

Dédale

XXIV Convention de Supaéro

Une uchronie par Eric Lestrade

Imaginé en février 2000, repris en mai 2002

Écrit de Juillet à Décembre 2002

Testé pour la première fois au printemps 2000, puis testé trois fois dans le courant de l'année 2002

Merci à tous les testeurs : Philou, Toto, Denis, Marie, Boss, Sarah, Mozart, Daniel, Émilie, ainsi que les joueurs de Rêve de Jeux.

Proposé à la XXIV Convention de Supaéro, Février 2003.

Je dédie ce scénario à Philou dont l'enthousiasme m'a incité à le reprendre, pour en faire finalement quelque chose de jouable en Convention.

Préambule

Le scénario aurait aussi bien s'appeler « impasses », car son mécanisme est de confronter en permanence les joueurs à des impasses, à des possibilités qui ne mènent à rien.

Les joueurs vont être dans une situation où il semble exister des possibilités infinies, et où pourtant aucune de ces possibilités ne constitue une solution. C'est à dire que le scénario a pour but de reproduire sur tous les plans l'impression que l'on a d'être dans un labyrinthe : l'illusion d'avoir le choix du chemin à prendre alors qu'il se peut très bien que aucun de ces chemins ne mène quelque part.

Le dédale dans lequel vont être plongés les personnages n'est pas seulement ce lieu surréel qu'ils sont amenés à arpenter, il se trouve aussi dans les sociétés humaines qui y vivent, et dans l'esprit de chacun des PJs. Les sociétés qui sont dans ce dédale sont des impasses, puisqu'elles n'arrivent même pas à s'organiser pour mettre en place l'action la plus évidente que l'on pourrait imaginer : tenter ensemble de trouver une sortie. Les esprits des PJs sont également des impasses car les bribes de souvenirs qu'ils vont récupérer ne servent tout simplement à rien. Leur présence dans ce dédale n'a pas de raison forte, il ne s'agit pas d'une expérience extra-terrestre, pas plus qu'un plan de réhabilitation pour condamnés. Ils sont là parce que, de manière totalement arbitraire, des gens ont décidé qu'ils n'avaient plus leur place dans leur société originelle. Il n'y a pas de caméra, personne à qui parler. Il faut juste trouver la sortie. Mais le plus dur n'est pas vraiment de trouver la sortie, le plus dur est de se convaincre qu'elle existe, et d'avoir la volonté de l'emprunter.

Vous l'avez compris, le cœur de ce scénario est l'absurde et la liberté. L'enjeu pour les joueurs est de le vaincre en acceptant jamais, à aucun prix, de se laisser soumettre à l'arbitraire. La forme épurée de ce scénario serait un homme dans une pièce aux mille portes. Cet homme a la tentation d'essayer d'ouvrir ces portes une à une. Mais s'il fait cela, bien loin de tenter sa chance pour trouver une sortie, il *rentre* dans le jeu de l'absurde, il se déclare lui-même prisonnier de son dédale. C'est exactement ce qu'il va arriver aux PJs : sans qu'ils le sachent, la première porte qu'ils franchissent est la porte d'entrée du Dédale, et chaque pas qu'ils feront pour trouver une sortie les enfoncera un peu plus à l'intérieur...

On ne peut pas combattre l'absurde, on ne peut que le refuser.

Les personnages

Les personnages sont une aristocrate (PJ A), un chef révolutionnaire (PJ B), un hors la loi (PJ C), un officier (PJ D) et un historien (PJ E). Les joueurs peuvent choisir leur personnage au hasard, ou bien en fonction des deux mots en italique qui représentent l'archétype psychologique du personnage (de la même manière que dans *Réminiscences*).

La seule chose qu'ont à savoir les joueurs avant de commencer, c'est que leurs personnages sont amnésiques et qu'ils sont issus d'une société d'un niveau de développement **équivalent** au XVIII^e siècle français. C'est à dire qu'ils savent ce qu'est un roi, une chaise à porteur et une pipe, en revanche ils ne savent pas ce qu'est une automobile ou le communisme. Ils n'ont également aucun repère historique ou géographique : ils ne savent pas ce qu'est la France, Louis XIV ou l'Amérique. Le scénario a lieu dans un univers qui est différent de notre univers, et qui ne sera jamais explicité.

Résumé

Les personnages vont se réveiller dans ce qui semble être un grand bâtiment tortueux et abandonné. Ce bâtiment va se révéler être immense et apparemment sans fin. Ils vont ensuite découvrir que des gens habitent à l'intérieur et qu'ils se sont organisés en sociétés. Les personnages vont tout d'abord s'intégrer à une de ces sociétés durant quelque jours, notamment pour en apprendre plus sur l'endroit où il sont, puis ils vont être amenés à fuir et à rencontrer une ou plusieurs autres sociétés. Leur recherche d'une sortie les mènera à rencontrer des PNJs qui ont chacun leur propre solution, mais aucune de ces solutions n'est la bonne. Les PJs vont finalement découvrir par eux-mêmes une manière de partir et de rejoindre le monde extérieur.

