

Un scénario pour *Quai de l'Horloge*  
écrit par Aurelio  
20 mars 2026



# La Nuit du Serpent

Ce scénario est le premier épisode d'une première saison intitulée *Le Corps de l'Ennemi*.

Je le fais jouer à quatre héros : deux humains et deux fés. L'un des deux humains doit être un thaumaturge, de préférence un Illuminati, ou un templier. Les deux doivent être équipés d'armes en fer et avoir au moins 8 en Escrime ♥ ou en Tir ♠ : c'est le plus facile pour vaincre un adversaire féérique.

Quant aux deux fés, ils doivent avoir des caractères opposés : les duos elfe-troll, elfe-nain et vampire-garou fonctionnent très bien.

## Petit-déjeuner

Nous sommes lundi, 20 décembre 1875 et il est 10 heures. Nos héros sont descendus à l'Hôtel du Louvre & de la Paix à Marseille. En ce moment, ils prennent leur petit-déjeuner dans le luxueux restaurant de l'hôtel. Pas d'inquiétude : leurs frais sont pris en charge par la Sûreté.

Ici, tout rappelle Paris. La Cannebière a été refaite il y a 20 ans dans le style haussmannien.

Nos héros sont arrivés la veille et sont en mission pour Zoraïde, cheffe de file des Illuminati. Ils doivent transporter jusqu'à Paris le sarcophage de "*notre Ennemi*", autrement dit Apophis.

Les tensions se sont ravivées entre l'empereur et le khédivé (le vice-roi d'Égypte), et Napoléon III préfère savoir le sacrophage en lieu sûr.

Nos héros doivent retrouver le thaumaturge Zahreddine Al-Majid qui est arrivé à bord d'un boutre, l'*Al-Nadir*, sur les quais de la Joliette.

Ce n'est pas loin : il faut à peine dix minutes pour aller au port en fiacre.

## La Joliette

Nos héros retrouvent Al-Majid au port. Il leur remet le sarcophage et leur dit de faire attention. En mer, il a pu éviter les Fils de Seth : les fés détestent nager en mer à cause du sel.

Nos héros doivent louer un chariot pour transporter le sarcophage. C'est là qu'ils tombent sur Akim, un Fils de Seth sous forme humaine. Je ne le décris pas et je ne donne pas son nom, pour que les joueurs ne se méfient pas. S'ils insistent, j'improvise.

Seuls deux héros peuvent monter sur le chariot, un à côté d'Akim et l'autre à l'arrière. Les autres doivent suivre en fiacre. Si nos héros insistent pour louer le chariot et le conduire seuls, Akim cédera.

## Une embuscade

Du port de la Joliette, il faut rejoindre la gare Saint-Charles. C'est à un quart d'heure.

Boulevard de la Paix (aujourd'hui Charles-Nédelec), un chariot a versé. Les cinq Fils de Seth ont tendu ici leur embuscade. Ils sont sous forme humaine et se révèlent au dernier moment.

Je rappelle à nos héros qu'ils travaillent pour la Sûreté. Quand un adversaire prend autant de blessures qu'il a de Force, il est hors combat. Nos héros peuvent alors le capturer.

## Le train

Le train pour Paris part à 15:15 et arrive le lendemain à 7:40. Il suit la Ligne PLM (Paris-Lyon-Méditerranée), ou *Ligne impériale*. Il s'arrête à

Arles, Tarascon, Avignon, Montélimar, Valence, Saint-Rambert, Vienne, Lyon, Mâcon, Chagny, Dijon, Darcey, Tonnerre, Laroche et Montereau. Il s'arrête 16 minutes à Lyon et 5 minutes dans les autres gares.

Nos héros ont leur place réservée. Pour le sarcophage, deux options s'offrent à eux : mettre le sarcophage au-dessus de leur wagon ou le mettre dans le wagon de transport.

Plutôt que de faire un plan du train, je dispose plusieurs cartes à jouer, face cachée, devant les joueurs. La première représente la locomotive, vient ensuite un wagon de 1<sup>re</sup> classe, deux wagons de 2<sup>e</sup> classe, trois wagons de 3<sup>e</sup> classe et deux wagons de transport.

Les wagons sont différents des wagons d'aujourd'hui. En 2<sup>e</sup> classe, là où les places de nos héros ont été réservées, il y a trois compartiments de huit places. De chaque côté, une porte ouvre sur la voie. Il n'y a pas de couloir pour passer d'un compartiment à l'autre ou d'un wagon à l'autre.

Quand le train roule, il est impossible de se déplacer sans monter sur le train. C'est ce que font les employés du rail qu'on appelle les acrobates. Ce sont eux qui montent accrocher les bagages. Sauter d'un wagon à l'autre est une action d'Agilité ♣ à 12.

Dans la locomotive, on a un mécanicien, qui conduit, et un chauffeur, qui enfourne le charbon dans la chaudière.

À chaque gare, un aboyeur crie quand il faut remonter dans le train. Les lampistes, eux, allument et éteignent les lanternes avec leur perche.

Dans leur wagon, nos héros se retrouvent avec trois voyageurs : Emma Watson, Charlotte Lemestre et le lutin Brimboration.

