



LE MASQUE ABSURDE

(Scénario 1 – Philippe Jaranton)

Note : Ce scénario est le premier d'une campagne qui comporte 4 joueurs exiliens (un mitier syndicaliste, une courtisane, un critique de théâtre, un escroc professionnel) qui ne se connaissent pas. Certaines pistes de cette histoire sont liées à l'historique de ceux-ci.

I. Prologue : Une nuit agitée

L'histoire débute en pleine nuit, dans la Cité d'Acier.

Durant leur sommeil, chaque personnage fait un rêve étrange et inquiétant lié à une catastrophe en Exil (à lire individuellement à chaque joueur) :

"Tu te trouves dans une petite barque blanche immaculée qui vogue doucement sur l'Océan Noir étrangement calme et silencieux. Soudain, un énorme siphon se crée non loin de ton embarcation qui ne tarde pas à être entraînée par le courant devenant de plus en plus intense à mesure que le phénomène grossit et rugit. Tu as beau lutter avec tes rames, rien y fait : tu vas être aspiré dans le cône destructeur. Arrivé au bord du gouffre, tu aperçois le sommet de nombreuses structures de métal et d'obsidienne. Est-ce Exil ? Tu plonges alors dans le maelström assourdissant d'eau noire, droit sur les flèches des bâtiments situées au cœur du gouffre. Alors que tu es sur le point de t'y empaler, tu te réveilles en sueur et haletant. Tu n'as dormi que 2h."

"Tu erres en chemise de nuit et pieds nus dans un dédale de couloirs froids taillés dans l'obsidienne. Il n'y a aucune source lumineuse mais tu vois très bien tous les détails de chaque paroi, de chaque défaut de surface. Une cloche retentit alors et une énorme bourrasque de vent chaud et sulfureux t'arrache du sol. Tu es ballotté à travers les couloirs, t'écorchant et te cognant durement contre les parois devenues soudainement acérées et irrégulières. Chaque coup t'arrache un cri de douleur. Bientôt, le vent puissant te fait remonter une étrange cheminée interminable dont tu perçois l'extrémité lumineuse. Alors que tu es sur le point de parvenir à la sortie du conduit, tu te réveilles en sueur et nauséux. Tu n'as dormi que 2h."

"Tu te promènes dans les Jardins Suspendus. L'air est parfumé, les passants sont souriants et les enfants jouent gaiement dans l'herbe. Soudain, un grondement régulier d'abord ténu puis de plus en plus puissant fait trembler la terre. Autour de toi, personne ne semble s'en soucier. Tu as beau scruter les visages, aucune expression d'inquiétude ne semble les marquer, et pour cause : tous les gens que tu vois sont figés, tels des statues de cire, dans la position qu'ils avaient une seconde auparavant. Le sol commence à se fissurer partout où tu poses le regard. Impossible de fuir, tes jambes ne répondent plus et tes pieds sont ancrés au sol par une force invisible. Alors que la panique est sur le point de te submerger, d'énormes piliers d'obsidienne sortent de terre dans un fracas assourdissant, faisant voltiger les arbres, les fleurs et les gens toujours figés mais hurlant leur terreur. Bientôt, tout ton horizon n'est plus qu'un champ d'immenses monolithes noirs et monstrueux. Tu sais que le prochain bloc d'obsidienne qui va surgir de terre sera pour toi. Tu le sens gronder sous tes pieds. Tu te réveilles le cœur battant, les jambes engourdies. Tu n'as dormi que 2h."

"Tu es assis dans un fauteuil confortable, en train de discuter tranquillement au parlophone avec un ami. Bien qu'il vient de raccrocher, tu continues d'écouter le cliquetis habituel des Intelligences Mécaniques. Alors que tu vas reposer l'appareil sur son réceptacle, ton geste rester suspendu : il n'y a plus aucun bruit

qui émane de l'écouteur. Intrigué, tu manipules le levier d'appel mais rien n'y fait. Toujours ce silence étrange, pesant, comme si on attendait quelque chose de toi. Tu finis par murmurer d'une voix hésitante « Il y a quelqu'un ? » lorsqu'aussitôt une main en acier poli surgit hors du microphone et te saisit au cou. Paniqué, tu te débats mais la poigne de fer resserre son étreinte inexorablement, te faisant suffoquer. En te débattant, tu parviens néanmoins à attraper un pique-feu posé non loin de là dans l'espoir de te défendre, mais deux bras mécaniques sortent aussitôt de la garniture de ton fauteuil et s'emparent violemment de l'arme en te brisant le poignet. Tu as à peine le temps d'hurler ta douleur que le tisonnier s'abat sur ton crâne. Tu te réveilles le coeur battant, en sueur, avec une énorme migraine. Tu n'as dormi que 2h."

