

ΜΑΧΙΝΕ ΑΒΣΥΡΔΕ ΔΕΤΡΠΟΨΕΕ ΕΧΙΛΕΕΝΣ ΡΠΤΡΠΟΨΕΣ un scénario pour EXIL

*J'ai rêvé un soir de solitude
A des machines absurdes
Une heure de mon passé*

les Machines Absurdes de William Sheller

ΑΥΠΝΤ ΤΟΥΤΕ ΧΟΨΕ

Ce scénario a été écrit dans le cadre du 37^e Concours de scénarios de la Cour d'Obéron. Le thème était « Ils ne mourraient pas tous mais tous étaient touchés. » alors que l'Élément était « feu ».

Je vais m'orienter vers un scénario où un bloc d'habitations est mis en quarantaine et confiné suite à la survenance d'un malaise général qui a touché tout à chacun. Ce malaise s'apparente à la troisième phase – chûtes oniriques – du SHC (p. 290 et ss., Exil).

Il n'est pas sans risque qu'un bûcher, sorte de feu purificateur soit dressé pour y brûler les cadavres qui s'empilent ou alors ça le sera pour y brûler les présumés coupables ?

Le scénario va démarrer *in medias res* avec la reprise de connaissance des personnages. Revenus progressivement de leur plus ou moins bref moment de perte de conscience, ils vont pouvoir partager leurs souvenirs et impressions variables en fonction de leur vulnérabilité relative à leur Attribut PHY.

ΕΝΤΡΟΔΥΚΙΟΝ ΔΕΣ ΡΕΨΟΝΝΟΔΕΣ

Les personnages peuvent se trouver de passage au sein du bloc 42 soit en le traversant – sa localisation est vaguement décrite afin de laisser toute l'attitude à l'Administrateur – tout simplement. Ils peuvent être à la recherche d'informations, de contacts ou encore résider sur place.

ΛΕΣ ΡΟΨΤΣ ΡΡΕΚΕΔΕΝΤΣ Λ'ΟΨΕΝΤΥΡΕ

Les ingénieurs dans le plus grand secret ont constatés que des horlogers (p. 280, Exil) qui entretenaient une Machine absurde (MA) présente dans le bloc 42 et qui semble servir à apurer l'eau et assurer un conditionnement d'air respirable se sont progressivement arrêtés de fonctionner et d'opérer le mystérieux ballet qui devait servir à entretenir l'ensemble.

Déjà des premiers signes de dérèglement se font sentir, peu perceptibles par le commun des mortels mais les ingénieurs les ont perçus et tentent de trouver une solution de réparation.

Mais cette bonne volonté ne semble pas porter ses fruits et la situation empire. C'est là que la Machine absurde s'est placée dans une sorte de mise en veille, de *reset* gigantesque afin de faire redémarrer les horlogers et ces ordres fusent de toutes parts, à partir d'elle et les habitants d'Exil ne semble pas insensibles à cela même si l'effet escompté n'est pas le même pour eux et que tout est beaucoup plus flou, mystérieux et douloureux.

Les ingénieurs ne sont pas épargnés par les effets comme les scientifiques d'ailleurs qui n'y comprennent pas grand-chose.

ΟΝ ΡΟΨΙΔΕ ΡΕΨΟΜΕ

Il va s'agir d'un scénario « mise en quarantaine » qui se jouera comme un huis-clos avec l'impossibilité de quitter le bloc 42 et l'obligation d'y vivre diverses péripéties.

Les joueurs auront l'occasion de découvrir, de vivre même la peur panique des exiléens face à la maladie, aux épidémies (p. 123, Exil) avec leur mise en quarantaine comme vivent les réfugiés à Goulet & Chaudron et la peur panique de ces fanions jaunes hissés aux quatre coins de la zone « sinistrée » ceinturée et gardée par la garde

prétorienne qui n'hésitera pas à abattre le premier qui tente de s'en réchapper.

