence de façon fixe et peut être déclenché à tout moment par le meneur). A l'inverse, si les joueurs s'amuse particulièrement sur un acte en particulier, ne pas hésiter à le développer du moment que le rythme est respecté. La plupart des informations importantes peuvent être obtenues par plusieurs biais ; si les joueurs utilisent une méthode intéressante, elle doit donner des résultats même si elle n'apparaît pas dans le scénario.

Le système d'Exil est parfois complexe et son utilisation n'est pas du tout obligatoire pour cette partie. Il est probablement plus intéressant de bricoler un système simplifié, par exemple :

Score = 1D10 + caractéristique + compétence

Seuil de réussite = 5 (enfantin), 8 (facile), 11 (moyen), 14 (difficile), 17 (surhumain)

Il suffira ensuite de déterminer quelles caractéristiques/compétences s'appliquent à une situation donnée.



Acteurs principaux

Le scénario est prévu pour quatre joueurs ; il est possible de monter à cinq, mais s'agissant essentiellement d'un scénario d'ambiance quatre est probablement le nombre idéal.

Il est possible d'autoriser les joueurs à créer leurs propres personnages, du moment qu'il s'agit d'ingénieurs civils ; mais ce n'est pas conseillé : l'intérêt des pré-tirés est que les personnages sont à peu près complémentaires et équilibrés, et qu'ils ont des motivations suffisamment différentes pour créer du jeu.

Un bon compromis peut être de laisser les joueurs personnaliser l'historique ou les motivations de leur personnage.

Les quatre premiers pré-tirés sont des joueurs humains.

Note : adaptabilité = réflexes/équilibre/perception, réalisation = créativité/talent/dextérité.

Les quatre suivants sont des joueurs automates destinés à être joués pendant l'interlude. Il n'est pas nécessaire de les détailler ; si des précisions sont nécessaires, le meneur est libre d'improviser en restant dans les limites du logique.

Charlotte d'Artibuse

Compétences :

Ingénieur – 3

Psychologue – 2

Citadin – 2

Caractéristiques :

Physique : faible (2)

Mental : bon (4)

Social : excellent (5)

Adaptabilité : moyen (3)

Réalisation : bon (4)

Attributs :

Handicap : Fantasque

Atout : Charismatique

Particularités : depuis toute petite, Charlotte rêve de rencontrer le prince charmant. Elle pensait l'avoir trouvé en la personne de Werther, un ingénieur en IMs, et ils ont filé le parfait amour pendant quelques mois. Hélas, depuis quelques semaines, Werther ne la regarde plus, ne l'appelle plus, ne lui parle plus. Charlotte l'a suivie et l'a vu dire des mots doux à une autre femme au parlophone ; il lui envoie même des cartes perforées en cadeau (de la poésie probablement) ! Alors Charlotte s'est introduite dans son appartement et elle a trafiqué l'une des cartes perforées pour qu'elle détraque l'appareil qui la lirait ; ça lui apprendra, à cette gourmandine.



Dérouard Tertres

Compétences :

Ingénieur – 3

Fonctionnaire – 2

Espion – 2

Caractéristiques :

Physique : excellent (5)

Mental : bon (4)

Social : moyen (3)

Adaptabilité : bon (4)

Réalisation : faible (2)

Attributs :

Handicap : Obsessionnel

Atout : Mémoire exceptionnelle

Particularités : Dérouard n'est pas seulement un bon ingénieur ; il travaille aussi pour Obsidienne. Une police secrète n'est rien sans son aptitude à se glisser partout pour détecter toute trace de sédition, et le milieu de l'ingénierie n'échappe pas à la règle. En plus de réparer ce qui casse et d'améliorer ce qui ne casse pas, Dérouard garde donc l'œil ouvert, à la recherche des individus qui pourraient trahir la Concorde Sociale. Sa mémoire exceptionnelle le dispense de prendre des notes ; le moindre détail figurera dans son rapport...

Cyrille Clegane

Compétences :

Ingénieur – 3

Savant – 2

Automates – 2

Caractéristiques :

Physique : faible (2)

Mental : bon (4)

Social : moyen (3)

Adaptabilité : excellent (5)

Réalisation : bon (4)

Attributs :

Handicap : Inconscient des risques

Atout : Bonne coordination

Particularités : Cyrille a un secret : il déteste les automates. Un handicap dans sa profession... à ce rythme, ces saletés de mannequins en métal sans âme vont finir par remplacer les véritables habitants d'Exil. Cyrille tient beaucoup à son travail (et ses dettes de jeu l'obligent à le conserver, de toute façon), et il ne ferait rien qui mette sa carrière en danger ; cela dit, s'il y a moyen de trafiquer un engrenage par-ci ou de légèrement modifier un plan par-là sans que personne ne s'en aperçoive...