Si les déroulements possibles sont (pour une fois) multiples, la structure en trois parties : exploration de la partie abandonnée, intégration dans le royaume, puis fuite dans les couloirs inexplorés, semblent représenter un bon rythme pour le scénario.

D'après les tests, le scénario a une durée naturelle qui dépasse légèrement les 6h. Le meneur doit donc faire attention au temps qui passe, et ne pas hésiter à traiter des éléments de manière purement narrative, en accéléré. Par exemple le meneur peut décrire brutalement aux joueurs ce qu'il se passe globalement durant telle ou telle journée si les PJs ne font rien de particulier. Il n'y a pas besoin de faire du remplissage, le scénario est suffisamment dense pour ne jouer que les scènes *significatives*.

Mise en place

Éclairage

Le meneur devrait avoir à sa disposition deux types d'éclairage. Un éclairage faible pour la première partie du scénario, pour toutes les scènes de soirée ou de nuit, ainsi que pour les couloirs inexplorés. Et un éclairage moyen pour les scènes de jour dans le royaume.

Il est conseillé de prendre quelques bougies pour l'éclairage faible, et un nombre plus important de bougies¹ pour l'éclairage moyen. Il reste possible d'utiliser la lumière naturelle pour l'éclairage moyen.

Musique

Là encore, le meneur devrait prévoir deux types de musique. Des musiques sombres type Elend qui vont de pair avec l'éclairage sombre décrit ci-dessus, et des musiques XVIII^e (typiquement Mozart) pour aller avec l'éclairage moyen. Il est conseillé de ne pas passer la musique XVIII^e en permanence car ça peut porter sur les nerfs.

Souvenirs

En annexe 1, le meneur trouvera des petits bouts de papier à découper. Ces bouts de papier représentent des souvenirs (ou plus exactement des états d'esprit liés à la vision d'un élément) que vont récupérer les PJs vers le début du scénario. Par expérience le découpage et la gestion de ces petits bouts de papier est toujours beaucoup plus lourd que ce qu'on ne pense. Il est impératif que le meneur prépare cela avant l'arrivée des joueurs. Les souvenirs ont été disposés de manière à être découpés au moins par bandes horizontales avant le scénario².

Les souvenirs à distribuer sont représentés de cette façon dans le texte : **[souvenir]**.

Ces petits bouts de papier récupérés au fur et à mesure vont sans doute créer un beau bordel sur la table de jeu, ce qui est une représentation intéressante de l'état d'esprit des PJs...

La partie abandonnée

Point de départ

Les PJs se réveillent amnésiques et nus dans une pièce carrée complètement vide de 6 m sur 6 m **[départ]**. Les murs sont en pierres taillées de manière très régulière, et le sol est également en pierre. Le plafond est à 5 m du sol et on voit le ciel bleu au travers d'une ouverture en forme de serrure (voir l'abstract) de 2 mètres de large. Attention à ne pas faire de description où le meneur laisse entendre que la lumière du soleil passe de manière directe à travers ce trou, car, comme on le verra à la fin, ce ciel bleu n'est qu'une peinture.

Les murs sont trop lisses pour pouvoir être escaladés (a fortiori sans matériel).

La pièce est munie d'une porte sans serrure. Cette porte peut s'ouvrir en la poussant, mais il n'est pas improbable que les PJs discutent un certain temps sur la raison de leur présence et la manière de sortir avant de se rendre compte que la porte n'est pas verrouillée...

Il est très fortement conseillé aux joueurs de donner des noms à leurs personnages durant la première demi-heure de jeu.

¹ Un bon moyen de moduler la luminosité d'une pièce en se servant uniquement de bougies, et de jouer non pas seulement sur le nombre mais également sur la hauteur des bougies. Une grande bougie droite éclaire beaucoup plus qu'une bougie plate.

² Les sauts de section sous Word marchent de manière un peu aléatoire, et comme Word compose en fonction de l'imprimante par défaut de l'ordinateur sur lequel le fichier est ouvert, il n'est pas exclu qu'il s'emmêle les pincesaux. Normalement ce scénario fait moins de 30 pages tout compris, si chaque bande de souvenirs est sur une page différente et que le scénario fait 50 pages... pas de chance. J'estime que j'ai fait mon possible... Peut-être serait-il temps de passer à Acrobat...

