

AU-DELÀ DU RAIL UN SCÉNARIO POUR Exil

AVANT TOUTE CHOSE

Ce scénario, où un tramway disparaît, ouvre les portes à une multitude de voies (ferrées) à suivre. Les personnages seront amenés à enquêter dans diverses directions et en apprendre un peu plus sur divers aspects d'Exil.

Mais il leur faudra un à un démêler l'écheveau de pistes possibles pour ne plus en retenir qu'une : la bonne et surtout retrouver les malheureux disparus.

Les accroches pour les personnages sont diverses, en voici quelques exemples : retrouver un être cher disparu, être agent de Sûreté, être lié au puissant Syndicat des Traminots qui mène sa propre enquête, ils ont en bien les moyens, à l'administration ; etc.

Très vite, les personnages vont se croiser et

se rendre compte qu'ils enquêtent sur le même fait et qu'il est dans leur intérêt de rassembler leurs infos.

Pour ce faire l'Administration veille à se faire rencontrer les personnages. Il questionne tout d'abord chaque personnage afin de connaître ses intentions initiales.

Par la suite, au fil des recherches, il s'arrange pour faire croiser les personnages dans certaines situations telles que par exemple : les personnages attendent au même comptoir d'Administration, ont rendez-vous en même temps (avec le même numéro d'ordre de passage indiqué sur leur ticket respectif délivré par une IM), se désespèrent et se consolent d'un proche disparu, parlent de l'accident autour d'un même pot dans un bar, etc.

Les personnages vont plonger au cœur d'Exil dans son réseau de tramway ; pourraient côtoyer les traminots et des mystérieux Entropistes ; se frotter aux filous de la pire espèce ou aux anarchistes les plus fantaisistes ; affronter les plus horribles abominations d'Exil ;

MYSTÉRIEUSE DISPARITION D'UN TRAMWAY ET DE TOUS SES PASSAGERS

Comme chaque jour, bon nombre des citoyens d'Exil, ouvriers, masse laborieuse compacte et grouillante empruntent les tramways de Voirie qui les mèneront sous le socle d'Exil, au cœur de la cité industrielle, dans leurs centres de production où ils vont s'éreinter toute la journée durant pour notre économie et prospérité.

Comme à son accoutumée, le tramway 17 charrie son lot de travailleurs encore fringants à cette heure matinale. Après avoir traversé quelques blocs d'habitations à toute allure, comme l'asticot qui progresse en tout sens dans la pomme gâtée, le tramway finit par arriver au terminal et à son pont-tournant, véritable plaque tournante du trafic ferroviaire inter-urbain.

Là, les tramways s'arrêtent sur la passerelle rotative et se propulsent dans une toute autre direction, une fois celle-ci immobilisée. Le terminal est un véritable centre névralgique où se déroule dans un balais incessant, l'aiguillage de toutes sortes de transports en communs dans toutes les directions.

Sa direction ? Les profondeurs ! S'engouffrant dans les entrailles ténébreuses d'Exil, après un tortueux et sinueux parcours dont seul Voirie connaît le sens véritable - et encore, peut se demander ? - il doit atteindre son terminus, les ateliers d'une grosse corpole bien connue.

Mais au lieu-dit, à l'horaire minuté, le tramway n'est aperçu de personne. Un retard ? Un accident ! Rapidement, Voirie lance une équipe de Mitiers parcourir le trajet en sens inverse pour aboutir, interloqués et abasourdis, au pont-tournant sans avoir trouvé la moindre trace du tramway 17 !?

"L'enquête technique, administrative et policière est en cours" nous (r)assure-t-on car à la plus grande anxiété de tous, Sûreté, Voirie et Administration restent perplexes devant cette énigmatique disparition corps et âme d'un tramway comme il en circule des dizaines par jour, en long, en large et en travers, au sein de la Cité d'Acier...

Gilles Tournemain

etc.

Notes : profitant de la phobie ambiante pour l'usage des transports en communs, l'Administrateur pourrait très bien en profiter de faire trimballer pour les besoins de l'enquêtes, les personnages en tous points d'Exil, usant de tramway.