Anthelme Carsses

Compétences :

Ingénieur – 3

Programmeur – 2

Bricoleur – 2

Caractéristiques :

Physique : moyen (3)

Mental : excellent (5)

Social : moyen (3)

Adaptabilité : faible (2)

Réalisation : excellent (5)

Attributs :

Handicap : Distract

Atout : Cerveau

Particularités : Anthelme est un fanatique de mécanique, un dingue de machines. Sa passion par-dessus tout, ce sont les Intelligences Mécaniques. Anthelme n'a jamais eu l'occasion de travailler dessus, mais il a lu tous les ouvrages qui s'y rapportent, et qu'est-ce qu'il ne donnerait pas pour une occasion de travailler sur le réseau... S'il y a la moindre chance d'obtenir une promotion, il n'hésitera pas à la saisir.

Automate SK-2415-1

Un automate cuisinier de première génération.

Prépare une excellente sauce.

Automate HN-1598-1

Un automate de manutention de première génération.

Ne contrôle pas sa force.

Automate WR-9275-1

Une prostituée automate de première génération.

Programmée pour faire des allusions suggestives.

Automate WI-3333-1

Un automate militaire de première génération.

Possède des pistolets à la place des mains.



Scénario

(32.991 caractères)

Acte I : comme un lundi

Scène 1. Dans le bureau du superviseur

"C'est une semaine ordinaire sur Exil. Le Directoire a lancé une nouvelle norme sur le salaire minimum des ouvriers et la révolte gronde dans les manufactures ; le célèbre maestro Barnabé Vergelles donne une série de concerts qui font fureur dans la haute société ; Alexane Ortemances a créé une nouvelle génération d'automates ultra-perfectionnés connectés au réseau des intelligences mécaniques ; et le représentant local de l'autorité a disparu mystérieusement dans le quartier des Etoiles Filantes.

La journée avait pourtant bien commencé : vous vous êtes rendus au centre de contrôle ingénierique des Etoiles Filantes pour prendre votre poste, vous vous êtes préparé un bon café d'algues de l'Océan Noir, et c'est là que ça a dégénéré. Vous avez été convoqués dans le bureau d'Antonin Tudersse, le superviseur du quartier, qui a instantanément commencé à vous crier dessus. « Le parlophone est cassé ! C'est inadmissible ! Ça dure depuis ce matin ! Mais pourquoi on vous paie ? Qui a besoin d'ingénieurs si c'est pour que tout se détraque ? »

Au fil de la rencontre, Antonin Tudersse laisse entendre que toutes les instructions de l'Administration lui parviennent habituellement par le parlophone. La ligne étant coupée, l'autorité n'a plus aucune prise sur le quartier des Etoiles Filantes. Toutes sortes de catastrophes pourraient se produire : anarchie, invasion par des espions terroristes, etc.

Insister sur la panique sous-jacente du superviseur Tudersse : de toute sa carrière, jamais il n'a pris une décision par lui-même.

Il est également important que les joueurs comprennent bien une vérité très simple : si le parlophone n'est pas réparé le soir même, ils perdront leur emploi dans la douleur.

Soigner la description du parlophone : une machine à écrire reliée à un cornet de gramophone, un cadran, un entrelacs de câbles incompréhensibles. En tant qu'ingénieurs, les joueurs ont une assez bonne idée du fonctionnement de l'appareil mais n'ont jamais eu l'occasion de travailler dessus.

Lorsqu'on décroche l'appareil, on commence par entendre les habituels murmures des IMs. Une voix métallique, grinçante, désagréable et vaguement féminine, se fait entendre quelques instants plus tard : "Avec Quel Système Souhaitez-Vous Être Mis En Relation". Quelle que soit la réponse, la ligne est envahie par une musique discordante qui ressemble à une valse. Cette musique dure sans interruption jusqu'à ce que l'appareil soit éteint (elle tourne en boucle, et on entend un claquement bien distinct quand le morceau revient au début).

Sortis du bureau, les joueurs sont libres de faire tout ce qui leur passe par la tête pour résoudre le problème. L'acte II commencera de toute façon le lendemain matin.



Au cas où ils seraient vraiment perdus, leur supérieur hiérarchique, l'ingénieur en chef Tyrion Kapern, se chargera de les remettre sur les rails en leur donnant des suggestions intelligentes.

Les trois pistes les plus probables sont détaillées ci-dessous. Toutefois, quoi que décident les joueurs, les éléments suivants doivent être intégrés :

- Des automates doivent être présents où que les joueurs décident de se rendre. Dans la Cité-Machine des automates assurent l'entretien ; les musiciens sont assistés d'automates-accordeurs et d'automates-pianistes ; des automates réceptionnistes les accueillent dans les bureaux d'Administration. Ces automates doivent être vaguement inquiétants : ils les regardent d'un œil vide, métallique, inexpressif. Ils ne disent rien. Ils cliquettent. C'est une bonne occasion de faire grandir la paranoïa des joueurs.