II. Le Vent Salé

Pourtant fourbus, les PJ n'arrivent plus à trouver le sommeil et vont faire un tour dans le quartier afin de tromper l'ennui. Le hasard guide leurs pas dans une galerie d'exposition ouverte en nocturne : Le Vent Salé. Apparemment ils sont les seuls visiteurs à errer dans la dizaine de pièces de la galerie offrant aux regards diverses peintures et sculptures de qualité inégale.

Alors qu'ils se retrouvent tous autour d'un étrange masque ancien d'obsidienne placé sous une cloche de verre ouvragée, les lampes à gaz s'éteignent soudainement, puis deux fracas de vitre cassée raisonnent non loin d'eux. Le gardien de la galerie arrive au bout de quelques minutes sur place avec une lanterne. Le masque a disparu.

Il appelle Sécurité par parlophone après avoir fermé les PJ à clé dans la salle obscure « pour leur propre sécurité », à peine éclairée par une petite lucarne brisée située trop en hauteur pour y accéder.

Tandis que les personnages attendent dans l'obscurité, la courtisane réalise que le visage du gardien ne lui est pas inconnu. Si elle le lui demande, et à condition de le calmer, celui-ci répondra qu'il travaille dans plusieurs musées et galeries, et que c'est peut-être là qu'il l'a vu...

III. Au poste

Une dizaine de minutes plus tard, deux Pandores font irruption dans la salle où sont enfermés les personnages. Suite à l'interrogatoire sommaire du gardien et à une inspection de routine des lieux du vol, les PJ sont tous emmenés au poste de SECURITE le plus proche.

Là, les PJ sont encagés avec quelques ivrognes puis sont entendus individuellement par un membre de SECURITE, l'inspecteur **Nills** qui visiblement a été tiré de son lit : Le rapport qu'il a sous les yeux fait état que l'alimentation en gaz d'éclairage de la galerie a été sectionnée depuis l'extérieur. Étant les seuls visiteurs présents dans la galerie à ce moment là, l'un des PJ doit forcément avoir un complice à l'extérieur qui a saboté le tuyau de gaz, puis le voleur a brisé la vitre et a jeté l'objet à travers la fenêtre.

En fait, c'est presque cela qu'il s'est passé, sauf que ce n'est pas l'un des joueurs qui a commis le forfait mais un certain Rémyal de Sestre. Celui-ci a pris la place du gardien en se déguisant quelque peu, a attendu qu'un complice sectionne le tuyau de gaz pour voler le masque, a jeté un gros caillou par la fenêtre faiblement luisante, puis a caché le masque dans son bureau, seul endroit où les Pandores n'allaient pas chercher. Le calme revenu, il est tranquillement reparti avec son butin.

Les interrogations sont assez tendues car Nills est persuadé qu'il a le voleur sous la main et cherche à déstabiliser ses suspects sous la surveillance d'un Pandore, accompagné du bruit incessant d'une machine à écrire sur laquelle une assistante consigne chaque mot émis.

Les PJ sont bons pour terminer la nuit en cage.

IV. Dans le journal

Le lendemain après midi, les joueurs sont relâchés sans qu'on les informe de quoi que ce soit, mis à part une mise en garde de l'inspecteur ("je vous ai à l'oeil...") qui a l'air contrarié. Impossible de remettre la main sur le gardien que les Pandores qui sont arrivés en premier sur les lieux ont interrogé.

Rapidement, les joueurs se rendent compte qu'ils sont constamment suivis par un Pandore plus ou moins discret ou bien un homme (ou une femme) en civil, agent de SECURITE. Nills est persuadé que l'un des joueurs, sinon tous, est coupable et compte bien retrouver le masque en les faisant filer.

D'ailleurs, le journal local du lendemain, l'Echo des Passantes, relate l'affaire en publiant le nom des interpellés ! Nills, très pragmatique et quelque peu vexé de n'avoir aucun élément matériel concret à leur charge, a jugé utile de laisser filtrer le nom des PJ afin de les faire paniquer pour qu'ils se trahissent. L'article mentionne **Edgard Nappe**, le responsable de la galerie...

Si les PJ n'en ont cure, non seulement leurs relations professionnelles et privées vont vite leur rappeler qu'ils sont publiquement impliqués dans un vol, mais l'agent qui les suit et interroge systématiquement leur entourage renforce encore plus cette réputation qui nuit rapidement à leur vie sociale et professionnelle. Bref, il va falloir être disculpé et au plus vite !