Premières découvertes

La porte de la cellule initiale donne dans un couloir sombre. On peut voir que à droite le couloir tourne à angle droit à droite au bout de 3 m, tandis qu'à gauche le couloir tourne à gauche au bout de la même distance. C'est en fait bientôt tout une série de couloirs, de croisement et de pièces que les PJs vont être amenés à parcourir dans la pénombre. Mais avant qu'ils se rendent compte de l'étrangeté de la disposition des pièces, ils vont rapidement découvrir par ci par là les vestiges de combats qui ont eu lieu il y a une dizaine d'années [**Meubles cassés et empilés**]. On peut trouver des corps momifiés dans les couloirs, avec des traces de luttés (traces de blessures sur les squelettes). Certains de ces corps sont nus, d'autres ont des vêtements déchirés que les PJs ne devraient raisonnablement pas prendre étant donné l'odeur... Dans d'autres coins, il y a des meubles cassés en morceaux, des bouts de bois, les restes de barricades, en fait. C'est donc un champs de bataille intérieur que découvrent les PJs en s'enfonçant dans les couloirs.

Outre les couloirs, il y a de nombreuses portes qui donnent tantôt sur d'autres couloirs tantôt sur des pièces. La plupart de ces pièces sont identifiables comme chambres à coucher. On peut trouver les restes de lits à baldaquin en plus ou moins bonne état, ainsi que des armoires, des commodes et des coffres, la plupart du temps vides mais contenant parfois des vieux bouts de tissus. En cherchant bien, les PJs pourront même trouver quelque chose qui peut s'appeler vêtement (mais c'est limite) [**Habits déchirés**]. Si le PJ A cherche, elle trouvera une grande robe très usée dans une armoire.

D'autres pièces peuvent ressembler à des anciens réfectoires, lieux de culte ou être simplement indéfinissables. Toute cette exploration se fait dans la pénombre. De temps en temps il y a des puits de lumière (en particulier dans les grandes pièces), ou des ouvertures très haut placées dans les murs. Les PJs ne devraient pas pouvoir passer par ces ouvertures. Elles ne sont pas forcément complètement hors de portée (l'endroit où ils sont n'a pas été conçu comme une prison), en particulier en entassant les meubles. Mais sans matériel (et sans entraînement spécifique !) il est bien difficile de progresser dans un conduit vertical... Si vous leur accordez le bénéfice du doute et qu'un PJ atteint une ouverture, ils trouveront la sortie barrée par un fin grillage qu'ils ne pourront arracher.

À un moment les PJs trouveront une peinture accrochée à un mur [**Peinture de chasse à courre**].

Plan

Les PJs se trouvent dans un lieu qui semble avoir été conçu par un architecte fou. Il n'y a aucune symétrie, aucune cohérence, aucun chemin principal. Des petites portes peuvent donner dans des couloirs colossaux tandis qu'une large double porte pourra donner dans un petit cabinet. Pire encore, certains couloirs n'aboutissent à rien, d'autres se croisent en tous sens. C'est le chaos complet.

En pratique, le meneur peut improviser au fur et à mesure, de manière à construire le labyrinthe le plus étonnant possible pour ses PJs, c'est à dire s'arranger pour que, à chaque porte ouverte ou tournant de couloir, les PJs découvrent exactement le contraire de ce à quoi ils s'attendent. Et ce jusqu'à la sortie de cette partie qui est une grande double porte, et dont l'ouverture dans le grand hall (voir partie suivante) va provoquer le basculement définitif de leur vision de la situation.

Le but de cette partie du scénario est de faire sentir aux joueurs la consistance du dédale physique dans lequel sont leurs personnages. Ainsi il faut vraiment maîtriser le déplacement des PJs au premier degré et en revenir au bon vieux « à droite un couloir sombre, à gauche un couloir plus étroit mais un peu plus éclairé, et en face une lourde porte de bois : que faites vous ? ». Et pour que les joueurs entrent complètement dedans, il faut brouiller tous leurs points de repère un à un : le couloir éclairé ne mène pas forcément plus près de la sortie (il peut mener à une vaste pièce éclairée par des puits de lumière, par exemple), l'escalier de pierre qui monte ne ramène pas forcément plus près de la surface, suivre tout le temps le mur de droite est impensable car cela revient à marcher sur des kilomètres de galeries, etc, etc... Tout cela pour éviter que les joueurs ne disent nonchalamment : « bah, on prend le chemin qui monte/qui est éclairé/qui tourne à droite » : ils doivent vivre la situation inextricable de leur personnage, et se prêter au jeu de faire des choix sans aucun élément concret de décision.

Arrivée et premières rencontres

le grand hall et la foule

La grande double porte de la partie abandonnée donne dans un hall aux dimension impressionnante [**Le grand hall**], assez bien éclairée par de nombreux puits de lumières, et habitée par une foule classique en apparence. Le spectacle devant eux donne l'impression de déboucher sur la place principale d'un village, un jour de marché.