Il est invité à placer quelques péripéties au cours des trajets pour faire penser à ces joueurs qu'ils seront les prochains à disparaître !

Le tramway file à toute allure devant une station sans s'y arrêter alors que les personnages devaient s'y rendre, on aperçoit les silhouettes hagardes des gens sur le quai...La station est en réfection.

Une correspondance qui n'arrive pas et aucune information ne filtre par les haut-parleurs des stations. On craint déjà la pire tout autour des personnages sur les quais. Heureusement, au grand soulagement de tous, le tram surgit de l'obscurité, au détour de la voie.

Pendant que le tram roule, ils ressentent tous une violent secousse, déjà tout le monde se crampogne et s'agrippe à tout ce qu'on peut, on craint une déraillement ! Une dame tombe sur les genoux d'un personnage dans une position embarrassante, un autre se jette dans ses bras de peur, un enfant vomit, une femme hurle de panique, les lumières du tram s'éteignent un bref instant, etc. et puis le véhicule poursuit sa course, juste un passage d'aiguillage qui ne s'est pas fait en douceur rassure le contrôleur...

Et toute autre idée...

LES FAITS PRÉCÉDENT L'ÉVENTURE

L'Indépendant Exiléen (IE) de ce jour titre dans ses colonnes « faits divers », cette étrange et terrible nouvelle (voir l'encart à la page précédente).

AIGUILLAGES

Contact, allié ou ami

Les personnages par leur profession, appuis ou connaissances peuvent tenter d'obtenir copie des rapports qui ont été dressés par un PANDORE pour le compte de SURETÉ ou par un technicien ou ingénieur civil de VOIRIE. Les informations peuvent être obtenues suivant un jet de **Talent Fonctionnaire d'une difficulté variant [d'Aisée +2 à Difficile -5]** selon la pertinence de leurs contacts ou investigations.

Un jet de **Talent d'Espion [Cauchemardesque -8]** permet au personnage de se rendre compte que SÛRETÉ a confié un devoir d'enquête à sa consœur OBSIDIENNE.

VOIRIE

A l'arrêt Labor, le chef de station en place a été alerté par le patron de la grosse usine souterraine en activité à cet endroit, inquiet de ne pas voir arriver ses nouvelles équipes.

Il s'est rendu alors compte de l'incroyable « volatilisisation » de la rame quand la suivante est arrivée une quinzaine de minutes plus tard (entre chaque rame, VOIRIE assure une distance de deux stations - soit 2 x 800 m. - et les temps de correspondance).

Le système de contrôle mis en place à Abyrne avant que la rame ne disparaisse a enregistré son passage mais elle a ensuite disparu ! volatilisée ?

Il a fallu quand même une petite heure avant que les secours et équipe d'investigation s'organisent et arrivent sur les lieux.

VOIRIE a préféré interrompre le trafic en attendant une explication raisonnable. Le patron de l'usine souterraine de Labor hurle et vocifère, furieux, que c'est un scandale et que ça va couler son entreprise et le mettre sur la paille !

Le journaliste de l'Indépendant Exiléen

Ils peuvent aussi essayer de contacter le journaliste auprès de l'IE pour obtenir quelques infos supplémentaires. Un contact auprès de l'IE ou un scoop permet avec un jet de **Talent Gentleman ou Lettré [Facile +2]** d'obtenir une entrevue avec celui-ci. Si non, seul un jet de **Talent Gentleman [Difficile -5]** permet que le journaliste veuille daigner le(s) recevoir.

Enfin, le journaliste doit finir par révéler essayant tout d'abord de grappiller quelques informations supplémentaires auprès des personnages qu'il ne sait rien de plus mais il prétend de toute façon qu'ADMINISTRATION dans son entièreté n'en sait pas plus sinon on aurait déjà eu des explications !

De plus, commente-t-il : « le puissant

Trajet du tramway 17

Le tram disparaît dans les profondeurs du socle de la Cité entre la **station Abyrne** [30,10,1700] où le tram s'engouffre dans les tréfonds exiléens. Il n'y a qu'une distance d'environ 800 mètres qu'il parcourt en près de 6 minutes entre la station Abyrne et la **station Labor** [30,-50,2500].

