



MISSION #549 LES AUTOMATES

SCÉNARIO POUR CANDELA OBSCURA
MOTORISÉ PAR CTHULHU DARK



MISSION #549 : LES AUTOMATES

Motorisé par Cthulhu Dark
Librement inspiré de “Do Androids Dream
of Electric Sheep?” de Philip K. Dick

INTRODUCTION

Newfaire, automne 1907. Trois ans après la fin de la Grande Guerre.

C'est une époque de renaissance et de modernité. Mue par la fée électronique, la cité de Newfaire a su rebâtir sur les cendres et les ruines laissées par la guerre et aucune journée ne se passe sans qu'une nouvelle invention ne voit le jour dans les ateliers et les usines du STEEL, sans qu'une nouvelle découverte ne soit faite dans les laboratoires de BRIARBANK COLLEGE, apportant son lot de bienfaits et de progrès social. C'est du moins ce que prétend le Civil Tribune, le journal de propagande de la Primauté, le pouvoir politique à la tête de l'Etat.

La vérité est tout autre. Alors que les riches et les puissants dansent et boivent du champagne dans les salons policés du quartier de EAVES, les ouvriers triment dans les usines du STEEL.

Les dockers chargent et déchargent les navires sur les quais de HALLOWHARBOR.

Les petites gens s'entassent dans le quartier souterrain de SOUTH SOFFIT, juste sous les pieds de riches et des puissants.

Chaque nuit, ces mêmes riches viennent s'encanailler dans les bars et les maisons closes de RED LAMP, s'adonnant à tous les vices, se perdant dans les fumées de Rouge Venin (l'équivalent de l'opium de notre monde).

Et partout la ville bourdonne, s'étend, pulse, vit et meurt.

C'est dans cette époque et ce monde fictif, mélange de révolution industrielle, d'un Londres victorien fantasmé et d'après-guerre imaginaire que débute cette aventure.

Les PJ sont tou.te.s membres de **Candela Obscura**, une organisation secrète qui lutte contre la magie corruptrice et les incursions du surnaturel venu d'au-delà du Voile. Ensemble, ils forment le cercle de

(laissez-les baptiser leur cercle)

Ils ont tou.te.s été contacté.e.s par leur Gardienne, **Esther**, qui souhaite leur confier une mission. Elle leur a donné rendez-vous au **Jasmin, un café du quartier de VARNISH**, sur la rive droite de la rivière Stentorian.

CARTE DE NEWFAIRE

Vous trouverez un plan de la cité de Newfaire en annexe de ce scénario.

N'hésitez pas à le montrer aux joueur.euse.s pour les aider à s'orienter dans les quartiers de Newfaire.

1. BRIAR GREEN

Brian Green est le centre étudiant de la cité, avec ses collèges, universités et bibliothèques.

2. THE EAVES

The Eaves est le quartier huppé de la ville: manoirs des grandes familles riches, parcs et jardins, galeries et magasins de luxe.

3. GROUNDSWELL

Quartier proche de la côte, hébergé un grand marché en arrière plan de la zone portuaire où transitent des marchandises venant d'un peu partout. On trouve dans le quartier de Groundswell beaucoup de ruines et de passages vers Oldfaire, ce qui pose souvent des problèmes de sécurité.

4. HALLOWHARBOR

Hallowharbor abrite les infrastructures portuaires avec ses docks et ses entrepôts.

Il y règne une activité constante, jour et nuit; des navires venant d'un peu partout, débarquant des marchandises qui transitent ensuite vers les marchés, les ateliers et les usines de la ville. Hallowharbor sert aussi de base pour la flotte militaire de Newfaire; on peut y apercevoir des cuirassés bardés de canons.

Les bars de Hallowharbor accueillent les marins en permission; on y boit beaucoup et les rixes ne sont pas rares.

5. NINE IRONS

Cette zone, au sud-est de la ville, abrite le QG de la Périphérie - la police de Newfaire - ainsi que la redouté pénitencier de Brinkley, surnommé le Brink.

6. RED LAMP

Red Lamp est le quartier chaud, avec ses bars et ses maisons closes. On y trouve des fumeries de Rouge Venin, l'équivalent de l'opium. Le quartier est calme et silencieux le jour mais à la nuit tombée, il se pare des couleurs

chatoyantes du vice et de la débauche, dans une frénésie qui dure jusqu'aux premières heures du jour.

7. THE SHRIVELINE

Shriveline est le centre religieux de la cité; monuments sacrés et églises aux flèches gothiques garnies de gargouilles, cimetières ceints de hautes grilles, chapelles enluminées avec une sensibilité Art Nouveau et catacombes labyrinthiques.

C'est là que réside le pouvoir de l'Ascendance, la religion officielle de Newfaire, très similaire à l'Église catholique de notre monde.

8. THE SIDLE

The Sidle est un quartier résidentiel calme; après les ravages de la Guerre, le quartier a profité d'une rénovation complète. Les rues sont éclairées la nuit par la magie de la fée électrique et le quartier continue à se développer.

Les habitants sont issus de la classe moyenne aisée de la ville.

9. SILVERSLIP

Silverslip est le quartier des affaires, un peu comme la City de Londres. Il abrite également le siège de la Primauté, le gouvernement de Newfaire. Le quartier abrite les bureaux du Civil Tribune, le journal officiel affilié à la Primauté.

10. SOUTH SOFFIT

Le quartier pauvre, littéralement situé sous THE EAVES. C'est là que vivent les pauvres et les petites gens. L'architecture de South Soffit est particulière: le quartier est construit sous une voûte immense, véritable plafond sur lequel le quartier de Eaves a été bâti.

Les habitations de South Soffit forment un mille-feuille, un empilement d'immeubles où les plus "riches" vivent en bas et les plus pauvres en haut. Habiter dans les hauteurs de South Soffit vous expose à des accidents (chutes d'une des passerelles entre les habitations) et à respirer l'air vicié et malsain qui s'accumule sous la voûte.