Emma Watson vient d'avoir 22 ans. Cette Anglaise vient de terminer ses études de médecine. Elle était en vacances à Nice et retourne à Londres. Sa tante, M<sup>me</sup> Hudson, lui a trouvé une colocation avec un jeune original, un certain Sherlock Holmes. Ce personnage me sert à distraire nos héros des deux autres.

Charlotte Lemestre est la célèbre Mélusine. Elle joue la jeune fille écervelée. Elle a apporté avec elle des canisses et de la limonade qu'elle partage volontiers avec les autres voyageurs. Mélusine joue la Marseillaise qui rêve de monter à Paris et de devenir modiste. Une amie lui a d'ailleurs trouvé un travail au *Bon Marché*. C'est ce qu'elle raconte.

Brimborion parle peu. Il travaille en fait pour Mélusine.

Le trajet est tranquille jusque Lyon, et c'est à la tombée de la nuit que les ennuis commencent.

## L'attaque de Mélusine

Nos héros passent les gares les unes après les autres. S'ils ne trouvent pas quelque chose à faire, ils doivent réussir une action de Sang-Froid ♣ à 10 pour ne pas s'endormir.

Mélusine attaque avec Brimboration une fois que le train a passé Chagny. Si elle est capturée, elle n'a pas grand-chose à apprendre à nos héros. Elle travaille pour son propre compte. Elle a appris le transport du sarcophage grâce à un intermédiaire et elle a sauté sur l'occasion. Elle a embauché le lutin pour la défendre et transporter le sarcophage.

Brimborion, seul, n'a pas grand-chose à dire.

Nos héros peuvent transporter leurs prisonniers dans le train. Il faut juste prévenir le personnel en gare et montrer sa plaque.

## L'attaque de Rocambole

Rocambole est le dernier adversaire de nos héros. Ce n'est autre que le commissaire Étienne Lecoq, leur supérieur direct.

Il y a peu de chances qu'ils le reconnaissent. Lecoq a l'air d'avoir 40 ans, il porte la barbe, la moustache et un petit ventre. Rocambole, lui, est un jeune homme mince et élancé.

Ses complices sont dans le train, déguisés en voyageurs. Rocambole a l'intention de charger le sarcophage et de s'enfuir dans un ornithoptère qu'il a caché dans le deuxième wagon de bagages. Si nos héros explorent le train, ils le trouvent facilement : ses ailes sont repliées, il est sous une bâche, mais il occupe tout le wagon. Il faut réussir une action d'Ingénierie ♣ à 14 pour le piloter. En inspectant le toit du wagon, un héros qui réussit une action de Perception ♥ à 12 remarque que le toit peut s'ouvrir. Il suffit de réussir une action d'Ingénierie ♣ à 10 pour l'escamoter.

Rocambole monte à Dijon avec trois complices en 3<sup>e</sup> classe. Il reste discret et attaque après que le train a passé Tonnerre. Sa priorité est le sarcophage, et il évite au maximum l'affrontement. Ses complices sont seulement là pour gêner nos héros.

## L'arrivée à Paris

Si nos héros arrivent avec le sarcophage à Paris, ils sont accueillis par Zoraïde en personne.

Elle les félicite de leur travail et les remercie personnellement au nom de Sa Majesté Impériale.

Pour nos héros, ce n'est que le début de leurs aventures...



# Les Personnages

Les talents qui ne sont pas notés sont à 4.

## Les Fils de Seth

Les Fils de Seth sont des chacals d'ombre. Ils circulent en ville sous forme humaine.

Éther ♠	4
Force ♣	7
Sang-Froid ♣	6
Subterfuge ♠	7

## Mélusine

Mélusine utilise le Glamour pour retourner ses adversaires les uns contre les autres.

Au corps-à-corps, elle se bat sous forme ondine.

Agilité ♣	7	Ingénierie ♠	2
Éther ♠	4	Présence ♥	10
Force ♣	6	Sang-Froid ♣	8
Glamour ♦	9	Subterfuge ♠	V

## Brimborion

Brimborion se bat avec ses poings qui font 10 de blessures.

Si un garou fait partie de nos héros, il aura glissé dans sa sacoche une épaisse chaîne en argent en prévision du combat : Mélusine se renseigne toujours sur ses adversaires.

Agilité ♣	8
Éther ♠	2
Force ♣	9
Sang-Froid ♣	7

## Rocamboles

Agilité ♣	V	Perception ♥	9
Discretion ♠	9	Présence ♥	7
Entregent ♥	8	Sang-Froid ♣	6
Escrime ♥	2	Subterfuge ♠	As
Ingénierie ♣	8	Tir ♠	8
Instruction ♦	7		

## Complices

Escrime ♥	7
Force ♣	6
Sang-Froid ♣	6

## Apophis

Apophis est l'ennemi de Râ. À sa mort, son corps a été divisé en plusieurs parties.

Zahreddine Al-Majid a jeté un sort sur la caisse qui contient le sarcophage. Il dissuade toute personne de l'ouvrir. Pour y arriver, il faut réussir une action de Sang-Froid ♣ à 15.

Si on examine le sarcophage, une action d'Ingénierie ♣ à 10 permet de comprendre qu'il est de conception naine. Il est bardé de fer et de hiéroglyphes. Il faut réussir une action d'Ingénierie ♣ à 18 pour l'ouvrir.

Le sarcophage contient le corps sans vie d'Apophis, mais la plupart de ses organes manque.