J'ai écrit que c'était un basculement, parce que, même s'ils ne s'en rendent pas forcément compte consciemment, c'est ce que l'on considère habituellement comme l'extérieur (une grande place populaire)

qui vient à eux. Cela commence déjà à insinuer que la recherche de la sortie est peut-être absurde, tout simplement parce que le concept de sortie n'existe pas dans le monde où ils sont.

La foule est dense, les aller et venues sont nombreuses, les passages et les portes aussi, si bien qu'il se peut que personne ne remarque les PJs qui viennent de franchir la double porte. Cela leur laisse le temps de digérer ce qu'ils voient. Les marchands sont disposés un peu partout dans le hall, laissant à peine un passage principal au milieu de ce gigantesque couloir. Des couloirs en partent de manière irrégulière à gauche et à droite, et le couloir principal finit par déboucher au loin (une centaine de mètres, ce qui est très grand en intérieur) sur une double porte similaire à celle que les PJs viennent de franchir.

Les PJs peuvent se mêler à la foule s'ils le souhaitent. Néanmoins, quoi qu'ils fassent, les gens vont forcément finir par remarquer que ce sont des « nouveaux », en particulier à cause de leurs vêtements en très mauvaise forme, ou à cause de leurs questions « étranges ». Ils seront alors accueillis avec une joie non dissimulée et avec une pointe d'étonnement. Autant les villageois ont l'habitude que des gens franchissent cette double porte, autant cela fait maintenant deux ans que cela ne s'est pas produit.

La porte que viennent de franchir les PJs sera refermée plus tard par les prêtres. Elle se déverrouille à chaque fois qu'on tente de la passer dans le sens des PJs, et les prêtres veulent la maintenir fermée. À l'autre bout, le grand hall se termine par une porte similaire, elle est également sous le contrôle des prêtres [**La grande porte**]. Cette double porte (qui sera éventuellement examinée bien plus tard par les PJs) mène vers la région des démocrates (voir la partie qui les concerne).

L'évêque Odillor³

Rapidement, les gens s'accumulent autour des PJs et il ne faut pas longtemps avant qu'un jeune officier n'arrive et fasse entourer les PJs d'une douzaine de gardes afin de les « protéger » de la foule. Le jeune officier (du nom de **Teler**) lance des ordres à ses soldats pour maintenir la foule à l'écart et n'écoute pas vraiment ce que disent les PJs. Pour toute réponse il se tournera vers eux en leur jetant un grand sourire de contentement inexplicable. Une fois que la situation est maîtrisée, **Teler** fait rentrer un homme en robe noire à l'intérieur du cercle des gardes (« laissez passer l'évêque Odillor, voyons ! »), tout en se montrant très respectueux à son égard. Par comparaison aux autres personnes qui sont autour des PJ, cet homme est beaucoup plus sombre. Il demande le silence à la foule qui finit par obtempérer, ce qui permet de s'apercevoir que **Teler** discute bruyamment avec son sergent. **Odillor** lui jette un regard dur, et **Teler** se tait immédiatement comme un élève surpris en flagrant délit de bavardage par son professeur. **Teler** reprend alors la mesure de la situation et s'occupe de faire taire la foule avec un zèle démonstratif et inutile (la foule est déjà à peu près silencieuse), et de faire taire les PJs. Si les PJs ont vraiment du mal à se taire, il peut aller jusqu'à en faire assommer un, tout en prenant un air désolé.

Lorsque le calme est établi, **Odillor** prend la parole. Devant la foule, il loue le Seigneur pour leur avoir donné quatre hommes et une femme, il le remercie pour Sa bienveillance et de montrer ainsi qu'il pense à eux. Ensuite il se dirige vers chaque PJs et lui attribue une fonction (officiellement il révèle ce que le Seigneur leur a envoyé). Devant le PJ C, il passe rapidement en disant « tu es un cueilleur », de même le PJ D est un soldat. Devant le PJ A, il passe un peu plus de temps et déclare d'un air satisfait qu'elle est dame de compagnie (murmure dans la foule). Au niveau du PJ E, il semble réfléchir longuement et indique qu'il faut le confier au roi. Mais c'est finalement le PJ B qui lui pose plus de problèmes : devant lui il prend un air soucieux voire contrarié, mais ne tarde pas à déclarer (en hésitant légèrement) qu'il est domestique. Après cette répartition des rôles, il conclut en disant que maintenant qu'ils savent qui ils sont (sic), ils peuvent se présenter au roi.

Les quartiers royaux et l'intendant Ségend

Les PJs sont menés selon un chemin complexe par divers couloirs et pièces jusqu'à une salle richement décorée. L'architecture est du même type que ce qu'ils ont pu voir dans la première partie, mais c'est globalement mieux éclairé. Ceci est en particulier vrai pour les quartiers royaux qui sont parmi les plus clairs des environs. Les PJs arrivent donc jusqu'à ce qu'il semble être la salle du trône. Un homme d'une quarantaine d'année est assis sur un fauteuil surélevé, entourés de deux soldats au garde-à-vous. Il s'agit de l'intendant **Ségend**, mais il ne se présentera pas ainsi, laissant ainsi croire aux PJs qu'il est le roi.