Une grande majorité des habitants de South Soffit travaillent comme domestique ou jardinier dans les demeures des Eaves. Pour se rendre "en haut", il faut emprunter le Convoyeur, un ascenseur gigantesque qui permet d'accéder au quartier riche.

11. THE STEAM

Nimbé des vapeurs des locomotives, The Steam abrite la gare et le principal nœud ferroviaire de la cité, ainsi que les bureaux du Halen Star, l'autre journal de Newfaire, indépendant.

12. THE STEEL

Comme son nom l'indique, The Steel est le centre industriel de la cité avec ses ateliers et usines.

13. THE VARNISH

Le Varnish est le centre-ville animé de Newfaire: bâtiments Art Déco imposants et traversé par les lignes de tramways qui desservent la cité. Restaurants, théâtres, bars, c'est le lieu idéal pour quiconque souhaite être sous les feux de la rampe.

On y trouve également de nombreux commerces. Moins huppé et plus accessible que The Eaves.

RENDEZ-VOUS AU JASMIN

Le **Jasmin** est un petit établissement niché au cœur de Varnish, entre une librairie et une boutique de prêt-à-porter.

Une fin de matinée brumeuse et déjà fraîche pour la saison.

La fine pluie de la nuit rend le pavé des rues légèrement luisant, couvert de minuscules perles d'eau, et glissant par endroits.

Le quartier de Varnish est plutôt éloigné des zones industrielles de la cité et de son atmosphère saturée par les rejets des usines. L'air y est encore relativement pur.

Quel moyen de transport les PJ ont-ils utilisé pour se rendre au rendez-vous ?

Le quartier est desservi par le tramway qui glisse le long des rues, accroché à son caténaire, produisant de temps à autre des flashes et de brèves gerbes d'étincelles quand le pantographe tressaute le long du câble. Ce mode de déplacement est assez récent mais a déjà été largement adopté par la population.

Mais il est toujours possible de prendre un fiacre ou même de s'y rendre à pied.

Peut-être un des PJ est-il assez fortuné pour posséder une automobile, dernier cri de la technologie moderne.

Lorsque les PJ arrivent à leur rendez-vous, il n'y a que peu de clients.

Les plus attentifs remarquent un homme en terrasse, à l'abri sous l'auvent, chapeau melon et costume trois-pièces bordeaux, en train de lire le Civil Tribune en sirotant son café.

Si un PJ souhaite examiner discrètement l'homme en question, un test est nécessaire. Sur un résultat de 1 à 3, l'homme remarque l'attention dont il fait l'objet et se sait repérer. Il ne réagit pas tout de suite mais quitte les lieux dès qu'il le peut. Sur 4 ou plus, le PJ remarque une bosse caractéristique sous le veston de l'individu: une arme dissimulée.

Sur un 6, le PJ reconnaît l'individu en question: il s'agit de **Terence Rusk**. Il travaille pour l'OUP, pour Office of Unexplained Phenomena, une organisation rivale de Candela Obscura.

La devanture du café et l'enseigne évoquent des formes florales avec des décorations Art Déco.

En poussant la porte du café, ils débouchent sur une petite salle: deux tables de part et d'autre de l'entrée, près des fenêtres, inoccupées. Sur l'une d'elle, les restes d'un petit déjeuner. Les murs sont recouverts d'un papier peint aux motifs floraux, un peu vieillot et défraîchi mais qui a son charme. Deux appliques murales, éclairage électrique.

Au fond, un comptoir de bois peint en vert.

Plus loin, une petite alcôve, derrière une tenture maintenue ouverte par un cordon, un petit guéridon aux pieds Art Déco.

Une femme en longue robe noire y est attablée.

En s'approchant, les PJ peuvent la détailler: elle porte une longue robe noire, des chaussures vernies à talons plats, un gilet noir sur une chemise de dentelles blanche, un petit chapeau vissé sur la tête; un voile résille dissimule ses traits.

Elle joue distraitement avec sa cuillère, qu'elle tient de la main droite, dans une tasse de thé presque vide.

A l'approche des PJ, elle pose la cuillère délicatement sur le bord du sous-tasse et relève la tête. D'un geste, elle invite les PJ à s'asseoir. Il n'y a guère de place, aussi les PJ doivent-ils se serrer quelque peu pour tenir dans l'alcôve.

D'un geste lent, elle relève son voile sur un visage aux traits fins, une peau très claire, presque blanche, des lèvres soulignés en noir, un regard d'un bleu azur pénétrant. Elle considère les PJ un instant puis s'adresse à eux en ses termes:

“Je vous remercie d'avoir répondu à mon invitation.”

Plus qu'un remerciement, ces mots sont prononcés comme une évidence, comme s'il était de toute manière inconcevable que les PJ refusent une telle invitation.

Si les PJ ont repéré Terence Rusk, ils peuvent en informer Esther.

Elle ne semble pas surprise. “C'est un agent de l'OUP. Il se croit discret mais je l'avais déjà repéré en entrant. Cela n'est pas étonnant. Sa présence confirme mes soupçons. Pour l'heure, vous n'avez pas à vous en préoccuper. Peut-être même nous sera-t-il utile.”

Sa voix est étrange; difficile de la décrire autrement que douce et autoritaire à la fois.

Elle poursuit: "Candela Obscura a un service à vous demander, ou plutôt une mission à vous confier."

"C'est une affaire délicate et dont les implications ne sont pas encore totalement claires."

"Avez-vous entendu parler des automates dansants?"

Un test permet de mesurer la connaissance des PJ concernant ces mystérieux automates dansants.