A cet endroit, se situe un important complexe industriel souterrain : la Sté LABOR.

Ensuite, il émerge 800 mètres plus loin à la **station Sirène** [30,-30,3300] pour poursuivre son train de route infernale, filant à toute allure, des panaches de fumées s'effilochant derrière lui, seule trace de son fugace passage...

Cette station est ainsi baptisée car la sirène signale la fin de journée de labeur des ouvriers dans leurs ateliers et indique le prise en cours des changements d'équipes. Cette station est celle par laquelle on quitte l'endroit, on finit sa journée.

syndicat des traminots pour conserver son image de marque aurait déjà fait la lumière sur cette disparition pour rassurer ses usagers et ne pas ternir son si fier blason. Son silence en dit long. » fait-il remarquer fièrement.

Un jet de **Talent Citadin [Facile +5]** assure ses dires.

SÛRETÉ

SURETÉ n'a rien trouvé, aucune revendication, aucune attaque, aucun détournement ?! Rien d'illégal ou criminel... Il reste bien à retrouver tous ses disparus mais c'est bien peu et facultatif face aux enjeux socio-économiques du

manque à gagner de cette rame mise hors-service. L'enquête devrait trouver rapidement, dans l'intérêt de tous, une fin de classement sans suite – affaire non élucidée –.

Au final

Finalement, il faut bien se rendre à l'évidence : personne ne sait, à vrai dire, grand-

choses sur les événements qui ont pu se dérouler
entre deux stations de tramways.

VOIES SANS ISSUE

Préalablement

L'Administrateur trouve ici quelques **fausses pistes** à jeter en pâture à ses joueurs pour les aiguiller sur de fausses pistes, des voies sans issue dans le cadre de leur enquête respective.

Temps fuyait

Quelques souvenirs peuvent ressurgir à l'esprit des personnages, avec la réussite d'un jet de **Talent Citadin [Délicat -2]**, qu'un fait presque similaire s'est produit il y a un certain temps. On en avait beaucoup parlé à l'époque tant c'était surprenant mais la fin était plus heureuse et diffère quelque peu dans le cas qui nous occupe.

Un recherche supplémentaire dans les annales de l'IE avec un jet de **Talent Programmeur [Moyen 0]** à l'aide de chromatographes et de fiches perforées d'archives, permet de retrouver les articles d'époque parus au moment des faits.

On raconte et on se souvient d'un tramway qui avait disparu et puis réapparu quelques temps après. A son bord, tous ses occupants avaient pris un « coup de vieux » et ne se souvenaient plus de rien, complètement amnésiques. La plupart avaient pris des rides et des cheveux blancs mais pour certains ce vieillissement soudain et accéléré leur avait été fatal : ils étaient décédés de vieillesse comme le confirma l'autopsie pratiquée par la suite par les services de SANITATION.

Les Scientistes entropistes s'étaient montrés très intéressés par cette disparition physique et cette vieillesse accélérée signe d'un déroulement du temps à une vitesse prodigieuse.

Ils en savent un peu plus sur ce monstre qu'ils ne veulent en laisser paraître. D'ailleurs, ils l'étudient quand l'occasion se présente et ont rassemblé à son sujet, une quantité de notes et consigné de nombreuses observations.

D'ailleurs, ils étudient cette « distorsion » du temps avec autant d'intérêt que la « téléportation » d'un *solide* d'un endroit à l'autre.

Tout ceci est l'œuvre d'un Temporite mais on en sait tellement peu sur ce monstre qu'aucun lien n'avait été fait. Ceci demeure encore actuellement un mystère. Même si on en sait un peu plus sur ce monstre grâce au rapport CSEM – 13 – 67 – OBS4384, le dossier étant clos et vu

la complexité d'ADMINISTRATION, il n'est pas possible, de prime à bord, de faire le lien...

Il est évident qu'ici le cas est différent car le tramway a entièrement disparu, ses occupants également mais les scientifiques comptent sur un amalgame avec cette affaire qui a défrayé la chronique et qui est encore dans toutes les mémoires, sur toutes les lèvres. Les scientifiques comptent sur ce rapprochement facile dans les têtes des gens.