- Les systèmes automatiques de la cité commencent à sérieusement dysfonctionner, sur un rythme à trois temps. (Le dérèglement des systèmes étant lié à la valse, ils suivent maintenant la même cadence.) Dans la Cité-Machine les engrenages tournent par saccades de trois crans, et de la vapeur sous pression envahit les conduits sur un rythme à trois temps ; les freins du tramway mécanique se bloquent par série de trois à-coups ; les lampadaires électriques s'allument et s'éteignent sur un rythme à trois temps ; les égouts recrachent leur contenu en trois saccades sur les chaussures des joueurs, l'eau courante est déversée en trois jets consécutifs... Il serait intéressant que les joueurs remarquent que seuls les systèmes automatiques sont touchés.

- Si les joueurs s'intéressent de trop près à Administration ou provoquent un peu trop de remue-ménage, ils commencent à être suivis par des agents d'Obsidienne. Un homme les regarde par-dessus son journal. Un autre homme les dévisage dans le reflet d'une vitrine. C'est un détail anodin pour l'instant, mais qui sert à préparer l'acte V.

Scène 2. Les câbles du parlophone.

Une solution logique pour remonter à la source du problème est de vérifier si les systèmes du parlophone sont intacts. Si les joueurs décident de suivre cette piste, c'est l'occasion de leur faire faire connaissance avec la Cité-Machine. (La Cité-Machine peut également être introduite si les joueurs veulent examiner un quelconque appareil mécanique.)

Une trappe d'accès leur permet de descendre dans les interminables couloirs métalliques ; le vacarme des engrenages est omniprésent. La Cité-Machine est un endroit inquiétant, dans lequel les ingénieurs n'aiment pas beaucoup descendre ; on raconte que des disparitions s'y produisent régulièrement.

Cette expédition devrait être pimentée par des dysfonctionnements mécaniques (une soupape qui lâche, un jet de vapeur brûlante envahit le couloir) ; les premiers dysfonctionnements sont bénins et deviennent graduellement de plus en plus dangereux. (Une passerelle qui s'effondre et menace de précipiter un joueur dans les engrenages qui tournent en contrebas...) Il doit être apparent pour les joueurs que les systèmes automatiques commencent à sérieusement perdre les pédales. Quels que soient les problèmes qui apparaissent, ils doivent suivre un rythme à trois temps (voir plus haut).

Les relevés prennent du temps aux joueurs, mais ne révèlent rien aux joueurs : les câbles sont intacts et les IMs semblent fonctionner parfaitement.



Scène 3. La piste de la musique.

Les joueurs peuvent vouloir enquêter sur la musique de valse qu'on entend dans le parlophone. Difficile d'anticiper comment ils vont procéder, mais ça pourrait être l'occasion de les envoyer dans un cabaret pour y rencontrer les musiciens, ou dans une académie de musique... Dans tous les cas, en profiter pour accentuer l'ambiance victorienne-steampunk.

Si les joueurs suivent cette piste, elle les mènera au maestro Barnabé Vergelles, qui les recevra dans sa salle de concerts. C'est un homme hautain et méprisant, aux moustaches démesurées, très fier de son travail ; confronté à la musique du parlophone, il reconnaîtra qu'il s'agit bien de sa création mais se plaindra que le rendu sonore est très mauvais et qu'elle est bizarrement déformée.

Barnabé n'a aucune idée de la façon dont sa musique a pu atterrir dans le parlophone ; mais les joueurs pourront apprendre qu'un homme est venu à son concert pendant plusieurs semaines d'affilée et qu'il a semblé enregistrer la musique sur un bizarre dispositif mécanique. Il peut en donner une description sommaire : jeune, élégant, le teint pâle.

Scène 4. La piste des Intelligences Mécaniques.

Si les joueurs souhaitent examiner directement les Intelligences Mécaniques : pas de chance – quand on leur dit que personne ne sait plus à quoi elles ressemblent, ce n'est pas de la blague.

Pour en savoir plus sur les IMs, il y a deux angles d'approche possibles :

- S'adresser à CONTRÔLE (le Centre de Contrôle Vocal et Informatif), l'instance d'Administration qui gère le réseau des IMs. Si les joueurs choisissent cette voie, il faut les perdre dans un labyrinthe administratif qui les mènera de bureau en bureau, de bâtiment en bâtiment, de fonctionnaire en fonctionnaire, sans aucun résultat utile. Personne n'a l'air de connaître la réponse à leurs questions, malgré des indices prometteurs (Le Bureau D'Entretien Des Intelligences Mécaniques ! Ca doit être là !).

Note : les fonctionnaires exiléens sont enthousiastes et très serviables. Ils ne semblent pas se rendre compte que les papiers qu'ils tamponnent tournent en boucle dans le circuit administratif sans jamais en sortir.

- S'adresser au seul ingénieur en IMs du quartier des Etoiles Filantes, le jeune Werther, qui travaille au nœud du réseau du coin. Ce nœud du réseau est un simple bâtiment d'entretien et de surveillance du réseau du parlophone ; quelques personnes y travaillent mais Werther est le seul ingénieur spécialisé en IMs. La façon dont la rencontre se jouera dépendra largement de la présence ou non de Charlotte. Si elle est présente, Werther se montre distant, gêné et ne répond pas aux questions. Si elle n'est pas là, il est plus serviable, mais n'a aucune réponse intéressante à apporter : lui-même ne sait pas où se trouvent les IMs et le réseau semble fonctionner correctement d'après ses relevés (ce qui est le cas : seule l'Assistante Mécanique au cœur du réseau est endommagée).