Hécatombe du Bloc 42

- **Description** : maladie inconnue survenue soudainement dans le bloc 42 lequel fut mis en quarantaine pendant quelques jours.
- **Vecteur** : inconnu *##notes griffonnées, sujet à caution! Signal émis par une MA qui tente de communiquer sur un dysfonctionnement##*
- **Incubation** : soudain! *##dès l'exposition à la MA défectueuse, dérégulée?##*
- **Malignité** : en fonction du score de PHY. Critiques avec NUL – Graves avec FAI – Sérieuses avec MOY et BON – Légères avec EXC.
- **Périodicité** : 5 heures
- **Symptômes** : les victimes perdent tout d'abord connaissances (similaire à une chute onirique de la 3^e phase du SHC - p. 290 et ss., Exil) pendant une période qui s'échelonne entre 1 EXC/3 MOY-BON/4 FAI/5 NUL heures et se sentent ensuite abattues et affaiblies.
- **Traitements** : aucun remède connu

Ils vont aussi pouvoir vivre la suspicion innée, instinctive que les exiléens entretiennent vis-à-vis des scientifiques toujours accusés à mots couverts des pires choses qui arrivent.

Notes pour l'Administrateur : il est développé ici la maladie (p. 226 et ss., Exil) qui va frapper les habitants du quartier et les personnages.

On contracte la « maladie » si l'on échoue une action pure sous le Physique du personnage avec une difficulté fixée à EXP.

Notes : en ce qui concerne le Détachement (p. 230 et ss., Exil), l'Administrateur est invité à procéder à au moins trois tests aux moments suivants : au réveil des PJ après cette expérience traumatisante et mystérieuse, s'ils se retrouvent incarnés dans un horloger et lorsqu'ils comprennent qu'ils sont placés en quarantaine. A « 9 », la personne est *détaché* comme insensible aux choses qui l'entourent.

REPRISE PROGRESSIVE DE CONSCIENCE

L'Administrateur va devoir faire vivre cette chute onirique en tenant compte de plusieurs facteurs. Il met fin à tout cela au moment qu'il jugera opportun.

Il doit tenir compte du fait que certains PJ évoluent comme Horloger, que d'autres vont progressivement reprendre conscience à des moments différents en fonction du score de leur Attribut PHY.

Ceux qui restent dans le « rêve » plus longtemps pourraient sans doute en garder un souvenir plus vif et détenir plus d'informations tandis que ceux qui se « réveillent » pourront plus vite et plus longtemps interagir avec ce qui se passe dans le bloc 42 où beaucoup gisent encore au sol, en proie à un inextricable sommeil et rêve agités.

Tout sera question de gestion du temps et d'action pour ensuite reprendre l'intégralité du groupe en main.

Pour l'aider, je préconise d'offrir une action par heure que ce soit « éveillé – in real live » ou « endormi – en chute onirique » pour un total cumulé de 5. Par exemple, un personnage avec PHY (MOY) possède 3 actions en « rêve » et 2 au sein du Bloc 42.

Souvenirs

Les informations se cumulent en fonction du score de l'Attribut PHY.

Au plus, le score est élevé au plus le souvenir sera vague alors qu'il se précisera de plus en plus en fonction d'un faible score de PHY.

Les PJ auront l'impression d'évoluer comme dans un rêve. En résumé, voici ce qu'ils vivront.

EXC

- Sensation de danger.
- La ville pulse avec un rythme cardiaque (normal).
- Le bloc 42 se trouve dans son état normal.

MOY/BON

- Sensation d'urgence.
- Le rythme précédemment ressenti s'essouffle (de la poussière se dépose ou apparaît. Tout est poussiéreux).
- On voit la Machine absurde au loin, de vagues lueurs oranges. On peut tenter de distinguer l'endroit via un **jet de Talent Citadin**.

FAI

- Sensation de peur/vide/silence.
- Le rythme s'arrête. Le néant assourdissant (de la rouille orangée apparaît un peu partout, tout se corrode).
- On perçoit l'accès à la gaine technique.