Mais néanmoins, les personnages peuvent peut-être avoir quelques soupçons dirigés vers les Entropistes et en ça ils n'auraient pas tort... mais faut-il encore le prouver !

Attentat terroriste bidon

La nouvelle secoue tout le socle d'obsidienne de la Cité d'Acier ! Les pneumatiques de dépêches de l'Indépendant Exiléen ont livrés l'info à l'instant et les rotatives ont directement tourné à la suite pour diffuser la nouvelle qui s'étale en pleine et première page !

Un groupe d'obscurs agitateurs de la Concorde sociale, des anarchistes sans grandes idées, prétentions ou discours prétendent avoir enlevés tous ces gens !

Ce groupe est si insignifiant que même OBSIDIENNE n'a rédigé aucun rapport à son sujet et n'a jamais cru bon de s'y intéresser. Aurait-Il eu tort ?

A la lecture de leur communiqué, un personnage avec un jet de **Talent d'Orateur [Aisé +2]** pourra remarquer que ce texte est bourré de stéréotypes grossiers, de phrases caricaturés et vides de tout discours cohérent qu'on peut s'attendre d'un tel groupe...

Un jet de **Talent Lettré [Aisé +2]** permet d'ajouter que le texte est confus sur les idées défendues et qui en plus, on parle à un endroit que les navetteurs ont été kidnappés et quelques lignes plus loin dans le texte, on parle que le tramway a été piégé et qu'il a été pulvérisé – sur place (il n'y aucune trace d'explosion et aucune détonation n'a été entendue). Du vent !

C'est faux, ils n'en ont pas les moyens ni la prétention d'ailleurs. Tout ceci n'est fait que pour se faire mousser, pour qu'on parle d'eux.

D'ailleurs tous les journaux titrent la nouvelle à leur *une*.

La mascarade ne tarde pas être révélée et prouvée quand quelques temps après, SURETÉ arrête tous ces agitateurs, ayant remonté la filière à partir de la dépêche, pour en détenir en prison qu'une poignée complètement inoffensifs et désorganisés dont la plupart sont les fils rebelles de bourgeois ou aristocratiques bien en vue de la bonne société exiléenne.

Cela fera beaucoup de bruits et couvrira de hontes toutes les familles incriminées mais on ne tarde pas à étouffer l'affaire et la jeter aux oubliettes, oubliée vite fait par la populasse.

Ça n'a pas fait le bruit d'un météore mais d'une étoile filante qui fuse à toute allure pour vite disparaître aussi vite qu'elle est apparue...

Coupage financier

Le patron de LABOR ne s'en cache, il prétend qu'il s'agit d'un complot pour faire couler son affaire. Peut-être que les personnages voudront creuser ces allégations ?

Un jet de **Talent Commerçant [Délicat -2]** ou la réflexion des personnages, peuvent faire apparaître qu'il ne s'agit ici que d'hystérie économique.

En effet, la société a les reins solides et ceci ne lui sera pas fatal et ce n'est pas une épée de Damocles qui lui pend au dessus de la tête du patron comme il le prétend...

De plus de sources sûres par VOIRIE, à partir du moment où l'on verra que cette rame ne présente plus de dangers, sous la pression du puissant syndicat des traminots qui n'a pas d'intérêt à voir ces lignes fermées, on libérera l'accès et le « tramway-tramway » quotidien reprendra bien vite, les ouvriers reviendront travailler normalement, de toute façon malgré une certaine peur bien compréhensible et naturelle, ils seront tirillés par la faim et le besoin d'argent pour empocher leur paie hebdomadaire.

De plus, sa Maison de Négoce la Cie Prime a engrangé suffisamment d'argent pour couvrir les dépenses et les manques à gagner pendant quelques jours.

Car dans l'entre-deux, elle fait tout , à coup de pistonnages, de graissages de pattes, de pot-de-vin, d'actions judiciaires et recours

administratifs pour faire l'impossible pour revoir le tramway faire son halte à la station Labor.

Il est vrai que ces rails servent à tracer et à tisser un solide et efficace réseau ferroviaire en Sostrie et que des agents secrets d'Autrelles auraient pu agir.