Éléments de l'intrigue

A la fin de l'acte I, les joueurs doivent avoir compris les points suivants :

- Tous les systèmes automatiques de la cité, gérés par les IMs, commencent à se dérégler sur un rythme à trois temps.
- Ce rythme à trois temps suit la même cadence que la valse qui résonne dans le parlophone.



Acte II : la nuit des automates

Le soir, les joueurs n'ont pas réussi à résoudre le problème. S'ils se rendent auprès du superviseur de quartier ou auprès de leur propre supérieur hiérarchique, ils sont remerciés séance tenante. On les avait prévenus !

Le lendemain matin apporte une scène apocalyptique. Les systèmes automatiques ont achevé de se dérégler pendant la nuit, plongeant le quartier des Etoiles Filantes dans un chaos absolu.

De mystérieux prêtres encapuchonnés, habillés de draps découpés en forme de robes déambulent dans les rues, en hurlant que le culte de la musique va se répandre sur Exil, que la musique est là, la musique arrive, chacun doit produire de la musique. Ces prêtres harcèlent les gens, cassent les objets qui produisent un son insuffisamment mélodieux, et infligent des amendes démesurées aux passants pour cause de "musicalité insuffisante".

Des escouades de pandores déambulent dans les rues pour prêter main-forte aux prêtres et arrêter tous les contrevenants ; ils prétendent avoir reçu des instructions directes du superviseur Tudersse pour aider les prêtres dans leur tâche.

Des groupes de vieux automates de première génération se promènent également dans la rue, en tentant tant bien que mal de produire de la musique ou en dansant une valse maladroite ; ils semblent sous les ordres des prêtres.

Antonin Tudersse, le superviseur du quartier, est au balcon de son bureau et crie à tout le monde de rester calme et d'obéir aux prêtres car ce sont des envoyés du Directoire et tout est normal !!!!! Un tic nerveux agite sa paupière gauche.

Les haut-parleurs du Bazar Moderne, le grand magasin du quartier, diffusent une valse discordante à un niveau sonore assourdissant, sans discontinuer – toujours les 15 mêmes mesures – ce qui menace de rendre fous les riverains.

Un bloc d'habitation entier s'est effondré pendant la nuit, précipité dans le vide par son mécanisme automatique ; en disparaissant, il a laissé la place à une vaste esplanade plane sur laquelle des exiléens sont forcés à danser par les mystérieux prêtres, jusqu'à tomber d'épuisement. Quelques survivants de l'effondrement du bloc appellent à l'aide en contrebas.

Les passerelles d'accès au quartier des Etoiles Filantes ont été relevées pendant la nuit, coupant le quartier du reste d'Exil.

Les systèmes automatiques sont plus détraqués que jamais.

L'objectif de cet acte est que les joueurs courent partout en essayant de régler les problèmes au fur et à mesure (c'est leur rôle d'ingénieurs). Les scènes auxquels ils sont effectivement confrontés importent peu, du moment qu'ils paniquent et qu'ils croisent la route des prêtres encapuchonnés. Il y a cependant deux éléments qui seront utiles à la progression de l'intrigue.



Scène 1. Les prêtres encapuchonnés sont des automates.

D'une façon ou d'une autre, les joueurs doivent rentrer en conflit avec un prêtre et la situation doit dégénérer jusqu'à ce qu'ils lui arrachent sa capuche. Ils se retrouveront alors nez-à-nez avec un automate de seconde génération – ces tout derniers modèles si perfectionnés... qui ne se démonte pas et leur inflige une amende d'un million de velles pour outrage à la musique.

Le détail intéressant à remarquer lors de cette scène est la marque de fabrique des automates, clairement visible sur l'épaule gauche. Tous les prêtres portent la même ; il s'agit de la marque personnelle d'Alexane Ortemances – et pour cause : ce sont tous des automates de seconde génération qui sortent directement de son atelier. Si les joueurs ont bien écouté l'introduction, ils savent que ces automates sont connectés au réseau des IMs.

Si on endommage les circuits de l'un des prêtres, il émet une musique de valse avant de cesser de fonctionner.

Scène 2. Les directives du superviseur n'émanent pas du tout du Directoire

Antonin Tudersse a bien reçu ses nouvelles directives par le parlophone, mais le Directoire n'a jamais donné l'ordre de venir en aide aux prêtres ou d'arrêter des citoyens innocents. Et pour cause : c'est maintenant l'Assistante Mécanique qui donne ses propres instructions, au lieu de relayer celles d'Administration comme c'est son rôle.