Ségend les accueille sèchement en leur indiquant qu'ils sont maintenant des sujets de ce royaume, et leur demande de se présenter, la réponse attendue étant bien sûr ce que l'évêque a déclaré dans le hall. Pour le reste Ségend est peu disposé à répondre aux questions, et se montrera ennuyé. Il se contentera d'affirmer qu'il est inutile de chercher la sortie car il n'en n'existe pas, mais que si ça leur chante ils sont libres de tenter leur chance dans les profondeurs du dédale. Au bout d'un moment, si les PJs continuent de

³ La scène qui suit est décrite de manière assez détaillée principalement dans le but de donner au meneur un idée de ce qu'il peut se passer. Personnellement, je n'utilise pas forcément le PNJ Teler lorsque je maîtrise ce scénario, si je sens que ça devient trop lourd.

tenter d'arracher la moindre bribe de renseignement à l'intendant, un serviteur s'approche de ce dernier et lui murmure quelque chose à l'oreille. Ségend prend alors un air contrarié, et se lève du trône et quitte la salle d'un air digne, non sans avoir lâché aux PJs « Le roi va vous recevoir ».

Le roi Hugo

Arrive alors dans la salle un homme à la barbe blanche d'un âge certain, et habillé d'une robe et d'une cape largement moins riches que les vêtements de **Ségend**. Il s'agit du roi **Hugo [Le roi]**. Il monte sur le trône et montre un air très fatigué. « Cela fait bien longtemps que personne n'est plus passé par les lourdes portes du grand hall. Je me dois cependant de vous souhaiter les bienvenue ici, si vous me pardonnez cette hypocrisie ». Le roi n'a pas l'air extrêmement réceptif, et passera le plus clair de son temps à se lamenter ou à plaindre les PJs. « oui, ce sont là toutes les questions des nouveaux venus. Il vous faudra un peu de temps pour renoncer ». Il finira par leur confier au soin d'un serviteur, **Lester** qui est censé leur montrer leur demeure.

Si aucun PJ ne l'a fait, le serviteur fera remarquer au roi que l'un des PJs est à sa disposition. Le roi répondra alors nonchalamment « confiez le à l'alchimiste, depuis le temps qu'il me demande quelqu'un... ».

Les chambres et le serviteur Lester

Lester est un jeune homme extrêmement respectueux et attentionné. Il est certain qu'il va faire de son mieux pour aider les PJs. Sa mission initiale est d'amener les PJs « chez eux », et de les mener le lendemain à leurs affectations respectives, mais il pourra sans problème leur faire visiter différents lieux, ou tenter de demander audience à tel ou tel personnage.

Le groupe va donc d'abord se rendre dans leur nouveau domicile. Rapidement, une fois sorti des quartiers royaux, les lieux sont moins éclairés. Au fur et à mesure que les PJs s'approchent de leur but, en passant par d'incroyables chemins, la lumière se fait plus rare jusqu'à atteindre un couloir assez sombre qui semble désert. **Lester** leur indique cinq chambres donnant dans ce couloir ou à proximité immédiate. Ce couloir se trouve à l'extrême limite du royaume, et il suffit de s'en éloigner de quelques dizaines de mètres dans la direction opposée au centre du royaume pour se retrouver dans des parties inexplorées de Dédale.

Lester laisse les PJs s'installer et découvrir leur « chez eux », et part leur chercher des vêtements un peu mieux que les loques qu'ils portent, et quelques vieux draps usés, tout en leur assurant que s'ils travaillent dur, ils pourront se procurer dans quelque temps des affaires de meilleure qualité au marché. Les quartiers des PJs sont des chambres assez spacieuses mais en piteux états et éclairées uniquement par la lumière qui provient du couloir, néanmoins elles contiennent certains meubles globalement intacts, en particulier le lit pour la plupart d'entre elles.

Lester n'en sait pas plus que n'importe quel villageois (c'est à dire un peu moins que **Léol**, voir plus bas). Il ne fait aucun doute pour lui que les PJs vont s'installer et se plaire en ce lieu. Il ne manquera pas une occasion de d'affirmer que c'est un plaisir de servir le roi. Il est heureux pour le PJB qu'il soit serviteur, et souhaite de tout cœur qu'il puisse servir le roi, ce qui ne devrait pas manquer d'énerver le PJ.

Premier soir

La rue

La rue dans laquelle les PJs élisent domicile fait partie d'un « quartier » composé de quelque couloirs. Les habitants de ce quartier (une vingtaine) prennent leur repas ensemble. Peu après l'arrivée des PJs, le repas du soir sera servi. Les PJs seront les bienvenus s'ils souhaitent prendre part à ce repas, mais personne ne viendra explicitement les inviter. Le repas est servi à un croisement de couloir, autour d'un feu.

