

LE TITANIDE

Ce scénario est destiné à faire vivre aux joueurs une aventure propre à leur quartier où ils résident. J'ai choisi le quartier du Titanide, aide de jeu réalisée par *Akhillens* que je vous invite à lire avant d'*administrer* cette aventure.

Les personnages vieillissent encore quelque peu et s'ajoutent 2 années supplémentaires.

Idéalement ce scénario se déroule après celui de « Goulet & Chaudron » et « Une montre à 21 heures ».

Par la suite, il est prévu une série de scénarios typiquement exiléens pour leur faire découvrir peu à peu Exil. Tels que : « Au-delà du rail », « l'Envol » et « Idéal Ingénierique ».

SUMMARY

Joslain leur fournit une adresse et un nom. Une femme, réparatrice d'automates. Elle pourra les aider. Elle doit bien ça Joslain. Inutile d'en savoir plus. Ils peuvent toujours croiser leur communauté dans les Bas-membres.

Ils travailleront pour elle, feront connaissance du quartier, ses habitants, ses PNJ, ses péripéties et aventure propres.

Ils seront abordés par la Société des Gentilshommes de fortune, avides d'aventures. Chasser le rampant au sein du **quartier d'Outres-Rives**... Ils ont pu tomber dans ce quartier par mégarde, ne sachant pas les dangers qu'ils recelaient... Celle-ci est très intéressée par le *challenge* à relever.

Ils feront la connaissance des 2 célèbres automates du quartier. Otto, le premier est sans danger tandis que le second recèle bien des mystères qu'il ne vaut mieux pas trop approcher.

INTRODUCTION « HOOK »

Explicite (mission) avec les propositions de job des constructeurs d'automates de l'Anneau mécanique (page 4, Titanide) ou du groupe de la Société des Gentilshommes de fortune (page 5, Titanide) et implicite (invitation, sans employeur direct) avec le duel malhonnête (page 6, Titanide) dont ils sont témoins et des rencontres avec Otto (page 8, Titanide) et l'Automate qui tanguent (pages 6 et 8, Titanide).

ÉLÉMENTS SCÉNARISTIQUES

J'invite l'Administrateur à se plonger au cœur de cette aide de jeu (Titanide) pour mieux découvrir, connaître et décrire ce quartier (éléments spatiaux et sociaux essentiellement).

Il serait redondant et inutile d'en dresser un portrait intégral ici. Par contre, une faction de Cultistes présente au sein des Entrailles enchevêtrées sera développée plus en détails ici-même.

Sociaux (factions/PNJ)

On évoque ici le groupe de fidèles au culte des Anciens. Etant forgien, voire croyant, ça pourrait faire la différence entre une poursuite impitoyable et une mise à mort certaine.

Cultistes (Anciens)

- Motivation : pratique et adoration secrète du culte des Anciens.
- Organisation : ils se rassemblent secrètement au sein des Entrailles enchevêtrées du Titanide. Chef du culte et fidèles.
- comportement pacifique typique : aucun, sur leur garde, pratiquant une activité illégale par rapport aux mœurs et coutumes. Surveillés et réprimés par SURETE.
- comportement belliqueux typique : de masse, saute sur les intrus. Dégaîne arme blanche, silencieuse, s'ils en possèdent.
- réaction probable face aux PJ : tentative de neutralisation pour savoir

- ce qu'ils ont vu, ce qu'ils savent. Menaçant, n'hésitant pas à être violent et brutal.
- éléments de scénario liés : l'exploration à la recherche de pièces mécaniques rares pour les constructeurs d'automates de l'Anneau Mécanique.
 - PNJ principaux : aucun de connu.
 - caractéristiques du « thug » : au choix, au hasard, un profil parmi ceux listés (pages 44 et 45, Ecran).
 - point d'entrée dans le scénario : pendant que les PJ explorent les Entrailles enchevêtrées.
 - habillement, signe distinctif, expression parlée, emblème, comportement typique, couleurs : une toge mauve sombre, des franges pourpres et « 3 yeux » typiques dans le dos noirâtres. Ils se reconnaissent par le jonction des 3 doigts (3 yeux) centraux de la main gauche.

DÉROULEMENTS / ENCHAÎNEMENTS

Initiative avec les problèmes qui surviennent au fur et à mesure. Une part d'enquête, sur le duel truqué et maquillé alors qu'il s'agit d'un meurtre.

Anneau Mécanique

Les PJ possèdent une adresse là-bas (page 4, Titanide). Une certaine Enma (page 11, Titanide).

Chez Enma

Ils vont faire la connaissance de la jeune femme qui va charger la Fouineuse d'aller lui dégoter et rapporter des pièces dans les Entrailles Enchevêtrées. Elle pourra peut-être leur trouver un logement dans le tronc, plus correcte et potable que ceux-ci dispos dans les Bas-Membres destinés aux forgiens immigrants.

Dans les entrailles enchevêtrées

(pages 6 et 7, Titanide). Il faut explorer, mais nombres de groupuscules y oeuvrent et y

traffiquent en secret. Il faut savoir composer et être discret. Un appui de la Mauraude (Déferlante) pourrait être un plus pour s'accommoder l'Ombre.

Cultistes

Weyo peut tomber sur une réunion de cultistes en pleine cérémonie et adoration. Ils sont nombreux, une bonne dizaine. Herman avec sa connaissance et sa croyance pourrait la tirer d'affaire. Les pratiques sont ici risibles, rocambolesques, théâtrales, loin des rigueurs du culte sur Forge.