Société LABOR

La société LABOR fabrique des rails de chemins de fer qu'elle exporte en Forge. Les billes de chemin de fers en bois sont fabriquées sur place par l'industrie de sylviculture locale. Les compétences et l'outillage sont suffisants pour travailler le bois.

Elle est regroupée avec la Maison de Change de la PFI, elle-même liée à la Maison de Négoce Cie Prime proche de la famille Donnassernes.

Mais ceux-ci auraient plutôt préférés saboter directement les installations de production que s'en prendre à une petite centaine de travailleurs qu'on peut remplacer aisément le jour suivant tant le besoin et l'offre de travailleurs est importante.

Tout ceci ne tient pas bout, on ne fait pas fait pas vaciller le Titan industriel exiléen – cet être d'une puissance herculéenne, d'un tel poids économique et mangeant ses propres enfants, tous ces malheureux ouvriers qui s'étendent pour lui à en mourir – alors de là à renverser... ! C'est tout juste si la Machine exiléenne a trembloté sur son assise

CHEMIN DE TRAVERSE

En Draisine

Les personnages peuvent disposer d'une draisine pour se rendre sur place, retraçant le chemin emprunté par le tramway avant sa disparition entre l'arrêt Abyrne et Labor.

Cette draisine sert à la maintenance des voies. L'actionnement du balancier se fait manuellement et permet de faire progresser celle-ci un peu plus vite qu'en marchant (environ 4 km/heure) tout en étant bien moins fatiguant et surtout beaucoup moins dangereux.

Il suffit d'enclencher un aiguillage manuel à l'aide d'une clef standard de tramnot pour amener la draisine sur la bonne voie. Il n'y a pas de risque de collision, la voie étant pour le moment fermée au trafic.

Un jet de **Talent d'Ingénieur ou Bricoleur [Moyen 0]** permet de saisir le fonctionnement du mécanisme d'aiguillage qu'il faut enclencher au départ tandis qu'un jet de **Talent de Filou [Moyen 0]** permet de se faufiler discrètement jusqu'à elle. C'est le personnage du groupe avec le moins bon score qui effectue le jet.

En cas d'échec, ils sont hélés et rappelés à l'ordre par le coup de sifflet strident d'un aiguilleur. Qu'importe les explications fournies ou baratinées, ils seront expulsés de là, par quelques solides gaillards *manu militari* s'il le faut. Il leur reste plus qu'à trouver un autre moyen pour y accéder.

Par un escalier dérobé

Un escalier de service permet d'atteindre l'arrêt Labor. Avec un peu de recherches et de fouilles au même niveau que l'arrêt Abyrne, on découvre la trappe qui une fois soulevée permet d'y accéder.

Cet escalier permet lorsqu'un levier est actionné de faire escamoter les marches pour se laisser glisser, en un clin d'œil, à toute vitesse jusqu'en bas. Là, il suffit de remonter la

voie en sens inverse sur près de 400 mètres pour arriver au lieu de tous les mystères.

Pour remonter, il faut emprunter l'escalier marche par marche. L'accès est libre, sans entrave. Il est facile d'y accéder.

C'est périlleux ce qui se traîne ici

Alors que les personnages suivent la voie ferrée, tout d'un coup, s'extirpent du contrebas des voies, des formes qui se hissent à bout de bras sur les rails.

Ces corps décharnés se tiennent debout tant bien que mal, agitant leurs membres gangrenés vers les personnages, les agrippant à leurs vêtements ou à leur véhicule.

N'importe quelle blessure (morsure ou griffure) commise par ces horreurs ambulantes cause au personnage touché la maladie suivante : **abcès** (page 226).

L'escalier en colimaçon - à marches escamotables - de secours

Cet habituel escalier de métal peut vous sauver la vie en cas d'incendie ou de catastrophe où il vous faut quitter les lieux, descendre les escaliers quatre-à-quatre dans une folle cavalcade ou bousculade qui risque bien de se finir mortellement pour vous, piétiné ou asphyxié

Une simple traction d'un levier et les marches s'escamotent pour s'aplanir et former un lisse toboggan où l'on dévale à toute allure rapidement et sans danger

Il n'en faut peu pour qu'une catastrophe ne devienne une franche rigolade.