A moins d'avoir été loin de Newfaire les dernières semaines, ou de vivre reclus dans une caverne, il est difficile d'être passé à côté des automates dansants de **la galerie d'Archibald Green**, dans le quartier huppé des Eaves.

Les journaux, que ce soit le Civil Tribune ou la Halen Star, n'ont parlé que de ça: deux automates assez incroyables, des merveilles d'horlogerie et d'engrenages, une femme et un homme au visage de porcelaine et au corps d'acier et de laiton, que la presse s'est empressé de baptiser Adam et Eve. Sur les photos, l'automate femme, Eve, porte une magnifique robe de satin rouge et or, très ajustée et de fins escapins. L'automate homme, Adam, est en costume trois-pièces sobre et élégant. Les deux automates sont exposés dans une large vitrine du magasin d'Archibald Green, dans la galerie marchande du même nom.

Ce n'est pas la minutie et l'incroyable finesse de leurs traits qui ont fait leur renommée mais le fait qu'à heure précise, plusieurs fois par jour, les deux automates dansent, une valse lente et élégante, des gestes gracieux et synchronisés, des pas précis et exécutés sans aucune hésitation. Un spectacle enchanteur et magique qui attire chaque jour des curieux venus de partout en ville. Esther pousse vers vous un exemplaire du Halen Star datant d'une semaine. On y voit une photo du couple mécanique et un court article.

Certains des PJ, membres de la haute société, ont peut-être eu la chance de voir les deux automates de leurs propres yeux lors d'un passage à la fameuse galerie marchande.

Un PJ fortuné a pu être invité au vernissage du magasin par Archibald Green en personne.

"Les deux automates ont disparu. Un vol apparemment."

"La Périphérie est déjà sur place depuis ce matin très tôt."

"Quant à la presse, elle est déjà très certainement au courant, et si ce n'est pas encore le cas, ça ne saurait tarder."

“Candela Obscura souhaite que vous vous rendiez sur place dans les plus brefs délais pour y mener une enquête.”

“Notez tout ce qui vous semble anormal.”

Si les PJ veulent en savoir plus, Esther leur expliquera qu'à ce stade, Candela Obscura n'a encore que de vagues soupçons.

“Assurément, les automates d'Archibald Green étaient incroyables mais nous ne savons pas quels étaient leurs principes de fonctionnement. La magie peut-être. Mais ce n'est à ce stade qu'une théorie.”

“Le fait que les deux automates aient disparu est inquiétant.”

Puis elle ajoute: “j'ai bien mon idée. Personnellement, j'y vois la main de l'Ordre Esotérique des Nouvelles Sciences (EONS), soit dans la fabrication des automates, soit de leur disparition.”

“Candela a besoin que vous fassiez toute la lumière sur cette affaire.”

Si un des PJ est journaliste ou proche du milieu de la press, c'est l'occasion de couvrir cette actualité et de se servir du nom de son journal et de sa carte de presse pour possiblement accéder à certaines informations.

Le quartier de Eaves est de l'autre côté du fleuve. Pour s'y rendre, il faut emprunter le **Convoyeur**. Esther vous remet à chacun.e un laissez-passer de quartier.

“Ceci devrait vous permettre d'accéder sans encombre aux EAVES.”

Esther se lève et se tourne vers un petit homme chauve en gilet mauve, cravate mal nouée, debout derrière son comptoir, elle ajoute: “**Le patron du Jasmin, Tobias**, est un ami. Vous pouvez passer par lui pour me faire parvenir des messages.”

Esther salue les PJ et quitte le Jasmin.

Un PJ attentif remarque que le client en costume bordeau a lui aussi quitté les lieux laissant derrière lui son journal et sa tasse de café froid.

TERENCE RUSK

L'homme au chapeau melon et costume trois-pièces bordeau se nomme Terence Rusk et est un agent de l'Office des Phénomènes Inexpliqués (OUP pour Office of Unexplained Phenomena), branche de la Périphérie.

L'OUP soupçonne également quelque chose de surnaturel dans les automates.

N'ayant pas de piste concrète à ce stade, Terence a décidé de se mettre à l'affût au Jasmin, dont il sait qu'il sert de point de chute à Candela Obscura. Il va tenter de suivre discrètement les PJ.

LE CONVOYEUR

Pour parvenir au quartier des Eaves, il faut emprunter le **Convoyeur**, un ascenseur gigantesque pouvant accueillir calèches et fiacres; c'est l'unique moyen d'accéder au quartier huppé de la ville. Chaque jour, le Convoyeur amène des centaines de travailleurs, pour la plupart des domestiques et des jardiniers, de SOUTH SOFFIT aux EAVES. Le Convoyeur est gardé et contrôlé par la Périphérie.

Pour accéder aux EAVES, les PJ devront posséder un laissez-passer de quartier.

A cette heure plus tardive (fin de matinée), la majorité des travailleurs sont déjà à leur poste et il y a moins de monde dans le Convoyeur.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, les PJ sont contrôlés.

Deux agents en uniforme gris-bleu de la Périphérie s'avancent vers les PJ et exigent de voir leurs laissez-passer. Ils sont jeunes, de nouvelles recrues peut-être, et on sent une certaine tension dans leur attitude. Leur ton de voix est à la fois sec et mal assuré. Selon la réponse des PJ, la situation peut ou non dégénérer, mais à priori, les papiers fournis par Esther sont en ordre (ou sont des faux très convaincants). Il n'y a pas de raison que les choses se passent mal.

L'ascension prend plusieurs minutes et les PJ ont le temps de discuter entre eux et d'établir un plan d'action à partir des informations dont ils disposent.

Les PJ peuvent également profiter de l'ascension pour admirer la vue. Au fur et à mesure que la plateforme monte, l'étendue de la ville avec ses quartiers se dévoile, encore nimbés de la brume matinale.