NUL

- Sensation malaisante avec ses yeux qui vous fixent, vous scrutent, vous jaugent, vous réprouvent.
- On entend un râle d'agonie (les passerelles, pontons, balustrades, plaques, etc. commencent à s'écrouler broyant les corps et les biens).
- On distingue un boyau par lequel on peut s'engouffrer, il s'agit d'une cage d'ascenseur où l'on remarque le câblage typique.

Interagir

Pendant l'inconscience de certains, les personnes revenues à elles peuvent agir. On préconise un nombre de 5 actions moins x actions possibles dans la phase « rêve » en fonction de l'Attribut PHY (cf. Reprise progressive de conscience).

EXC

- La plupart des gens sont encore étendus. Inconscients et immobiles. On peut les dévaliser. On remarque des machines, appareillages, transports en position d'équilibre précaire voire dangereux. Sans contrôle. Il faut agir sinon de fâcheuses et dramatiques conséquences se feront sentir. Des gens pourraient glisser, périr, etc.
- Aucun contrôle de SÛRETÉ.

MOY/BON

- Des personnes sont au chevet d'autres. Ils leur portent secours. Quelques pandores officient.
- Rassemblement des Pandores (décision de SÛRETÉ).

FAI

- Peu sont encore inconscients. Les services de secours (SANITATION) évacuent et brancardent les personnes encore endormies.
- Les accès sont relevés, on ne peut plus accéder aux autres quartiers entourant le bloc 42 (décision de SANITATION).

NUL

- Beaucoup de gens sont éberlués, errent comme des pantins, en plein désarroi. Quelques personnes ne réveilleront plus, décédées sur le pavée comme on peut parfois constater lors du passage des Portes d'Airain (p. 26, Exil).
- On a distancé le bloc 42 du reste de la cité d'Exil (INGÉNIEURS).

Dans la peur d'un Horloger

Les PJ les plus sensibles, soit les plus faibles en PHY ou sont qui sont éveillés à une certaine « science » par le biais de Talents en Connaissances [Machines absurdes] voire en Ingénieur ou Scientiste peuvent se retrouver dans le corps d'un Horloger.

Les autres PJ évoluent dans leur propre corps avec leurs propres aptitudes.

Comme un Horloger (p. 280, Exil).

Le joueur doit considérer plusieurs choses. Il possède une vision en nuances de gris, à une taille d'une septantaine de centimètres. Il peut se mouvoir avec ces multiples pattes, doigts composés d'extrémités pointues, hérissées, crantées, coupantes, etc. tel un canif.

Comme un insecte à la carapace sombre et huileuse, il se dirige vers une section de la Machine absurde où une sorte de gaine technique a été mise à jour (sorte de puits sans fond semblable à une cage d'ascenseur) et y plonger pour réparer quelque chose. Les ingénieurs pénètrent au cœur de la Machine absurde par ce chemin.

Maintenant, il a accès à une certaine compréhension et réparation des Machines absurdes avec Bricoleur 16, Ingénieur 15 et Artisan [machines absurdes] 16.

Ceci pourrait l'aider à comprendre voire à réaliser par la suite quelques réparations ayant une meilleure intuition des choses s'il possède un Talent proche.

L'Administrateur pourra leur permettre un test ou diminuer la difficulté de ce dernier.

Harcelé par des Séraphins

*Vous aviez l'air étrange
Des yeux de mauvais ange
Que je ne veux plus oublier*

les Machines Absurdes de William Sheller

Lorsque les PJ-horlogers arrivent près de la zone dite sensible (cette gaine technique), ils sont assaillis par une série de séraphins (p. 281, Exil) qui les agressent, les

importunent pour les empêcher de pénétrer plus en avant, d'en savoir plus. Procédez à un combat où la mort d'un protagoniste met fin à la chute onirique. Ils n'oublieront pas leurs yeux mauvais qu'ils retrouveront chez certains ingénieurs qui défendront l'accès au cœur de la Machine absurde comme l'ont fait les séraphins.