Les habitants du quartier font partie des arrivés les plus récents dans le royaume (entre 1 et 3 ans), à part **Léol** qui est arrivé dans le royaume il y a 7 ans, mais qui s'est installé dans le quartier afin justement de « guider » les nouveaux venus. **Léol** est un homme avenant, qui pourra renseigner les PJs sur le fonctionnement du royaume et son histoire. L'histoire du royaume remonte à 8 ans, il a été fondé par Hugo qui a réussi à arrêter les nombreux conflits internes et individuels des habitants du Dédale, et à rassembler sous ses ordres tout une partie de Dédale. Le royaume a vécu paisiblement pendant un an, en profitant des nouveaux arrivants pour augmenter la main d'œuvre. Il y a sept ans, une guerre s'est déclenchée avec un peuple voisin (qui sont maintenant les démocrates, mais nul dans le royaume d'Hugo ne le sait). La guerre a fait rage pendant 1 an, puis elle a cessé sans désigner de vainqueur, et afin que tel conflit ne recommence plus jamais, la grande porte qui sépare le royaume d'Hugo de ce peuple a été symboliquement fermée, pour ne plus jamais être rouverte. Les prêtres sont les gardiens de cette porte. Ces six dernières années, la vie dans le royaume a été paisible. La population a fini par pratiquement se stabiliser, depuis que les arrivants se sont faits moins nombreux.

Pendant la nuit

Pendant la nuit, les PJs entendront une voix dans une sorte de demi-sommeil, sans qu'il soit possible de déterminer si cette voix est réelle ou imaginaire. Cette voix leur dira : « Je sais ce que vous cherchez... oui... je sais... une sortie... mais tout n'est pas comme vous l'imaginez... tout n'est pas comme vous le voyez... la sortie n'est pas ici... moi, je connais la porte... la porte de l'esprit... retrouvez moi dans le premier couloir de droite du grand hall... je vous montrerai la porte... ». À cet instant les PJs se réveillent pour constater qu'il n'y a personne dans leur chambre, ni la moindre ouverture par laquelle ils auraient pu entendre ces paroles.

La voix entendue est celle du mendiant que les PJs peuvent effectivement rencontrer dans le premier couloir transversal du grand hall, sur la droite. Cette voix était bien réelle : le mendiant connaît de nombreux passages, l'un de ces passages passe juste à côté des chambres des PJs, et il s'est caché dedans pour parler aux PJs. En pratique tout se passe comme si le mendiant s'était placé dans les murs des chambres et avait murmuré à travers le mur.

Découvertes des habitants et des lieux

Le lendemain va être la première occasion pour les PJs de découvrir un peu ce qu'il y a dans le royaume. Cette partie regroupe les principaux éléments qui définissent le royaume d'Hugo, et il est possible voire probable que les PJs ne cherchent pas dans toutes les directions qui sont indiquées ici.

Dans la partie centrale du scénario, depuis l'arrivée dans le royaume jusqu'à leur fuite ou leur départ, les PJs devraient être séparés pendant une bonne partie du temps. Il est très fortement conseillé que tous les joueurs assistent à toutes les scènes. Si les joueurs n'ont pas l'habitude de jouer comme cela, forcez les⁴.

Le pouvoir

Officiellement c'est le roi qui gouverne. En pratique le roi se désintéresse largement de cela, et laisse la place à l'intendant et l'évêque. Ces deux derniers s'entendent bien et servent le même objectif : que tout reste en l'état. Actuellement la société fonctionne sur un mode où la masse des gens travaillent pour les privilégiés (nobles et prêtres), et c'est de l'intérêt de l'intendant et de l'évêque que rien ne change.

Les villageois

Chacun a un rôle. Les personnages que l'on rencontre le plus souvent sont des cueilleurs et les marchands. Ces derniers font à la fois du troc et de la vente. Ils récupèrent leurs objets par les expéditions qui sont menés régulièrement, par des réserves plus ou moins secrètes et personnelles, et par les exclus (voir après). Ces derniers échanges sont clandestins.

Les PJs pourront remarquer qu'il y a une proportion supérieure à ce qu'il paraît naturel de malades mentaux.

Les gardes

Le quartier des gardes se trouve dans les quartiers royaux. Même si les couloirs sont tordus et les pièces improbables, il y fait donc plus clair et plus ordonné que dans la majeure partie du Dédale connu. On y trouve en particulier une salle d'entraînement, une salle d'arme, une salle de repos, une cantine, et les chambres des officiers.

Les gardes servent à assurer la stabilité du royaume, protéger le roi, et protéger les expéditions qui sont régulièrement menées hors du royaume. **Ségend** est, de facto, le chef des gardes.