Idéal pour les lieux, où il faut évacuer beaucoup de monde et rapidement, afin de regagner sain et sauf un abri ou une sortie situés à un étage inférieur

Le mariage de la technologie et du savoir-faire pour le meilleur et pour le pire !

« Surtout pour le meilleur » comme on aime à souligner à la **Maison Farcienne**

Rescopé *in extremis*

Les personnages après avoir combattu les rampants se rendent compte qu'ils étaient occupés de festoyer sur un pauvre bougre, étendu sur le côté des voies.

Il porte de nombreuses traces de blessures et morsures. Il est presque inanimé et inconscient. Il a de la fièvre, les yeux exorbités, bavant de partout, perdant beaucoup de sang. Un jet de **Talent Médecin [Moyen 0]** permet de stabiliser son état.

Ensuite, il est possible de comprendre qu'il était sur la plate-forme à l'arrière du tramway 17, en resquilleur. Il a été soudain déséquilibré

par une secousse et s'est heurté la tête sur la voie, perdant connaissance.

A son réveil, le tramway avait disparu et des rampants, menaçants et affamés s'approchaient de lui !

Il explique que soudain le tramway a semblé être englouti par les voies.

Ces précieuses indications permettent aux personnages de diminuer d'une façon drastique le jet suivant pour déceler le mécanisme secondaire.

VOIE À SUIVRE

Sur place

Les personnages atteignent enfin le lieu de l'incident.

Sur place, ils ne trouvent aucune trace de lutte, de bagarres, d'attaques ou de violence. Tout semble tranquille, inoffensif, ... On douterait qu'il s'est passé quelque chose ici.

Grand plongeon

Mais une étude poussée, un jet de **Talent Ingénieur [Difficile -5]** réussi permet de remarquer les détails suivants.

Un curieux aiguillage camouflé a été ajouté à la voie en place. Lorsqu'on enclenche un levier mécanique, il s'abaisse et fait plonger une section des rails vers le bas pour en rejoindre une autre qui descend en pente douce en contrebas. On devine à peine le mécanisme et la section flexible est peine visible.

Détournement à des fins ... scientifiques

Après avoir suivi cette ligne de tram construite illégalement en dehors de tout **CONTROLE** de **VOIRIE**, les personnages arrivent à une étrange voie qui se termine en cul-de-sac. Aucune trace de tram ou d'âmes qui vivent.

Celle-ci est d'autant plus étrange qu'elle est entourée d'un étrange attirail.

C'est une sorte de cage de Faraday, elle-même entourée de deux anneaux en métal croisés en forme de croix. Ceux-ci sont garnis de fils conducteurs torsadés tout autour.

Un pupitre de contrôle d'un appareillage devait se trouver à côté. Il ne reste plus que son socle, tout a été enlevé, seuls restent quelques fils arrachés. Un gros câble *électrique* se trouve au sol sectionné net. Ça devait être le câble d'alimentation relié probablement à une turbine ingénierique. Pour éviter de remonter à son origine, on a pris soin de le rembobiner soigneusement. Cette turbine peut être n'importe où, impossible de la localiser...

Cet appareillage est totalement inconnu et mystérieux pour un technicien et un ingénieur.

Par contre, pour un scientifique répudié et un jet de **Talent Scientiste [Cauchemardesque -**

8] réussi, il pourrait bien évoquer un air de « déjà vu », sans plus...

Tout ceci est le matériel d'une machine de téléportation qu'ont expérimentée en temps et en conditions réels les Entropistes. Ce prototype a quitté les laboratoires pour se dérouler en grandeur nature.

Les scientifiques pensaient faire réapparaître le tramway dans l'un des hangars du Château et « traiter » tous ses occupants par la suite.

Ils les auraient « liquidés » ou lobotomisés grâce à leur machine-mémoire.

Le mystère s'obscurcit définitivement

Sur place, les personnages remarquent l'existence d'une autre voie. Celle-ci dispose encore d'un plateau de transport monté sur des draisines manuelles à balancier. Il y traîne encore des caisses éventrées, de la paille qui a servi de rembourrage, des cordages de fixations, etc.