Il y a deux moyens de le comprendre : le premier est d'interroger le superviseur Tudersse. Il sera alors nécessaire de trouver un moyen de le faire craquer, car le pauvre homme est tellement content d'avoir de nouveau des ordres à suivre qu'il s'y raccroche comme à une bouée de sauvetage. Il faudra une bonne dose de persuasion pour l'obliger à se confronter à la réalité.

La seconde option est de se rendre directement au Directoire pour leur demander des explications, ce qui implique de sortir du quartier et de rejoindre les plus hauts niveaux d'Exil. Les solutions les plus pratiques pour ce faire sont de faire un peu d'acrobatie en empruntant les conduits d'entretien qui longent les passerelles maintenant relevées, ou de parvenir à attirer l'attention d'un ballon-taxi.

Cette scène serait l'occasion de confronter les joueurs à la beauté des plus hauts niveaux d'Exil (les jardins suspendus qui semblent accrochés dans les airs, les flèches d'obsidiennes...) et de leur faire faire un tour en ballon-taxi (ce qui impliquera qu'ils se cotisent, car le tarif est vraiment disproportionné).

A la fin de l'acte, les joueurs doivent se retrouver dans une situation inextricable, peu importe laquelle. Trois pistes possibles : les pandores, menés par le superviseur du quartier, les arrêtent pour entrave aux directives du Directoire ; un groupe d'automates en tenues de prêtres leur tombe dessus et les encercle ; ou simplement attendre le moment où les joueurs sont désemparés et dépassés. Cette situation inextricable conclut l'acte II.



Éléments de l'intrigue

A la fin de l'acte II, les joueurs devraient avoir compris les points suivants :

- Les prêtres encapuchonnés sont des automates de seconde génération créés par Ortemances et reliés aux IMs.
- Les instructions du superviseur ne viennent pas du tout d'Administration, mais du réseau des IMs.



Interlude : erreur-reprise-du-début

Cet interlude intervient pour trois raisons :

- Créer une pause comique dans le déroulement du scénario
- Offrir aux joueurs une autre perspective sur le déroulement des événements qui affectent les Etoiles Filantes
- Introduire les automates de première génération en tant qu'alliés potentiels pour le début de l'acte III.

Crier "Interlude !", reprendre leurs fiches de personnages aux joueurs, leur distribuer au hasard leurs nouvelles fiches à la place (les timbres-poste avec le nom de l'automate et sa fonction), et planter le décor de la façon suivante :

"Vous dormez tranquillement dans votre remise à l'atelier lorsque soudain la porte s'ouvre ; il s'agit de l'un de ces merveilleux automates de seconde génération, si beau, si intelligent, tellement plus perfectionné que vous. Il vous annonce de sa voix mélodieuse [prendre une voix grinçante] :

Votre Nouvelle Affectation Est De Répandre La Musique Sur Le Quartier Par Tous Les Moyens Nécessaires. Mettez-Vous Au Travail.

Il tourne ensuite les talons et s'en va."

L'automate de seconde génération ne donne aucune instruction complémentaire ; il s'en va découper un drap en forme de robe de prêtre et sort du bâtiment pour terroriser les passants.

L'interlude doit être improvisé par le meneur (il n'y a pas d'intrigue, pas d'enquête)... il n'y a aucune contrainte particulière, il faut simplement rebondir sur ce que font les joueurs pour résoudre la situation. Comment vont-ils s'y prendre pour obéir aux instructions de l'automate de seconde génération ?

Contrairement au reste du scénario, l'interlude doit avoir une tonalité comique. Les personnages sont des automates maladroits et dépourvus d'imagination, auxquels on donne une mission bien au-delà de leurs capacités ; tout ce qu'ils font doit être grossièrement inadéquat et aboutir sur une catastrophe comique.

Cet interlude a pour vocation de rendre les automates de première génération sympathiques aux joueurs. Il faut donc insister sur leur aspect comique et maladroit (l'un des joueurs s'arrête de fonctionner et son mécanisme doit être remonté...), et sur le fait qu'ils ne font que suivre les ordres des automates de seconde génération. Ne pas hésiter à les faire harceler par les automates de seconde génération (Au Travail Misérable Moulin A Café Parlant) pour bien marquer la séparation entre les deux groupes.

A un moment de l'interlude, les automates doivent apercevoir les personnages-joueurs et les trouver plutôt sympathiques : ils ne semblent pas affectés par cette histoire de musique, tiennent tête aux automates de seconde génération et essaient de régler les problèmes. Il faudrait peut-être les aider ?

L'interlude doit rester bref, et s'interrompre au bout de 15-45 minutes (ou dès que les joueurs s'ennuient).



Acte III : les souffrances du jeune Werther

Scène 1. Les automates "incarnés" par les joueurs pendant l'interlude viennent au secours des personnages-joueurs et les sortent, d'une façon ou d'une autre de la situation inextricable dans laquelle ils se trouvaient.

Soit ils viennent les délivrer de leur geôle (qui fait attention aux automates de première génération ?), soit ils intercèdent en leur faveur auprès des automates de seconde génération ("Ces Humains Nous Aident Avec La Musique"), soit ils viennent faire une suggestion intelligente aux joueurs...