Au nord de la cité, l'immense zone portuaire de HALLOWHARBOR avec ses forêts de mâts et de cheminées des bateaux à vapeur et au-delà le miroitement de l'océan.

On aperçoit également les flèches de cathédrales de SHRIVELINE au nord-est de la ville.

A l'ouest, les PJ aperçoivent les bâtiments austères du campus de BRIAR GREEN.

La ville coupée en deux par la rivière Stentoria, et au-delà au sud les cheminées des usines du quartier industriel du STEEL. A l'est, la ceinture formée par le réseau ferroviaire et la grande gare du STEAM. Et loin au sud-est, le promontoire de NINE IRONS et la sinistre silhouette de la prison de Brinkley.

Après un moment, le Convoyeur stoppe son ascension avec force grincements. Un sifflement comme celui d'un train retentit, signal de l'ouverture des portes et du débarquement des passagers.

LA SCÈNE DE CRIME

La galerie d'Archibald Green est une des plus luxueuses des EAVES. Elle s'étire sur près de 200 mètres, large passage couvert aux décorations Art Déco, arches et voûtes peintes pour ressembler tantôt à un ciel nocturne étoilé, tantôt à une aube bleue et ensoleillée. La galerie est équipée d'un éclairage électrique dernier cri, avec des lampes tous les 10 mètres. Les magasins de bijoux alternent avec des maroquinerie de luxe, des tailleurs et quelques établissements de bouche. Vu les derniers événements, les magasins proches de la scène de crime sont restés fermés.

La Périphérie est déjà sur place: un cordon a été établi (des barrières amovibles limitent le passage) et des agents sont postés pour empêcher les curieux de s'approcher trop près.

De loin, les PJ peuvent déjà se rendre compte de la situation: une grande vitrine a été brisée. Il y a une grande quantité de bris de verre au sol, devant la devanture du magasin.

L'étalage est occupé par deux petits fauteuils de style et un guéridon. Deux tentures de velours pourpres encadrent l'ensemble; le tout donne l'illusion d'un petit salon de danse.

Aucune trace des automates bien entendu.

Lorsque les PJ s'approchent, un des agents de la Périphérie les interpelle et leur interdit le passage: "Cette zone est interdite au public. Opération de la Périphérie en cours. Circulez"

Un PJ pourrait demander (ou exiger) de parler au supérieur hiérarchique ou au responsable de l'enquête. L'agent, quelque peu destabilisé, leur demande de patienter un moment.

Les PJ le voient s'entretenir avec un petit homme replet, gabardine usée sur un uniforme un peu trop serré, un visage rougeau encadré par des favoris touffus.

Les PJ devinent qu'il s'agit de l'inspecteur chargé de l'affaire; il était en discussion apparemment houleuse avec un personnage habillé d'un costume sobre, canne à la main, haut de forme, l'air hautain.

L'agent montre les PJ du doigt. L'inspecteur les considère un moment, congédie l'autre personnage d'un geste de la main, ce qui ne semble pas du tout plaire à ce dernier, puis s'approche.

"L'agent Wilbur m'informe que vous souhaitez parler à un responsable. Je suis **l'officier Elliot Vance, chargé de cette enquête**. Si vous avez des informations concernant cette affaire, je suis tout ouï... mais faites vite, je n'ai pas beaucoup de

temps à vous consacrer. Vous n'imaginez pas la quantité de paperasses que ce genre de fait divers occasionne.”

Un PJ empathique peut décrypter l'attitude de l'officier, entre curiosité et agacement. Il est intrigué par la présence d'un groupe aussi singulier et en même temps agacé de devoir perdre son temps sur une simple affaire de cambriolage.

Il est clair qu'un tel vol dans un autre quartier n'aurait pas mobilisé autant d'agents et encore moins un enquêteur.

Si les PJ la jouent fine, ils pourront avoir accès à la scène de crime dans le cadre d'une aide à la Périphérie, l'officier Vance désirant surtout boucler cette affaire au plus vite.

Dans le cas contraire, l'inspecteur Vance leur signifie clairement qu'ils n'ont rien à faire sur une scène de crime et que, sauf autorisation spéciale, il ne veut plus les voir rôder dans le secteur. Les PJ devront trouver un autre moyen pour examiner la scène de crime et avoir une chance de collecter des indices.

ARCHIBALD GREEN, PROPRIÉTAIRE DE LA GALERIE

Archibald Green est le propriétaire de la galerie et accessoirement des deux automates volés. Les PJ l'aperçoivent brièvement lorsqu'ils arrivent sur la scène de crime, en discussion plutôt agitée avec l'officier Vance.

L'homme est impatient et le vol des deux automates est une perte sèche et une très mauvaise publicité pour la galerie. Il exige que la Périphérie retrouve les deux automates volés dans les plus brefs délais.

Si les PJ décident de le rencontrer, leur entrevue confirmera son attitude vis-à-vis de la police: il ne croit pas que la Périphérie soit en mesure de retrouver les automates volés et à l'heure qu'il est, ils ont sans doute déjà été démembrés et les pièces revendues dans quelque sombre entrepôt de HARBORHALLOW.

“Quel gâchis. J'ai payé ces automates une fortune. Deux merveilles de minutie et d'horlogerie. Sans aucun doute le chef d'œuvre de Salvatore.”

Archibald est prêt à confier l'enquête aux PJ, désespéré qu'il est de la perte de ses deux automates. Il révèle qu'ils sont l'œuvre d'un artisan incroyable, pour lui un génie, un magicien du nom de **Salvatore Geppetto**. On le surnomme l'horloger.

C'est un homme âgé, un peu lunatique, qui vit dans SOUTH SOFFIT.

Il travaille pour **Mirabilia Mechanica**, une société qui fabrique des mécaniques de précision et dont les ateliers sont situés dans le quartier du STEEL.