Un gamin rival

Ils croiseront un jeune gamin, aussi fouineur pour un autre constructeur qui n'aimera pas voir son territoire ainsi spolié et envahi. Il mettra très sérieusement weyo au défi lors d'un duel qu'il projette sur la Promenade des Epaulés à l'arme de jet, de son choix. Le vainqueur aura le droit de continuer à fouiner à cet endroit sinon...

Des automates qui déambulent

Quantité d'automates déambulent dans ce quartier avec l'activité foisonnante et délirante de tous ces concepteurs logés dans l'Anneau Mécanique.

OTTO

Serviable, très « humain » et attachant, il pourrait être un excellent ami ou allié des PJ s'ils savent être cordiaux et corrects avec lui. Il connaît pas mal de choses.

L'AUTOMATE QUI TANGUE

Celui-ci sert à indiquer son chemin. C'est la pancarte derrière son dos qui le dit. S'ils sont perdus, ils pourraient alors le rencontrer. Qu'ils ne viennent pas à l'idée des PJ de lui piquer une pièce ou l'autre car il sert de relais aux assassins de l'Ombre. Ça pourrait être fort regrettable pour eux d'être la cible de ce groupement

Le Titanide - scénario 06

par Pitche – pitche@tele2allin.be

Société des Gentilshommes de Fortune (SGF)

Ceux-ci sont toujours friands d'entendre les récits de nouveaux venus, peut-être est-ce une piste à suivre vers de nouvelles et passionnantes Aventures !

Quartier d'Outres-Rives

Très succinctement, je laisse quelques informations. Ca fut tellement fugace pour les PJ plongés au sein de ce quartier par mégarde, ils ont fuit rapidement. Quand ils étaient hébergés dans le scénario « Montre à 21H », en particulier la scène 4 (page 5).

Quartier crasseux et misérable enfoui au plus profond du socle originale d'Exil. Pénombre, ruissellement et brouillard graisseux et collant provenant des usines qui traitent et raffinent la glumine plus haut. La promiscuité, la consanguinité, les blessures purulentes et la fange, ont en fait des Rampants dans une boue corrosive et marécageuse.

Servir de guide

La SGF veule qu'ils leurs servent de guides après qu'ils leur ont racontés cette péripétie. Ca les intéresse au plus haut point. Une fabuleuse partie de chasse. Plus passionnante que le tir aux Anges (pratique qu'ils pourront découvrir durant le scénario « l'Envol », de passage dans le quartier des Passantes.

Préparatifs

On se fournit sans limite auprès de *la Petite Boutique du Chasseur* (page 7, Titanide). Les PJ peuvent aussi penser à prendre des lampes à manivelles, des cordes, du matériel de soin, etc.

La chasse est ouverte

L'environnement est extrêmement hostile et pénible, voire exténuant (malus). Les proies redoutables de perfidie et d'efficacité (pièges retors, embuscades, etc.). Ils se déplacent avec célérité, sont parfaitement nyctalopes,

possèdent des crocs et des griffes acérées. Pensez à la traque dans le film *Descent* http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=47101.html ou à celle dans *Predator*. Les PJ doivent finir par n'être presque plus que les seuls survivants.

En terme de règles et caractéristiques

Les chasseurs sont des Nobles : Escrimeurs (page 44, Ecran), s'ils se battent à deux armes, ils cumulent les scores de Maniabilité et peuvent choisir l'arme la plus létale. Il faut un score de Talent supérieur à 9. Les monstres sont des Rampants plus sanguinaires avec des griffes et morsures comme un hurnois, une ADA Bon. Leur morsure peut causer un abcès comme les scolievres.

Promenade des Epaules

Les PJ passent par là pour atteindre la Coupole où siège la SGF. Ils peuvent aussi y passer pour rejoindre l'Anneau Mécanique.

Duel avec le gamin

Celui-ci se déroule comme un combat à distance. La portée est moyenne. A chacun d'adopter sa tactique. Le Poff peut être maximal, il n'est pas prévu de riposte mais ça peut aider pour déjouer l'attaque. En recommence s'il y a lieu la joute.

Duel

Assassinat réussi. Sur la Coupole déambulent de nombreux assassins. Ils ont de juteux contrats avec tout ce beau monde qui transite ici. Un duel d'honneur (pages 76 et 78, *Château Falkenstein*).

Alors qu'ils font feu avec de petit calibre, un assassin dissimulé a pris soin de Viser et masquer le bruit de sa déflagration en abattant un témoin présent sur place, objet de son contrat, l'homme à abattre.

C'est l'effervescence quand l'homme s'écroule au sol. Si l'un des PJ l'exprime immédiatement, un jet de Talent Espion ou Filou ou Chasseur réussi permet de se rendre

compte de la manœuvre. Il peut voir in extremis s'échapper le tireur.

Un autre tireur

Un jet de Talent Tireur permet de se rendre compte qu'il s'agit d'un autre angle de tir car déjà les deux opposants s'injurient, se battent pour de bon face à cette offense inqualifiable !

Si les PJ poursuivent leur investigation, ils ne trouveront rien de probants. Ils seront entendus comme témoin par la SURETE et par le jeune enquêteur Franchecourt (page 11, Titanide). Les assassinats sont fréquents ici mais on ne lui laisse rien entreprendre. La corruption est bien implanté ici avec Opelin (page 10, Titanide).

CONCLUSION

En cas de succès

Ils peuvent poursuivre leur séjour au sein du quartier avec de précieux amis/alliés/contacts, disposant aussi d'un revenu et d'une opportunité d'opter pour un Profil adulte augmenté de ceux particuliers au quartier du Titanide.

En cas d'échec

Leur intégration et leur survie au sein du quartier risque d'être plus cruciales, plus difficiles. Mais rien d'insurmontable mais ils vont en baver.