Peu importe ce qu'ils font exactement, mais les automates de première génération doivent tendre une main secourable aux ingénieurs ; c'est un élément important pour l'acte V.

Les joueurs ont compris que le réseau des IMs était la source de tous les problèmes du quartier. Pour progresser dans l'intrigue, ils doivent acquérir trois informations supplémentaires : l'Assistante Mécanique est à la source du problème, c'est le jeune Werther qui l'a endommagée sans le vouloir, et l'Assistante se trouve greffée à une machine absurde au centre de la Cité-Machine.

Pendant que les joueurs enquêtent sur ces trois éléments, ne pas oublier de maintenir le chaos dans les rues du quartier...

Scène 2. l'assistante mécanique est à la source du problème.

Plusieurs éléments peuvent conduire les joueurs à cette conclusion ; la solution la plus rapide est d'interroger directement Alexane Ortémances, l'ingénieur qui a conçu la seconde génération d'automates. Les joueurs savent que les automates-prêtres sortent de son atelier ; s'ils s'y rendent, ils pourront la questionner et obtenir des informations très utiles.

Alexane est une femme passionnée, qui parle très vite et a des étoiles dans les yeux dès qu'il s'agit d'automates. Son atelier ressemble au croisement entre une échoppe de luthier et l'ancre d'un horloger fou ; des automates à demi-assemblés sont alignés contre les murs ; sur une table de travail, des instruments optiques de bijoutiers grossissent les petits engrenages d'un cerveau mécanique. L'odeur de graisse est omniprésente.

Alexane n'a rien à voir avec le problème, mais elle peut en revanche renseigner les joueurs sur le fonctionnement de ses automates et les aider à rassembler les pièces du puzzle : elle peut notamment leur expliquer que ses automates sont en communication directe avec l'Assistante Mécanique, qui relaie les instructions des IMs. Si ses automates sont détraqués, il y a fort à parier que c'est l'Assistante Mécanique qui est en cause ; la seule autre explication serait que toutes les IMs d'Exil soient devenues folles en même temps.



Scène 3. Werther a malencontreusement endommagé l'Assistante... par amour.

Si les joueurs s'intéressent à l'Assistante Mécanique, il y a des chances que cela les conduise jusqu'à Werther : il est le seul ingénieur compétent dans ce domaine dans tout le quartier.

De nombreux éléments peuvent amener les joueurs à s'intéresser à Werther.

- La description du maestro Barnabé lui fait directement référence.
- Au nœud du réseau du parlophone des Etoiles Filantes, son lieu de travail habituel, on leur apprend qu'il a disparu au moment même où le quartier a commencé à devenir fou.
- Son poste de travail contient des carnets de notes qui indiquent clairement qu'il a travaillé sur la modification récente de l'Assistante Mécanique.
- Toute personne ayant des connaissances en entretien des IMs pourra leur dire que le seul moyen de détraquer l'Assistante Mécanique aurait été de lui envoyer des informations corrompues ; seul un parlophone de maintenance permet d'envoyer des informations par carte perforée, et il n'y en a aucun dans le quartier à part dans le bureau de Werther.
- Enfin, Charlotte risque de comprendre qu'elle est elle-même la cause de tous ces événements. Va-t-elle faire partager cette information aux autres ?

Les joueurs devraient avoir très envie de fouiller l'appartement de Werther ; ses collègues ou Charlotte en connaissent l'adresse. Une fouille en règle pourra donner des résultats édifiants :

- Des dizaines de carnets de poésie romantique, adressés à un être très spécial ("tes rouages harmonieux", "ta voix apaisante", "quand tu décroches mon cœur bat la chamade", "mets-moi en relation avec le système de ton cœur"...);
- Plusieurs cartes perforées vierges, et d'autres qui diffusent de la musique si on essaie de les lire ;
- Un plan sommaire de la Cité-Machine, avec un emplacement surligné en rouge ;
- Une photographie de Werther et de Charlotte en train d'échanger un baiser langoureux.

Scène 4. Les joueurs ont compris que Werther et l'Assistante Mécanique étaient à la source du problème. Encore faut-il savoir que l'Assistante Mécanique se trouve greffée à une machine absurde au cœur de la Cité-Machine, et cette information passe nécessairement par Werther.

Il y a trois façons d'obtenir cette information :

- Trouver le plan dans l'appartement de Werther
- Examiner les carnets de notes de Werther
- Interroger les collaborateurs de Werther sur son lieu de travail

Eléments de l'intrigue

A la fin de l'acte III, les joueurs doivent avoir compris les points suivants :

- C'est l'Assistante Mécanique qui est détraquée.
- Werther a corrompu son système avec une carte perforée endommagée.
- L'Assistante se trouve au cœur de la Cité-Machine.



Acte IV : au cœur de la machine

Cet acte est très linéaire : les joueurs doivent naviguer à travers les couloirs de la Cité-Machine jusqu'à l'Assistante Mécanique. Il s'agit essentiellement d'un acte d'ambiance, qui doit rester bref.