Archibald promet une belle somme d'argent aux PJ s'ils lui restituent les automates.

LES INDICES

Si les PJ ont la permission de l'inspecteur Vance, ils pourront examiner la scène de crime de jour; les agents sur place les observent avec un mélange d'étonnement et de méfiance. La Périphérie n'apprécie pas trop que des civils s'immiscent dans leurs affaires. Mais si l'officier Vance a donné sa permission, qui sont-ils, eux, simples agents, pour contester sa décision.

Si l'officier Vance a repoussé la demande des PJ, ces derniers devront revenir à un autre moment, de nuit peut-être, pour examiner les lieux.

Un agent est en faction. Il faudra le distraire (ou le neutraliser) pour avoir accès à la scène de crime. Plusieurs options possibles: neutraliser l'agent par la force (déconseillé vu les conséquences), créer une diversion, lui proposer un pot-de-vin...

Les PJ peuvent également produire des accréditations, fausses bien entendu, pour faire valoir leur droit d'accéder à la scène de crime. Le personnage de détective ou de malfrat est le plus à même de produire ce genre de documents; un jet de 1D6 permettra d'estimer la qualité des faux documents.

Voici les indices et faits remarquables que les PJ pourront déduire de l'examen de la scène de crime:

- Seule la vitrine abritant les automates a été brisée, ce qui semble confirmer le but précis des voleurs. Rien d'autre n'a été volé.
- La zone a déjà été examinée par les agents de la Périphérie. Si les PJ collaborent avec l'officier Vance, ce dernier leur fera part de ses notes: on a retrouvé un pied-de-biche sur le trottoir à environ une trentaine de mètres de la galerie. On peut supposer que les voleurs s'en sont servi pour briser la vitrine.
- La Périphérie a également trouvé deux grands sacs en toile cirée un peu plus loin, abandonnés sur la voie publique. L'officier Vance suppose que les voleurs comptaient placer les automates dans ces sacs mais qu'ils ne l'ont pas fait pour une raison inconnue. Les sacs sont pourtant de grande taille et pourraient contenir une personne de taille moyenne. La raison de la présence de ces sacs abandonnés par les voleurs restent un mystère, à moins qu'ils ne soient pas liés à l'affaire.
- Il y a des bris de verre partout sur la devanture, énormément car la majeure partie de la vitrine a été fracassée MAIS il y a peu de débris de verre dans la vitrine elle-même, ce qui pourrait suggérer qu'on a brisé la vitre en frappant

de l'intérieur, et non de l'extérieur; cela n'a aucun sens pour l'officier et il ne l'a même pas noté dans son carnet.

- Les agents ont relevé des morceaux de tissus rouges déchirés accrochés à ce qui reste de la vitrine. En interrogeant Archibald Green, il confirme que Eve portait une magnifique robe de bal rouge. Les morceaux d'étoffes retrouvés par la Périphérie viennent probablement de ce vêtement qui se sera accroché et déchiré lorsque les voleurs ont sorti des automates de la vitrine fracturée.
- Le rapport de la Périphérie mentionne **un concierge, Gustaf**. Il n'a rien vu ni entendu car il s'était assoupi. Son adresse dans SOUTH SOFFIT est indiquée. Les PJ pourraient se rendre chez lui pour en savoir plus.
- Si les PJ examinent la scène de crime à l'aide d'un détecteur de Saignement (*Bleed*), ils trouveront des traces ténues mais indubitables, preuve que la magie des automates n'est peut-être pas que mécanique et jeux d'horlogerie. Ces traces forment une piste qu'il est possible de suivre.

La piste du Saignement (*Bleed*) peut être suivie à condition de réussir plusieurs jets de dés; chaque score de 4 à 6 permet aux PJ d'avancer, de remonter la piste.

Sur un score de 2 ou 3, les traces s'estompent. Sur un score de 1, les PJ perdent totalement la piste: les traces sont trop ténues pour permettre une traque.

La piste mène les PJ sur les anciens passages entre le quartier des EAVES et GROUNDSWELL puis en suivant les ruelles sinueuses jusqu'aux abords de la zone portuaire. Ils finissent par aboutir devant un entrepôt.

L'AFFAIRE DU CONCIERGE

Gustaf, le concierge de la galerie, a raconté aux policiers qu'il s'était assoupi et qu'il n'avait rien vu ni entendu. La vérité, c'est qu'il a reçu une belle somme d'argent pour fermer les yeux et ne pas donner l'alerte.

Si les PJ se rendent au domicile de Gustaf (son adresse est reprise dans le rapport de la Périphérie mais Archibald Green pourra aussi la fournir aux PJ - une venelle proche du port, à la limite de GROUNDSWELL), ce dernier est en train de faire ses valises pour quitter la ville, avec en poche une grosse somme d'argent.

Si les PJ tardent, ils trouveront le domicile vide. Gustaf est déjà sur le port, a acheté un billet et se prépare à embarquer. Si les PJ font vite, ils ont peut-être une chance de le retrouver.

Le port est très fréquenté et il leur faudra beaucoup de chance (6 sur 1D6) d'apercevoir Gustaf; s'ils pensent à faire le tour des paquebots en partance, leur chance de l'intercepter monte à 50% (4 à 6 sur 1D6).

Gustaf est un grand gars filiforme, presque maigre, casquette vissée sur la tête, un œil qui louche, pantalon et gilet brun qui donne l'air qu'il porte un vieil uniforme militaire. Il n'est pas bien épais et pas très en forme; gros fumeur et porté sur la bouteille, ce n'est pas un grand sportif. Il ne pourra pas distancer un PJ un peu physique.

Appréhender Gustaf sur les quais donnera lieu à une petite course poursuite et des tests physiques pour réussir à intercepter le fuyard.