Si le PJ D respecte ce qui est prévu pour lui, il sera affecté à **Teler** (rencontré auparavant dans le grand hall). Celui-ci l'accueille fort aimablement, et l'emmène à la salle d'entraînement, où il est censé passer son premier jour. En première partie de journée, le PJ participera à une séance de combat à mains nues et en deuxième partie à une séance avec des armes d'entraînement. Si le PJ se lâche, il peut se montrer le meilleur dans chacune de ces séances, ce qui impressionnera très favorablement **Teler**, satisfait d'avoir une telle recrue. **Teler**, bien qu'un peu étourdi, est un officier efficace car aimé de ses hommes. Il est intelligent, n'apprécie guère **Ségend**, et il n'a pas besoin qu'on le pousse beaucoup pour qu'il le dise.

⁴ Le fait que tous les joueurs assistent à presque toutes les scènes de la partie, même celles où leur personnage est absent, est une manière de jouer que je considère pour ma part (et je suis loin d'être le seul) comme plus « évoluée » que de jouer perpétuellement à cache-cache. On perd en « jeu », mais on gagne très souvent sur le plan de l'histoire.

Les nobles

Les nobles [**Les aristocrates**] sont des pantins dont la principale fonction est de profiter du travail des villageois. Certains, parmi les plus jeunes, occupent des fonctions d'intendance ou de supervision, parce qu'ils le veulent bien, mais la plupart ne travaille pas. Ils s'organisent des soirées de discussion ou de spectacle, sombrent souvent dans la débauche. Les plus aventureux se font organiser des expéditions dans le Dédale (et ne manquent pas de se faire dépouiller par les exclus).

La PJ A sera peut-être un peu surprise d'être introduite à un homme **Mansoit de Féru**, un homme de 35 ans plutôt beau garçon, et non à une femme comme le suggérait sa fonction de « dame de compagnie ». Ce qui lui est réservé est davantage un rôle de maîtresse. Néanmoins le PNJ va pouvoir apprécier la beauté et la noblesse du personnage, si bien qu'il se comportera de manière très délicate et civilisée. En bref, il tentera de la séduire et non de la forcer. Le soir du premier jour, **Mansoit** proposera à la PJ de prendre part le lendemain à une courte expédition d'une journée dans les couloirs inexplorés. Cette expédition se passera sans problème, Mansoit sera déçu de ne trouver ni « trésor » (réserve de bougies, ou autres objets prisés), ni « aventure » (pas d'embuscade d'exclus).

Les prêtres

Les prêtres [**Les prêtres**] ont toutes les apparences d'être les manipulateurs de cet endroit : ce sont eux qui ont la clef de deux grandes portes du hall (l'une mène sur la partie abandonnée, et l'autre vers les démocrates), ils disent qu'il faut se contenter de ce qu'on a et remercier Dieu pour offrir à tous de la nourriture et un toit(sic), et enfin L'évêque est, avec **Ségend**, le véritable maître des lieux. Néanmoins, les prêtres représentent juste un élément social de très forte stabilité. Les portes sont fermées pour protéger symboliquement le royaume, et les prêtres tentent juste de contrôler les gens « pour leur propre bien ». Ils croient vraiment en leur religion, ce ne sont pas les obscurs manipulateurs cyniques qu'ils pourraient évoquer à des PJ paranoïaques.

Le meneur peut inventer ce qu'il veut pour cette religion⁵, il n'y a rien à voir de déterminant ici.

L'alchimiste Zyncate

Zyncate est l'alchimiste du roi [**L'alchimiste**], mais aussi ce qui se rapproche le plus d'un ami pour ce dernier. Pour **Zyncate**, **Ségend** est le véritable dirigeant effectif, et il a jadis tenté à de multiples reprises de convaincre **Hugo** de s'intéresser davantage à la vie de son royaume, et au sort des villageois. Néanmoins depuis deux ans, **Zyncate** a préféré se consacrer corps et âme à son travail, et reste le plus clair du temps enfermé dans son laboratoire. **Ségend** le considérait autrefois comme un danger, mais il lui paraît maintenant inoffensif, et le laisse tranquille.

Zyncate a l'esprit un peu original, est souvent étourdi mais peut faire montre de surprenants éclairs de lucidité. Il sait que le roi est désespéré, mais, lui, il conserve espoir.

Si le PJ E est introduit auprès de l'alchimiste, ce dernier se montrera follement content d'avoir enfin un assistant, d'autant plus que, en ce moment, il en a particulièrement besoin. Il apprendra au PJ toutes sortes de manipulations de base pour qu'il puisse rapidement remplir sa fonction.