Comment les joueurs vont-ils trouver leur chemin ? La Cité-Machine est gigantesque, et la route jusqu'à l'Assistante Mécanique n'est pas évidente.

Deux solutions possibles :

- Trouver un plan avant de descendre dans la Cité-Machine ;
- Suivre les câbles du parlophone jusqu'à leur point de jonction.

Scène 1. La Cité-Machine. Si les joueurs posent le pied pour la première fois dans ses couloirs, se référer à la description de l'acte I. Il y a deux leviers psychologiques sur lesquels jouer pendant cette scène :

- La claustrophobie.
- Le sentiment d'urgence : à l'extérieur, les automates font danser des gens à mort, et à l'intérieur les joueurs se demandent s'ils doivent aller à droite ou à gauche... mettre en scène des contretemps bêtes (la porte devant vous refuse de s'ouvrir. Elle est verrouillée par une serrure mécanique...).

Plus les joueurs s'enfoncent dans la Cité-Machine, plus l'environnement devient inquiétant : couloirs interminables, plongés dans une obscurité perpétuelle ; salles gigantesques dont on ne voit pas le plafond ; puits apparemment sans fond sur la façade desquels courent des escaliers qui permettent de descendre. On y perd la notion du temps et de l'espace. Jouer sur l'angoisse des joueurs : ils se perdent et tournent en rond pendant longtemps. Ils passent plusieurs fois au même endroit. Des sons étranges résonnent. Ils sont plongés dans une obscurité quasi-totale ; leurs lampes menacent de mourir avant qu'ils aient trouvé la sortie.

Scène 2. L'Assistante Mécanique. Au terme de leur parcours, les joueurs débouchent dans une immense salle, creusée à même le sol d'obsidienne et éclairée par d'immenses globes lumineux. Au centre se dresse une machine absurde, entourée par un lac d'eau bouillonnante. C'est une improbable cathédrale mécanique, qui associe des bobines de cuivre, des leviers, des engrenages, des bobines tesla, des cadrans... Greffé à la machine se trouve un boîtier mécanique, clairement ajouté après coup à la structure, qui porte la marque des ingénieurs d'Exil. L'entretien de la machine absurde est assuré par les Horlogers – d'étranges créatures tentaculaires biomécaniques, héritage des Anciens, qui ne s'occupent que de l'entretien des machines absurdes et ne prêtent aucune attention aux exiléens tant qu'ils ne sont pas dérangés.

Entre la machine et les joueurs se tient Werther. "Vous ne passerez pas ! Je ne vous laisserai pas détruire mon âme sœur !" Il tient un pistolet à aiguilles, une arme à feu de poing exiléenne.

Les joueurs sont libres de résoudre la situation comme ils le souhaitent : ils peuvent assommer Werther, le tuer, se ruer vers l'Assistante Mécanique pour la détruire... en tout cas, il est impossible de le convaincre de les laisser passer. Toute tentative de dialogue avec lui le conduit à déblatérer pendant de longues minutes de grands discours sur l'Amour, sa Passion qui transcende le temps et les êtres, la



Mort qu'il préfèrerait se donner plutôt que de perdre celle qui a illuminé sa Vie, etc. Werther n'a pas envie de tirer sur les joueurs mais il le fera s'ils font mine de s'approcher de la machine ou de se jeter sur lui.

En profiter pour jouer sur sa relation avec Charlotte :

"Toi, que je croyais m'aimer ! Comment peux-tu m'infliger une telle douleur ?

Tu prétends connaître le sens de l'amour, alors que ne nous laisses-tu vivre notre passion !

C'est toi ! Je sais que c'est toi qui a rendu folle mon tendre amour ! Monstre !"

Que faire de l'Assistante Mécanique ? Le sous-titre du scénario est "une tragédie romantique" : il est impossible de la réparer. Toute tentative se solde par un échec patent : soit le dispositif s'arrête dans un grincement de mauvais augure, soit rien ne se passe, soit les joueurs reconnaissent leur impuissance. La seconde solution est de la détruire. La troisième solution est de la réinitialiser ; cela équivaut à un meurtre et l'IM ne se privera pas de hurler à travers le haut-parleur de son boîtier : "aaaah ! mes souvenirs ! je sens mon esprit qui s'enfuit !".

Il s'agit du point culminant de la partie tragique du scénario. Si Werther est encore en vie, il verse des sanglots inconsolables sur le "cadavre" de sa bien-aimée ; il peut aussi choisir de se suicider en s'ouvrant les poignets avec un engrenage pour rendre la scène encore plus horrible.

Si les joueurs tentent d'endommager la machine absurde, les Horlogers se mettent subitement à leur prêter beaucoup plus d'attention et deviennent extrêmement menaçants. On peut même envisager une course-poursuite dans les couloirs de la Cité-Machine. Heureusement, les Horlogers ne sont pas très rapides et retournent bien vite à leur tâche d'entretien.