Il est clair que la fuite de Gustaf est un aveu. Il ment quand il dit qu'il n'a rien vu ni entendu, et qu'il part juste pour aller voir sa vieille mère malade.

Bousculer un peu le bougre devrait lui délier la langue.

Il finit par avouer qu'on l'a payé pour fermer les yeux.

"Ils sont déjà bien tous riches les Crésus des EAVES. Qu'est-ce que ça peut bien faire si leurs machins mécaniques ont été volés ?"

Il raconte avoir reçu une grosse somme d'argent d'un gars rencontré dans le quartier de RED LAMP. Il ne connaît pas son nom. "C'était au **Fair Play**. J'y passe parfois", avoue-t-il.

Gustaf ne connaît pas le nom du gars mais il le décrit comme suit: "grand et baraqué, une gueule cassée (peut-être un ancien soldat)"

Il a remarqué qu'il porte des bottes militaires usées et qu'il avait un tatouage en forme d'épée sur le bras (signe d'appartenance à un régiment militaire).

Il l'avait déjà vu au Fairplay. En réfléchissant bien, il se rappelle avoir entendu d'autres gars lui parler et l'appeler **Viktor** mais il n'en sait pas plus.

Certains des PJ connaissent le **Fair Play**; c'est un fumoir de Rouge Venin dans le quartier de RED LAMP, le quartier chaud de la ville.

Aux PJ de décider de ce qu'ils vont faire de Gustaf: le laisser partir ou le livrer à la police.

VIKTOR CAINE, CAMBRIOLEUR

Viktor Caine et sa bande passent leur temps au **Fair Play**, sirotant du whisky et donnant de temps en temps un coup de main pour transporter des cargaisons de Rouge Venin des quais du STEAM jusque dans les caves du **Fair Play**.

Il joue pas mal aussi et a accumulé des dettes de jeu.

Sur un test réussi d'INFLUENCER ou de FRAPPER, selon la méthode d'interrogatoire des PJ, Viktor passera à table.

Aux PJ de décider comment approcher Viktor et le pousser à des aveux. Menaces et intimidations, baratin; c'est un dur à cuir. Il ne sera pas facile de le faire passer à table.

Il a récemment été engagé par un gars (la Main Rouge) pour voler les deux automates.

Il a graissé la patte du concierge pour s'assurer de son silence et s'est rendu de nuit dans la galerie Archibald Green pour dérober les deux mécaniques dont parlaient les journaux.

Une fois les automates dérobés, lui et ses comparses devaient aller les cacher sous un des ponts de la ville pour que leur commanditaire puisse venir prendre livraison des "colis".

Mais le vol ne s'est pas du tout passé comme prévu.

Il avait pourtant préparé le pied-de-biche pour casser la vitrine et les deux grands sacs pour emporter les deux automates.

Alors que lui et deux de ses comparses étaient sur le point de fracturer la vitrine, un des deux automates, celui en costume, s'est soudainement animé et a frappé la vitre à plusieurs reprises, des coups violents et répétés qui ont fini par faire éclater la vitrine en mille morceaux. La femme et l'homme mécaniques ont bondi sur le trottoir.

Ils ont bien tenté de les arrêter.

"Mike s'est pris un coup et s'est fait sécher sur place; KO"

"J'ai vu des trucs pendant la guerre mais comme ça, jamais"

"On n'a pas honte de le dire: on a pris la fuite."

"Je ne sais pas où sont passés ces deux satanés machines, je le jure"

Un PJ attentif se rendra compte que Viktor est sur le qui-vive. Il a peur et n'arrête pas de jeter des coups d'œil tantôt sur la porte, tantôt dans les salles, comme s'il craignait de voir débouler quelqu'un. Interrogé par les PJ, il avouera craindre de voir rappliquer le gars qui l'a engagé: "J'ai pas rempli ma part du contrat. Et ça dans le milieu, ça ne pardonne pas."

Et c'est précisément à ce moment-là que ses traits se figent, les yeux agrandis par la peur: "merde, le gars vient d'entrer, et il a l'air d'être accompagné."

En examinant l'entrée du Fair Play, les PJ identifient immédiatement les individus en question: quatre hommes, grands manteaux sombres qui cachent sans doute des armes, crânes rasés, gueule de pitbull, et un autre plus petit, costume trois-pièces

vert, chapeau boule. Il reste en retrait. Les quatre autres types commencent à se déployer dans la salle.

Il est évident que les nouveaux venus sont là pour en découdre et qu'ils sont prêts pour la violence.

Ce sont des hommes de la Main Rouge; celui en costume et chapeau boule se nomme **Absalom**. C'est une brute épaisse qui ne reculera devant rien pour récupérer les automates.

Il est armé et n'hésitera pas à user de son arme, même en public.

Ses hommes de main sont armés de matraques. Eux non plus ne sont pas des enfants de chœur.

Aux PJ de gérer cette situation dangereuse.

Viktor Caine va tenter de fuir par une des portes à l'arrière de l'établissement.

Les hommes d'Absalom vont charger dans le tas.

Si les PJ s'interposent, tant pis pour eux.

Si la situation dégénère trop, la Périphérie fera irruption dans l'établissement, à grand renfort de coups de matraque et de passages de menottes.

Les PJ pourraient bien finir au trou.

LE RÔLE DE L'ORDRE ÉSOTÉRIQUE DES NOUVELLES SCIENCES

Les membres de **EONS**, scientifiques et occultistes, pensent que la magie peut et doit être utilisée pour améliorer la condition humaine. Bien que secrète, cette organisation contrôle et exploite de nombreuses entreprises visibles du public et expérimentent en secret la magie dans certains produits et services.

Les automates de Mirabilia Mechanica sont une de leurs expérimentations.

LE RÔLE DE LA MAIN ROUGE

La Main Rouge est une organisation occulte à l'origine d'un trafic d'artefacts d'Oldfaire.