V. Retour à la galerie

La galerie est fermée au public pour cause de "travaux" selon la pancarte accrochée à la porte d'entrée non fermée à clé.

Seuls Edgard Nappe et un gardien (âgé de 16 ans environ, rien à voir avec celui de la veille) sont là, à recenser tous les objets de la galerie afin de vérifier qu'il n'y a pas eu d'autre objet volé.

Si les PJ sont convainquant et surtout calmes, ils obtiendront quelques informations :

- Apparemment, aucun autre objet n'a été dérobé
- Aucun objet exposé dans cette galerie n'a véritablement de valeur.
- Le gardien de nuit s'est fait porter pâle. Sans doute à cause du choc. Il a d'ailleurs gardé son message pneumatique. "Désolé. Ne pourrais pas venir aujourd'hui. Sobal".
- Si les joueurs décrivent le gardien de la veille, Edgard sera formel : il ne correspond absolument pas à Sobal Guillem, le garde de nuit habituel.
- Si les joueurs demandent si quelque chose d'inhabituel a été trouvé dans la galerie suite au vol, Edgard a juste noté que le tiroir du bureau du gardien a définitivement rendu l'âme, mais c'est tout : "Ce tiroir fonctionnait très mal depuis des années, et je crois que seul Sobal savait l'ouvrir sans le forcer. Mais il faut croire que le bois a définitivement cédé !"
- Le tiroir ne contenait que des prospectus publicitaires annonçant les jours et les horaires d'ouverture de la galerie. Si les PJ l'inspectent, ils s'apercevront que le masque aurait pu y loger...

<i>Rémial de Sestre avait prévu de cacher le masque dans le tiroir, mais ne savait pas qu'il coïncidait autant. Dans l'action, il l'a brisé.</i>
--

VI. Sobal Guillem

La vingtaine, 5 enfants à charge et une femme « petite main » dans un atelier de filature, il a facilement été acheté par Rémial contre deux billets de spectacle au grand opéra d'Exil, chose inespérée pour des gens de leur condition.

Suite au vol qui a eu lieu à la galerie, Sobal a non seulement honte de sa faiblesse, mais il a surtout peur de perdre son boulot « qui ne paye pas trop mal et qui n'est pas dangereux ». Il ne parlera que si vraiment on le rassure.

La description qu'il fait du "gardien" ressemble fortement à celui que les PJ ont entrevu la veille, mais Sobal avait noté une chose : une énorme chevalière dont il peut leur faire un croquis approximatif.

VII. Enquêtes

En partant du croquis de la chevalière, une longue recherche parmi les contacts et/ou la grande bibliothèque d'Exil mène les joueurs sur la piste du Culte des Anciens : La forme dessinée ressemble à certaines

représentations utilisées dans cette religion.

Si l'un des joueurs enquête du côté des receleurs ou des voleurs, aucun début de rumeur ne concerne le masque. Le vol ne devait certainement pas être pour l'argent de sa revente.

Si le PJ courtisane réussit un jet de Mondanité, la description du faux gardien de la veille ajouté à la description de la bague lui rappelle une soirée mondaine qui a suivi la première d'une pièce où joue actuellement son amant actuel, et à laquelle elle était présente. (si la Courtisane rate son test, il est concevable que le PJ critique de théâtre effectue ce même test, étant donné qu'il a pu lui aussi rencontrer ce quidam lors d'une soirée théâtrale)

Elle se souvient d'ailleurs qu'il restait souvent à l'écart des discussions mais ne dénotait pas non plus au milieu des plumes, complets et dentelles.

Une brève enquête auprès de quelques convives présents lors de cette soirée permet d'apprendre que l'homme est connu des comédiennes célèbres d'Exil.

Apparemment grand amateur de théâtre, il offre régulièrement des cadeaux (fleurs, poèmes, confiseries) aux premiers rôles féminins, accompagnés d'une carte de visite signée "Rémial".

Chose amusante, ses cartes ont toujours le côté droit irrégulièrement perforé et ont toutes la lettre "C" imprimée en rouge dans le coin inférieur droit.

Radin, Rémial de Sestre utilise les dossiers vierges de son bureau, en prenant soin de découper les parties administratives

Elles ne l'ont jamais vu, mais sont sûres que c'est un homme charmant. "Lui au moins sait apprécier le talent des comédiens !" lancera une actrice d'un certain âge.