Bien évidemment, il n'y a aucune trace ou d'indice précis qui permettent de remonter la piste scientifique. On a pris soin de faire place nette

Cette voie a servi à acheminer le matériel et puis à le faire disparaître rapidement. Ce passage mène à une « zone morte » où personne n'a rien vu ou n'ose rien dire !

Un jet de **Talent Psychologie [Aisée +2]** permet de ne pas en douter que la terreur et la crainte inspirées par les Scientistes suffisent à garantir un silence total sur ce qui s'est déroulé ici.

Le quartier est abandonné depuis qu'une épidémie de Mort blanche l'a complètement décimé. Il n'est plus entretenu (plus d'eau et de ventilation) et il est très dangereux d'y déambuler. (zones instables, fragilisée la rouille et les ourxydes, chutes, attaques de monstres féroces tels qu'haurnois, rampants, etc.)

L'Administrateur fera bien comprendre à quiconque, par toutes ces possibilités, qu'il ne fait pas bon y demeurer.

Il peut se servir également d'événements s'inspirant du tableau (page 103) relatif à l'utilisation des armes.

Bref, tout ceci finit en cul-de-sac, une fois encore...

Il déroille complètement

En remontant à la surface, à la station Sirène ou Abyrne, les personnages assistent à cette scène surprenante.

Un homme en lambeau, les bras ballant, baragouinant un charabia perturbé, marche sur la voie, hagard.

Tout le monde est stupéfié et lui laisse, craintif ou respectueux, le passage libre, s'écartant de sa route, n'osant pas l'aborder.

Il s'agit d'un rescapé de l'expérience, il parle du flash, de l'électricité, d'évanouissement, de rails, d'aiguillages, etc.

Les personnages, interrogateurs, peuvent vouloir lui poser quelques questions mais très vite, trop vite, des pandores surviennent au détour d'un bloc d'habitation suivis de près, par deux inquiétants scientifiques équipés d'une camisole de force et arborant une bonne et due forme, une ordonnance de SANITATION pour l'emmener directement à la Recouvrance !

Seul deux jets réussis de **Talent Fonctionnaire et Filou [Difficile -5]** permet de déceler qu'il s'agit d'un faux ! Mais les personnages ne disposent pas du temps et du matériel nécessaire et on ne leur laissera pas l'occasion de le tenir en main ce qui peut encore accroître la difficulté du jet.

Les scientifiques prétendent qu'il est complètement dingue, vu son état de divagations, et qu'il faut le faire soigner.

Les scientifiques finiront par le lobotomiser lors d'une séance « thérapeutique ».

DÉNOUEMENT(S)

Les personnages se rendront compte que le tramway a été détourné mais ils n'en sauront pas plus sur les maîtres à penser de cette opération... et c'est préférable pour eux.

En effet, il vaut mieux pour eux ne pas trop se faire remarquer par la Caste au risque d'être soudainement « lobotomisé » ou « effacé », et pas seulement la mémoire, si vous voyez ce que je veux dire...

Ils penseront toujours que les occupants du tramway ont été enlevés... peut-être forcés à travailler dans une mine forgienne ou des îlots

exiléens ou envoyés alimenter le réseau de traite d'être humains...

La vérité est bien plus terrible : ils ont littéralement disparu... même les Entropistes, maîtres d'œuvre de cette expérience ratée, de cet essai grandeur nature de maîtrise de l'Espace, ne savent même pas où ils ont bien pu passer !

Ces hommes et ces femmes alimenteront peut-être le funeste cortège du Chemin des Morts (cfr. le scénario des Trépassantes) ou deviendront des Ombres errantes ou encore ... toute autre chose mystérieuse et terrible.

On finira par ouvrir à nouveau la rame au passage des trams sur ce tronçon (entre la station Abyrne et Labor). La vie trépidante d'Exil se poursuivra, rien n'arrêtera sa production et son rythme de vie effrénée... tout ceci n'aura été qu'une courte pause...

Pitche

phvercheve@tiscali.be

Septembre 2005

Idées additionnelles :

Akhilleus <http://royaumesdailleurs.free.fr/> ,

Croiseurhawh, Hirinhaël et Maximilien