L'organisation soupçonne que les automates contiennent ou sont des artefacts dans l'ancien monde et compte bien mettre la main dessus.

Ils ont eu vent de l'utilisation par EONS d'une matière étrange et magique dans la fabrication des automates. Leur but est tout simplement de voler ces automates.

La Main Rouge a lancé **Absalom** aux troussees des automates. A tout moment, lui et ses sbires peuvent surgir pour tenter de récupérer les automates, châtier les cambrioleurs incompetents, protéger **Salvatore Geppetto**, neutraliser les PJ.

SALVATORE GEPPETTO, DIT L'HORLOGER

Salvatore Geppetto est un génie, un magicien de l'horlogerie et de la mécanique. Il a passé toute sa vie à fabriquer des mécaniques de précision. Il vit dans un petit atelier très modeste de SOUTH SOFFIT et œuvre depuis quelques années pour une société du nom de **Mirabilia Mechanica**, qu'on peut traduire par Merveilles Mécaniques.

Sa dernière commande, pour les galeries Archibald Green, était un peu particulière et sans doute le chef d'œuvre de sa carrière d'horloger: des automates dansants. Alors qu'il travaillait à la fabrication de deux êtres mécaniques, une femme et un homme, il a été approché par EONS qui lui a fourni une pierre étrange aux propriétés magiques: le **Ferrum Noctis**. Ce minerai dont il ignore l'origine (mais il provient d'Oldfaire) devait servir de source d'énergie pour les automates.

Le **Ferrum Noctis** a une autre propriété, inconnue de Salvatore, un effet secondaire non prévu: après un certain temps, les automates sont devenus vivants, développant une conscience; des marionnettes vivantes et pensantes.

Se découvrant conscients et vivants, Eve et Adam ont attendu, d'abord surpris de leur nouvel état. La tentative de vol, ou plutôt de kidnapping, a été l'occasion pour eux de s'enfuir.

Leur but: retrouver leur créateur pour lui demander des comptes et se réfugier dans les profondeurs d'Oldfaire, là où personne ne pourra plus jamais les retrouver, loin des humains cruels qui les ont asservis.

LES AUTOMATES

Les automates ont trouvé refuge dans un des entrepôts de HARBORHALLOW. Selon le timing, les PJ pourraient tomber sur l'automate femme qui attend le retour de son compagnon parti à la recherche du créateur.

Selon le timing (encore), les PJ trouvent un entrepôt dont on a récemment forcé une des portes, juste en brisant le cadenas pourtant solide et en pliant la porte pourtant épaisse; les traces de Saignement (*Bleed*) sont encore perceptibles.

Une piste de Saignement (*Bleed*) part de l'entrepôt et revient vers SOUTH SOFFIT par des ruelles discrètes. On devine que les automates ont essayé autant que possible d'éviter les rues passantes.

Sur un résultat de 4 à 6, les traces mènent les PJ jusqu'à SOUTH SOFFIT et l'atelier de Salvatore Geppetto.

Si les PJ tardent, les automates auront trouvé Geppetto et l'auront assassiné.

Les automates meurtriers vont ensuite tenter de rejoindre le quartier de GROUNDSWELL où ils espèrent gagner les souterrains de Oldfaire.

Bien que très forts et pratiquement immortels, Adam et Eve sont des fugitifs. Ils se déplacent par les ruelles étroites et les passages discrets, évitant autant que possible les rues trop fréquentées.

Pour dissimuler leur nature, ils ont volé des manteaux à des sans-abris.

Si les PJ ont des contacts dans les rues de Newfaire, ils pourraient bien tomber sur **Alfred** et **Bertold**, deux clochards qui se sont vus dépouillés par les automates.

Face aux PJ, les automates tenteront toujours de fuir, et ne se battront qu'en dernier recours.

L'assassinat de Salvatore Geppetto est un acte de désespoir.

Interrogé sur ce crime injuste, Adam expliquera aux PJ que le Créateur aurait mieux fait de ne pas les livrer à ce monde cruel et incompréhensible, où leur destin était de servir d'esclaves dansants aux humains.

LA FUITE VERS OLDFAIRE

Les automates essaieront de trouver un passage vers Oldfaire, possiblement dans le quartier de GROUNDSWELL où les vestiges de l'ancienne cité sont nombreux.

Il y a un puits au centre du quartier, en bordure du grand marché.

Il est fermé et son accès a été verrouillé par mesure de prudence: un épais couvercle et des cadenas solides préviennent toute tentative de réouverture.

Adam et Eve se glisseront à la nuit tombée et tenteront de forcer le passage.

Si les PJ tentent de pister les automates, un résultat de 4 à 6 leur permettra de retrouver leur trace: on a déjà tenté de forcer le puits. Plusieurs habitants des rues proches racontent avoir été réveillés en pleine nuit. Les aboiements des chiens et quelques lanternes agitées ont mis en fuite les importuns, que personne n'a aperçu.

Si les PJ se placent en embuscade près du puits (à condition de réussir un test pour se cacher; sur un score de 4 à 6, ils sont bien cachés), ils pourront surprendre Adam et Eve.

SCÈNE FINALE

L'idée de la scène finale est de mettre en situation Adam et Eve sur le point de fuir dans les profondeurs d'Oldfaire, surpris par les PJ.

Ce sera le moment des révélations et de la compréhension, si pas de la découverte de la situation cruelle dans laquelle se trouvent les deux automates.

Pour cette dernière scène, inspirez-vous de la séquence finale de BLADE RUNNER et des aveux de ROY BATTY, le leader des répliquants.