EN QUARANTAINE

Hoy hoy hoist the Yellow Jack

Yellow Jack de Ye Banished Privateers

L'Administrateur trouve ci-dessous différentes sections qui lui permettent de gérer et traiter cette mise en quarantaine du quartier.

A l'extérieur, certains prédicateurs s'excitent, vociférant au feu purificateur pour ce quartier condamné.

Les habitants anxieux de l'extérieur surveillent tout ça de manière inquiète et suspicieuse.

Impossibilité de sortir

Les ingénieurs ont manœuvré le bloc pour le distancer des autres quartiers. La distance qui les sépare est comparable à une douve infranchissable.

Les autres accès sont relevés tels des ponts-levis faits d'une immense tôle métallique.

Les gardes prétoriens surveillent les alentours et sont lourdement armés de fusils, de grenades à gaz, de canons d'eau et d'épais bouclier. Ils n'hésiteront pas à tirer sur la moindre personne qui souhaite s'échapper du quartier en escaladant. L'Administrateur peut mettre en place une scène où un habitant tente de sortir et est abattu sans vergogne voire même sans sommation.

Le poste de police du quartier reconnaissable à ces deux globes lumineux verts est quasiment barricadé et les pandores et inspecteurs de SÛRETÉ s'y retranchent en hurlant via parlophone de rester tranquilles.

Diverses péripéties à vivre

Celles-ci sont à placer suivant le bon vouloir de l'Administrateur et de la tension et actions qu'il veut instaurer. Ceci permet aussi de relancer les temps morts et presser les PJ s'ils s'endorment un peu ou sont trop en confiance.

Pillages/exactions

Des personnes profitent que les pandores sont barricadés dans leur commissariat et ne déambulent plus en rue pour s'en prendre aux biens et personnes convoités..

Les PJ pourraient vouloir redresser les torts, faire régner la justice ou encore profiter du chaos ambiant pour se servir profitant de la situation (matériel rare ou coûteux) ou pour sa propre survie (commerce de denrées ou épicerie).

Folie

Des personnes déjà fragilisées se perdent dans les méandres et profondeurs de la folie. Elles sont apathiques, ou désespérées, ou encore agressives voire délirantes.

L'Administrateur peut placer n'importe quelle rencontre qui lui plaît en interaction avec nos PJ.

« Détaché »

Les personnes possédant un haut score de Détachement (9 ou supérieur) vivent les choses de manière « effacée ». Ils ne trouvent rien d'étonnant à ce qui se passent. Ils évoluent doucement et lentement, comme pris d'une lassitude et continuent à vivre de manière normale et habituelle. Ils pensent avoir eu une syncope passagère, rien de grave.

Ils peuvent interpeller les personnages pour qu'ils répondent à leurs besoins habituels non satisfaits comme la recherche d'un pandore en rue, le passage d'un tram alors que tout trafic est interrompu car venant de l'extérieur, etc.

Contacter l'extérieur à tout prix

Des personnes tentent d'utiliser les chromatographes qui restent a priori

connectés pour s'entretenir avec l'extérieur et en savoir plus sur ce qui se passe dans le bloc 42. On parle d'épidémie, mystérieuse et sans doute dangereuse. Administration se doit d'être prudente ce qui est soutenu par la plupart des exiléens.

Des personnes crient à d'autres par-dessus les murs et au travers de la douve qui les séparent des autres quartiers attenants. Ils font des grands signes, hurlent, les mains en porte-voix. Ils pleurent, se désespèrent devant l'être aimé (ami, famille, etc.) qui se trouvent bloqués du mauvais côté. Tout cela est poignant et déchirant.

On se passe, s'échange, se lance des paquets par-dessus les murs. Parfois, certains restent bloqués, d'autres essaient de grimper pour les récupérer et se font tirer dessus. Des gens se penchent par-dessus le vide pour rattraper un paquet et manquent (ou pas) de basculer dans le vide.