VIII. Rémial de Sestre

Au service de Contrôle depuis 18 ans, de Sestre est un fonctionnaire d'Administration qui sait se faire discret. La quarantaine au physique et à l'attitude absolument passe-partout, à la voix posée et fluette, au regard inquisiteur, de Sestre officie depuis quelques années sur Terminal où il est chargé d'enregistrer les dossiers de demande d'immigration.

La vie privée de Rémial de Sestre tourne autour de deux hobbies : le théâtre dont il admire les comédiennes en connaisseur car il était comédien amateur dans sa jeunesse, et le Cercle des Dieux Morts dont il fait partie depuis une dizaine d'années.

Le Cercle des Dieux Morts est un club très privé qui étudie officiellement l'art ancien et les cultures durant la période de l'esclavage des humains.

Tous ses membres pratiquent activement le culte des Anciens.

Leurs longues recherches les ont menés sur la piste d'un objet exposé dans la Galerie du Vent Salé. Bien qu'il ressemble fortement à un masque, c'est en fait une pièce mécanique manquant à une machine absurde dont le club garde jalousement l'existence secrète.

Rémial fut donc désigné pour s'emparer de l'objet, eu égard à ses restes de talent de comédien.

Rémial de Sestre				
PHY : Faible	MEN : Bon	SOC : Moyen	ADA : Excellent	REA : Nul
Citadin : 12				
Espion : 10				
Connaisseur [Culte des Anciens : 11]				
Fonctionnaire : 12				
Escrimeur : 8				
Bagarreur : 6				

IX. Jusqu'aux Cultistes

L'objectif, pour les joueurs, est donc de faire le lien entre le faux gardien et les cultistes.

Pour cela, autant la bague est un indice du milieu qui les attend, autant la description du "gardien" et les souvenirs de la Courtisane sont les véritables liens à suivre.

Avec les perforations des cartes envoyées aux comédiennes, les PJ devraient rapidement penser à chercher un fonctionnaire.

Souhaitons leur bon courage lors de leur périple dans les services d'Administration !

Leur enquête débouche sur 3 personnes répondant au prénom de Rémial :

- Rémial Alcotras, mitier, 23 ans.
- Rémial Johansen, employé de bureau aux archives dans la Cité Administrative, Division Plan.
- Rémial de Sestre, employé sur Terminal, Division Contrôle.

Si les PJ rencontrent ces 3 hommes, seul le physique (et surtout la voix fluette) de Sestre correspond.

La lettre "C" imprimée en bas des cartes que Rémial laisse à ses comédiennes préférées est un bon indice puisque c'est le début du n° de matricule des dossiers d'inscription qu'il découpe.

Interroger l'homme directement est une mauvaise idée car il deviendra très méfiant, voire paranoïaque : il ne sortira plus de chez lui, et observera un silence radio absolu avec les membres de son club, après avoir néanmoins envoyé un message pneumatique d'alerte au Grand Maître, car une cérémonie primordiale pour Le Cercle des Dieux Morts doit avoir lieu le soir même.

Le suivre discrètement est de loin la meilleure solution : il débauche à 16h00, rentre à Exil via le train à 16h40, puis se rend directement chez lui, un modeste appartement situé dans un pilier d'obsidienne qui soutient une énorme statue humanoïde, donnant sur la rade militaire.

A 18h00, il sort encapuchonné avec un sac à dos léger et se dirige vers la Morgue.

X. Toujours plus bas

Il faudra toute l'astuce des joueurs pour suivre discrètement Rémial de Sestre car celui-ci est méfiant, encore plus si les joueurs l'ont interrogé trop directement auparavant.

Au besoin, il repassera plusieurs fois au même endroit, se retournera discrètement, etc.

Néanmoins, il ne doit pas être en retard à la grande cérémonie de son club qui doit couronner des années de recherche et donc ne perdra pas non plus trop de temps à vérifier ses arrières.

L'homme descend à pied jusqu'au niveau 0, puis empruntera escaliers et monte-charges pour descendre dans la Morgue, croisant les vagues d'ouvriers qui ont terminé leur journée, et suivant le flot des équipes de nuit qui prennent le relais aux fours.

Au bout de 1h30 de filature, les joueurs perdent la trace de l'homme dans un cul de sac plongé dans le noir. En examinant les parois, un infime écoulement d'eau suintant d'un angle rocheux permet de les mettre sur la piste d'un levier caché dans une portion de mur à hauteur des genoux.

En faisant basculer quelques centimètres de paroi rocheuse, le personnage déclenche un mécanisme secret qui provoque le glissement d'un panneau d'obsidienne placé sous ses pieds.

En dessous est disposée une échelle de bois de 2 mètres qui descend dans une galerie humide et faiblement éclairée par des restes de bougies. Apparemment, celles-ci brûlent depuis au moins 1h30.