LES PNJ

- **Esther**, membre de Candela Obscura et Gardienne de Lumière.
- **Tobias**, tenancier du café le Jasmin, dans le quartier de Varnish; le Jasmin sert de point de chute à Candela Obscura.
- **Terence Rusk**, agent de l'Office des Phénomènes Inexpliqués (branche de la Périphérie)
- **Adam et Eve**, les deux automates disparus
- **Archibald Green**, propriétaire des galeries de luxe du même nom.
- **Elliot Vance**, officier et enquêteur de la Périphérie, chargé de l'affaire
- **Wilbur**, simple agent de la Périphérie
- **Salvatore Geppetto**, dit l'horloger, fabricant d'automates.
- **Mirabilia Mechanical**, fabricant de mécaniques de précision et couverture pour les expérimentations de EONS.
- **Gustaf**, concierge de la galerie Archibald Green
- **Viktor Caine**, ancien soldat devenu cambrioleur et malfrat
- **Absalom**, brute de la Main Rouge
- **Alfred et Bertold**, clochards victimes des automates





Lydia Kesler

Issue d'une famille riche des Eaves, Lydia Kesler s'est découverte une passion pour les antiquités étranges et les artefacts d'Oldfaire.

Elle évolue dans les milieux des antiquaires de la cité. Ses contacts dans le milieu lui ont permis d'acquérir certains objets rares aux propriétés étranges. Certains de ses objets se sont avérés dangereux; pour preuve, la main droite de Lydia, gantée en permanence, dissimule une terrible marque, sceau indélébile de son contact avec ce qui se cache au-delà du Voile.

Lydia Kesler a des ressources et du cran. Fascinée par l'étrange, elle est prête à tout pour percer les mystères d'Oldfaire. Recrutée par Candela Obscura, elle œuvre pour la société secrète depuis quelques années.

Silas Black

Médium, Silas évolue depuis toujours dans les milieux occultes de Newfaire. Ses dons de voyance l'ont très vite fait remarquer par Candela Obscura.

Il est sans doute le plus expérimenté du groupe en matière d'étrange avec déjà plusieurs missions à son actif, dont des expéditions dans les ruines d'Oldfaire.

Il vit dans un petit appartement de Briar Green, au milieu de ses livres: au fil des années, il a amassé une grande quantité d'ouvrages sur l'occultisme et l'histoire d'Oldfaire dont il connaît un grand nombre de légendes.

Il a travaillé un moment pour l'Office des Phénomènes Inexpliqués et a conservé certains contacts.

Silas est taiseux mais déterminé. Il pressent les horreurs qui guettent au-delà du Voile; elles éveillent chez lui un mélange d'effroi et de curiosité contenue.





Persival Simmons

Persival est journaliste au Halen Star, le journal indépendant de Newfaire. Epris de vérité, il mène ses reportages tel un limier.

Il a beaucoup de contacts en ville et dans certaines administrations officielles comme la Périphérie.

Il a aussi des dossiers qu'il s'est constitué au fil de ses enquêtes: une mine d'informations mais aussi de leviers pour obtenir certaines choses. Et si vous lui parlez de chantage, lui répondre que la quête de vérité a un prix.

Physiquement Persival est large et robuste, une force de la nature qui impressionne généralement ses interlocuteurs.

Dernièrement l'un de ses enquêtes l'a mené dans les bas-fonds de la ville, jusqu'aux sinistres alcôves du Fair Play, dans les vapeurs de Rouge Venin.

Elisabeth Grimm

Elisabeth Grimm est l'heureuse propriétaire du Palais Minuit, un établissement de jeux et de plaisir de Red Lamp, le quartier chaud de la cité.

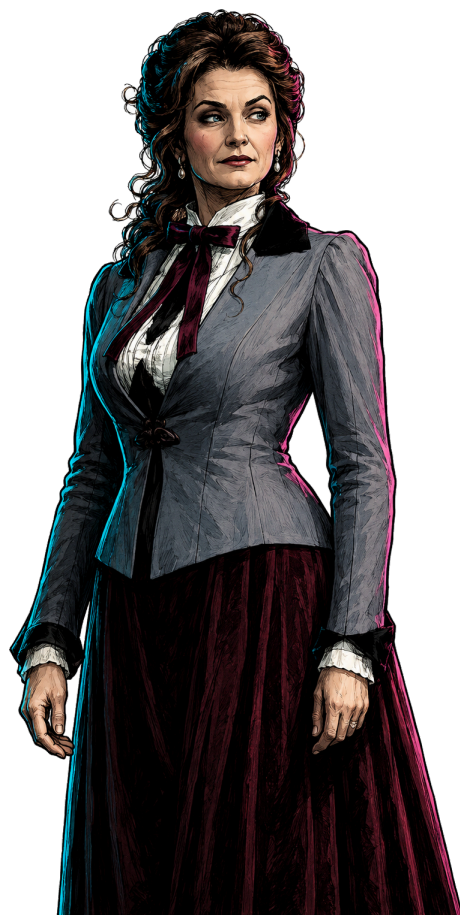
Elle a fait sa fortune sur la réputation sulfureuse et secrète du Palais Minuit, ses salles de jeux discrètes et ses salons privés. Le Palais Minuit attire les membres de la haute société venus s'encanailler contre quelques billets.

Elisabeth a des contacts dans la pègre de la cité.

Elle garde de nombreux secrets, souvent invouables.

Bien que peu familière avec l'étrange, elle sait que dans les ruelles mal éclairées de Red Lamp, des choses issues d'au-delà du Voile rôdent.

Récemment recrutée par Candela Obscura, elle hésite encore à faire pleinement confiance à cette société si secrète qu'elle avait jusqu'ici échappé à son regard scrutateur.



Newfaire

Westwreck

Tottergrass

1. Briar Green
2. The Eaves
3. Groundswell
4. Hollowharbor
5. Nine Irons
6. Red Lamp
7. The Shriveline
8. The Sidle
9. Sliverslip
10. South Soffit
11. The Steam
12. The Steel
13. The Varnish