Commissariat de quartier

Les pandores y sont barricadés et ne sortent plus. Le tumulte et le chaos s'installent bien vite. Ils refusent de sortir pour la plupart. Quelques-uns au dehors sont violemment pris à parti et doivent se réfugier pour sauver leur vie.

A partir d'haut-parleurs, on invite les gens à rester calme à rester chez soi tandis que SANITATION évalue la situation et prend les mesures nécessaires.

Pénurie et flambée des prix

Déjà plusieurs commerçants ont leur étals vides car l'approvisionnement a cessé. Ce sont surtout les denrées alimentaires ou périssables. Des artisans ou industries tournent au ralenti par manque de personnel « navetteur » habituel. On tente de recruter et engager du monde en pleine rue, en haranguant les passants.

Les prix flambent, très vite, multipliés par 10.

Des gens qui...

... attendent. Ils sont aux accès du quartier et discutent entre eux pour faire passer le temps.

... contestent. Ils râlent, tiennent des propos révolutionnaires, etc. SÛRETÉ pourrait les surveiller et les ficher à leur insu (l'un des PJ).

... s'organisent. Ils essaient d'en savoir plus, de s'échanger des denrées, de trouver des infos, des actions à faire. Les PJ peuvent se rallier à eux.

RÉSOLUTION

Il s'agit ici du cœur du scénario à destination de l'Administrateur qui doit faire vivre la « maladie » qui frappe tout à chacun, les différentes ambiances et péripéties ou encore les souvenirs de leur chute onirique ou conséquences de leurs actions pendant la grande phase d'inconscience.

Comprendre

Il faut tout d'abord ne pas oublier l'encadré supra et la « maladie », l'Hécatombe du bloc 42. Ceci affaiblit tout à chacun. Rien ne semble marcher... pas moyen de guérir ; juste mieux y résister ; y faire face.

Au seul dispensaire encore en activité, c'est l'effervescence. Les plus faibles y ont été transportés sans qu'on sache quoi faire.

Deux jeunes scientifiques y travaillent encore. Trouvent-ils là une occasion d'étudier de mystérieux cas ? Non, en fait, l'un d'eux, victime du Détachement semble catatonique et amorphe et « travaille » de façon machinale comme si de rien n'était obligeant son comparse à rester sur place avec lui.

Tout ceci intrigue certains qui très vite feront enfler la rumeur qu'il s'agit là d'une expérimentation de la Caste qui a laissé deux « observateurs » alors que ces derniers n'ont rien à voir et sont encore les seuls à pouvoir établir un diagnostic et aider les PJ à se sentir mieux.

Très vite, ils sont stigmatisés et ont vu attenter à leurs jours et sans

l'intervention des PJ, il risque de connaître un funeste destin. Ce qui renverse les préjugés établis à leur propos.

Des ingénieurs s'affairent à tenter de réparer des choses dans des endroits inconnus du grand public. Ils ne peuvent donner accès aux autres quartiers et s'ils le font ou sont tentés ils sont fustigés et rappelés à l'ordre par certains de leurs collègues qui n'hésiteront pas à les violenter ou brutaliser les considérant comme des traîtres.

Ils savent ce qu'ils se passent et ne viennent pas en aide à la population pour s'occuper de leurs problèmes quotidiens et de tout une série de choses qui se détraquent ou se déginglissent dangereusement.

En les suivant, on peut les voir se diriger vers cette gaine technique qui les amène au cœur de la Machine absurde.

Eureka !

La Machine absurde qui est détraquée sert à purifier l'air vicié, assainir l'eau et faire tourner certaines industries basées dans le socle du bloc 42.

Les conditions de vie vont tour à tour se détériorer et il sera grand temps aux personnages d'agir car tout deviendra très vite intenable, invivable et comme ils sont coincés ici...

Les PJ peinent à respirer, toute action physique subit un malus supplémentaire. Ils suent et ne se sentent vraiment pas bien. De plus, les symptômes de la « maladie » ou des réminiscences de leur chute onirique précédente refont surfaces et les fragilisent.