Au pied de l'échelle est posté un membre du club des Dieux Morts. C'est le plus costaud de la bande, et son devoir est de barrer le passage à toute personne n'étant pas conviée à la cérémonie.

Gros bras du Club

PHY : Excellent

MEN : Moyen

SOC : Nul

ADA : Bon

REA : Nul

Bagarreur : 14 (+2 de modif. Aux dégâts)

Tireur : 8

Armes : Fusil de chasse (Précis. 2 / Létal 3)

XI. La cérémonie

Le couloir rocheux et relativement bas de plafond descend à pic en zigzaguant pour déboucher en surplomb d'une grande salle décorée de symboles cultistes aux couleurs vives, brillamment éclairée par une cinquantaine de lanternes posées dans des niches creusées le long des murs.

Au centre de la salle se dresse une étrange machine faite de métal et d'obsidienne apparemment inerte et froide, de 8 mètres de haut pour 10 mètres de large. Douze tuyaux gris partent du sommet de la machine pour se perdre dans les parois rocheuses.

A son pied sont prosternés une cinquantaine d'hommes et de femmes en toge rouge et noire, dont Rémial de Sestre, visage découvert, face à deux hommes faisant visiblement office de maîtres de cérémonie. Aucun visage n'est connu des joueurs.

Après quelques gestes rituels sans signification particulière, de Sestre sort de son sac le masque de la galerie et le tend solennellement à l'un des deux « prêtres ».

Celui-ci le dresse au dessus de sa tête en déclamant :

« Mes frères, voici le fruit de tant d'années de recherche et d'abnégation. Voici l'héritage de nos ancêtres, le legs qu'ils nous ont laissé pour communiquer avec eux, avec eux et avec leurs maîtres ! »

Le prêtre positionne alors le masque dans un réceptacle de la machine, qui aussitôt se met à vrombir.

Plusieurs trappes s'ouvrent peu après dans les murs de la salle tandis que l'assemblée psalmodie d'étranges sons ne semblant contenir que des voyelles.

Quelques minutes plus tard, un bruit d'abord ténu puis de plus en plus intense emplit la salle : une armée d'Horlogers fait soudain irruption par les trappes murales, déchiquetant des cultistes sur leur passage, et couvre littéralement la machine absurde centrale désormais réactivée (ils s'attellent à la remettre en état).

C'est la panique la plus totale, les Cultistes encore vivants croyant que les Anciens les punissent pour leurs actes se bousculent en hurlant de terreur vers le seul accès possible, c'est à dire où se trouvent les joueurs, tandis que l'un des prêtres implore de toutes ses forces le pardon des Anciens.

Cette scène incroyable est l'occasion pour les personnages de faire un test de Détachement (p.231).

Inutile de préciser que si les joueurs ne s'écartent pas du passage ou ne défendent pas chèrement leur peau, ils sont impitoyablement piétinés.

XII. La chute

A mesure que le vrombissement de la machine augmente, des arcs électriques de plus en plus nombreux parcourent ses flancs et son sommet, le sol vibre et quelques gravats tombent des parois et du plafond.

Si les PJ ne réalisent pas qu'il est temps de fuir les lieux, ils sont perdus.

Quand le vrombissement fait place à un sifflement douloureux, toute la salle "décroche" d'un seul coup et tombe dans un puits semblant sans fond au plus profond de entrailles d'Exil, ne laissant plus à la place qu'un immense gouffre béant, noir et silencieux.

XIII. Epilogue

La disparition de la machine absurde ainsi que tout être présent dans la salle sera ressentie dans tout Exil.

Le lendemain, les crieurs publics annonceront à l'unisson la une de leurs journaux : « Tremblement de terre à Exil ! La cité est en danger ! ».

Fort heureusement, le Détachement légendaire des Exiléens permet d'éviter la panique générale.

D'ailleurs dès le lendemain, les quotidiens n'y feront même plus allusion.

Selon la réaction des joueurs pendant la catastrophe, de Sestre ou d'autres membres du Cercle des Dieux Morts seront vivants ou non, et du coup reconnaissants ou non envers les personnages.

En tout cas, personne n'ébruitera ce qu'il s'est passé lors de cette nuit tragique. C'est certainement mieux ainsi...

Il ne restera plus qu'à convaincre l'Inspecteur Nills que les PJ ne sont en rien mêlés au vol du masque. Si les joueurs sont parvenus à sauver au moins un membre des Dieux Morts, celui-ci témoignera volontiers en leur faveur. Après cette tragique cérémonie, il n'a plus rien à perdre.