Acte V : les automates sont nos amis

En émergeant des couloirs de la Cité-Machine, les joueurs retrouvent l'air libre. Insister sur leur soulagement quand ils atteignent le vent glacial, la pluie battante et les ténèbres d'Exil.

Les joueurs ont quartier libre pour quelques temps : normalement, ils devraient vouloir faire leur rapport et supplier pour retrouver leur travail, dormir et /ou s'acheter un bon repas. Dans tous les cas, leur tranquillité ne va pas durer.

Dès que les exiléens des Etoiles Filantes comprennent que le règne de la musique est terminé, ils réagissent comme toute foule en délire qui se respecte : ils sont pris d'une fureur destructrice. Alors comme ça, ces maudits systèmes automatiques m'ont obligé à danser, hein ? Les joueurs ne peuvent pas mettre un pied dans la rue sans tomber sur des émeutiers en train de fracasser de la machine.

Cet acte est la conclusion tragique de la tragédie ; l'objectif est de rendre les automates plus sympathiques que les êtres humains pour les joueurs. Voici trois scènes à développer dans ce but :

Scène 1. Les joueurs croisent des exiléens qui traînent des automates dans la rue. Les émeutiers rassemblent sur une place tous les automates de première génération qu'ils parviennent à trouver, puis se saisissent de masses et fracassent leurs délicates carcasses métalliques. Parmi ces automates se trouvent les "amis" des joueurs, ceux qui les ont aidés pendant l'acte III.

Scène 2. Une foule furieuse a tenu le même raisonnement que les joueurs quant aux marques de fabrique des automates, et accuse Alexane Ortemances et ses machines diaboliques d'avoir provoqué les événements récents. Ils ont adopté la solution logique en pareil cas : saccager son atelier, la saisir par les cheveux, et la jeter par-dessus une passerelle. Les joueurs peuvent arriver juste à temps pour la sauver, ou juste à temps pour voir son cadavre désarticulé s'écraser en contrebas.

Scène 3. Pour faire bonne mesure, les émeutiers mettent le feu au centre de contrôle ingénierique des Etoiles Filantes. C'est non seulement le lieu de travail des joueurs, mais aussi l'endroit où se trouvent leurs précieux carnets de notes, leurs inventions ; c'est toute leur carrière d'ingénieurs qui part en fumée.

Il y a fort à parier que les joueurs décideront d'intervenir dans au moins l'une de ces situations. Heureusement, la police politique d'Obsidienne veille au grain pour maintenir la Concorde Sociale. Ils surveillent les joueurs depuis un bon moment et les ont vus fouiner autour d'Administration, des intelligences mécaniques... juste au moment où les problèmes ont commencé à apparaître ! Tiens tiens ! Et voilà maintenant qu'ils agressent de pauvres citoyens exiléens ? En plus, on les soupçonne même d'avoir détraqués l'Assistante Mécanique du réseau de contrôle des IMs ! Ces ingénieurs sont décidément de dangereux terroristes.

Les agents d'obsidienne ne vont pas les arrêter tout de suite, mais les joueurs doivent sentir le souffle rauque d'Obsidienne sur leurs talons : ils ont l'impression d'être suivis, le tramway qu'ils voulaient emprunter ferme ses portes et démarre juste avant qu'ils y montent, les gens ferment leurs volets sur leur passage. Jusqu'au moment où, à l'autre extrémité d'une passerelle, deux hommes en longs



manteaux noirs leur barrent la route ; derrière eux, une escouade de pandores se rapproche d'un air nonchalant.

"Bien le bonjour, citoyens ; vous êtes accusés d'atteinte à la Concorde Sociale, d'agression sur la personne d'honorables citoyens exiléens, d'espionnage et de terrorisme. Veuillez avoir l'obligeance de nous suivre."

Il y a deux fins possibles à la pièce.

Soit les joueurs réagissent très vite et très bien ; ils ont une chance d'éviter la capture et de s'enfuir. S'ils parviennent à filer entre les doigts d'Obsidienne et des pandores, et à les semer au travers des dédales du quartier, ils n'ont que peu de temps pour trouver une solution. En tant que suspects coupables d'un crime politique, leurs maisons seront surveillées, leur lieu de travail gardé, un avis de recherche lancé... si les joueurs réagissent correctement, le scénario peut se conclure sur leur fuite réussie. S'ils peuvent s'enfuir à bord d'un ballon-taxi, c'est encore plus classe.

Soit les joueurs ne réagissent pas – ou pire encore, cherchent à négocier avec les deux agents d'Obsidienne. Ils sont alors escortés jusqu'à la cave d'un bloc d'habitation proche, où ils sont enfermés pendant plusieurs heures. (Jusque-là, un meneur sympathique pourrait autoriser une évasion si elle est inventive et bien menée.) De là, ils sont conduits jusqu'à une embarcation qui les dépose sur la jetée du Château, l'île-prison d'Exil. Il est alors trop tard pour réagir et on n'entendra jamais plus parler d'eux.

RIDEAU