Il est difficile de s'approvisionner en eau potable. Celle qui était habituellement fournie par la robinetterie apporte une eau croupie, au relent moisi et au goût métallique qui reste en bouche, comme celui du sang. L'eau qui ruisselle en Exil n'est pas nécessairement la plus potable qui soit... aux risques et périls de ceux qui osent se désaltérer sans qu'elle soit filtrée ou purifiée.

Les industries et machineries tournent au ralenti et finissent par tomber en panne, à l'arrêt total. Les rares transports en commun internes ou ascenseurs, passerelles s'arrêtent, se bloquent. Des habitants peuvent se retrouver coincés, il faut leur porter assistance, les tirer de là au prix de grands efforts physiques (voir supra). Tout doit se porter, s'acheminer à la main, se hisser dans les hauteurs à la force des bras. Aucun ingénieur pour les réparer ou les rétablir. Tous sont au chevet de la Machine absurde pour l'étudier ou la réparer. Deux groupes s'affrontent à ce sujet.

Solution

Il faut se rendre à cette gaine technique, s'engouffrer via l'ascenseur en l'empruntant ou en se faufilant le long du câble pour arriver dans les profondeurs du quartier, au cœur et au chevet de la Machine absurde qui s'esquinte et « tousse »...

Les ingénieurs autour s'affrontent : certains veulent la démonter pour en savoir plus, d'autres veulent tout remettre en place arguant les « ennuis » que ça a occasionnés. Ils en viendraient presque aux mains dans un pugilat où les boulons et écrous voleraient et où les clefs anglaises ou autres pinces feraient de méchantes armes contondantes.

Les PJ peuvent difficilement s'approcher discrètement et savent probablement quoi faire avec leur expérience « Horloger ». Ces derniers ne sont plus là ou se trouvent étendus par terre, éclatés ou explosés, probablement détruits par les ingénieurs. Certains errent non loin, sans but... en butant l'un contre l'autre, en plein bug. Très vite, l'affrontement sera la seule issue possible face aux ingénieurs déchaînés qui ne veulent pas abaisser les outils ! Heureusement, ce sont de piètres combattants.

DÉNOUEMENT(S)

Tout devrait progressivement rentrer dans l'ordre, les personnages atteints se portent mieux... peuvent reprendre peu à

peu le cours de leur vie et les activités repartent dans le bloc 42 qui n'est plus coupé et désolidarisé de la cité d'Exil.

Les PJ peuvent en avoir appris plus au sujet des Machines absurdes et de l'interconnexion qu'elles établissent avec les habitants de la cité qui sont réceptifs aux signaux de détresse qu'elles émettent.

Les Scientistes ne sont pas toujours impliqués dans les pires expériences qui arrivent et ce sont parfois les ingénieurs et leur soif d'expérimentation et de connaissances qui détraquent la Cité alors qu'ils ont vocation de l'entretenir, la faire tourner, la faire vivre... mieux. Ce sont des enseignements à tirer.

L'Administrateur a aussi l'occasion d'aborder le SHC sans pour autant le faire vivre à ses joueurs sans que leurs personnages en soient victimes personnellement. Ceci peut les pousser à essayer d'en savoir plus et découvrir l'existence de la mythique Cassandre ou du groupe de l'aliéniste Silmond de Batances.

ENSEIGNEMENTS & EXPÉRIENCE

Les personnages peuvent engranger 10 points en MEN et ADA pour l'enquête et leur débrouillardise et 8 points en PHY et SOC pour le traumatisme physique et les liens qu'ils ont pu tisser face à l'adversité.

Il pourrait aussi ajouter quelques nouvelles Relations de type allié ou ami en fonction des services rendus et du serrage de coude face au danger et au mystère pour parvenir à s'en sortir..

Les joueurs peuvent avoir fait connaissances avec Exil et son univers et découvrir le quartier du bloc 42.

par **pitche**
(août 2017)
verheve_AT_gmail.com