Le laboratoire est composé de deux pièces, dans la plus petite, il y a le bureau de **Zyncate** avec une bibliothèque rempli de cahiers de notes. La seconde pièce est la pièce des manipulations avec tout ce qui convient comme verroterie à un laboratoire de chimie. **Zyncate** a en outre accès à une réserve où il entrepose divers produits chimiques. Tous ces produits chimiques ont soit été récupéré dans le Dédale (par lui-même ou par les exclus), soit fabriqués par **Zyncate** à partir de ces derniers.

La bibliothèque

Le roi dispose d'une bibliothèque. Les gens y ont accès en dehors de lui-même sont les nobles, les prêtres et l'alchimiste. Il est possible au PJ qui sert l'alchimiste d'y aller en se montrant un peu convainquant, mais plus généralement, tout PJ le demandant au roi obtiendra l'autorisation. Ce dernier est blasé et désespéré (voir plus bas), et n'en a rien à faire si un PJ rentre dans sa bibliothèque.

La bibliothèque est une vaste pièce assez bien éclairée [**La bibliothèque**]. Les livres rangés dans des étagères vont du sol jusqu'au plafond, dix mètres plus haut. Tout est poussiéreux et les traces d'activité sont rares et anciennes.

⁵ Il existe un problème avec le thème de la religion dans ce scénario. Vu la situation exposée, ce thème devrait être l'un des principaux thèmes du scénario, or je l'ai complètement laissé de côté lors de l'élaboration de l'histoire parce qu'il ne m'intéressait pas ici. Par conséquent, soit le meneur trouve un moyen de développer la religion dans le scénario, soit il fait rapidement comprendre aux joueurs qu'il n'y a rien d'intéressant dedans, sinon il risque d'y avoir des lourdeurs dans le déroulement de la partie.

Les titres des livres, pour ceux qui sont lisibles malgré leur âge et le manque d'entretien, laissent promettre les plus grandes merveilles : il y a des ouvrages sur les sciences, l'histoire, la philosophie, etc... Mais ils ont la particularité d'être complètement vides, dans le sens où toutes les pages sont uniformément blanches [**Livres blancs**].

Le verger

Lorsqu'un PJ se rend au verger [**Le verger**], le premier aspect visible est un arbre de grande taille (style vieux chêne, mais en plus gros) planté, dans les deux sens du terme, au milieu d'une pièce au plafond haut, et dont les branches débordent largement des murs de la pièce et ont ménagé par endroit des trouées dans le mur. Les PJs notent immédiatement que cet endroit est le point de départ le plus aisé qu'ils ont jamais rencontré pour aller à l'extérieur, en grimpant dans l'arbre et en suivant les branches.

Cet arbre n'est pas le seul, la pièce donne dans un autre plus grande avec deux arbres un peu différents mais de même gabarit, et encore plus loin se trouve une grande serre avec encore une dizaine d'arbres, comme si les trois premiers arbres avaient « débordés » de la serre (ce qui n'est pas forcément très crédible car il faudrait des dizaines et des dizaines d'années pour un tel débordement, à moins que ces arbres ne soit particulièrement rapide à pousser).

Tous ces arbres sont des arbres fruitiers, dont les cueilleurs rassemblent les fruits. Ces derniers sont de grande taille, de formes et de couleurs variées⁶.

C'est **Mansoit de Féru** qui surveille le travail des villageois, et c'est à lui que sera introduit le PJ affecté aux cueilleurs.

L'extérieur

Contrairement à ce que les PJs peuvent croire en début de partie, atteindre l'extérieur n'est pas extrêmement difficile. Mais ça ne constitue pas la solution de leur problème non plus.

La plupart des trous de lumière de Dédale sont hauts et inaccessibles, mais en certains endroits, comme le verger, il est possible de se trouver un chemin pour sortir. Dans les couloirs inexplorés l'architecture est moins vaste, plus torturée, et il est plus facile de trouver un passage accessible.

Une fois à l'extérieur, les PJs vont avoir la surprise de constater que le bâtiment dans lequel ils sont ne semble pas avoir de fin : il s'étend dans toutes les directions. De là où ils sont ils peuvent apercevoir une grande tour en haut de laquelle ils auront sûrement une meilleure vue (voir le paragraphe sur la tour plus bas).

Il est beaucoup plus facile de s'orienter en marchant sur les toits que dans le Dédale, néanmoins la progression est rendue difficile parce que les toits sont très loin d'être tous au même niveau. La progression sur plus de quelques centaines de mètres n'est pas envisageable sans matériel.

À la recherche d'une sortie

Cette partie regroupe les solutions apparentes auxquelles les PJs vont être confrontés.

Les drogues du mendiant

Le rêve des PJs de la première nuit fait référence au mendiant **Léonard** qui passe une partie de sa journée assis dans le couloir mentionné dans le rêve, coincé entre plusieurs étalage de marchands (ce qui ne le rend pas facile à repérer) [**Le mendiant**].

Léonard est un personnage halluciné, assez parano, finalement assez semblable à l'alchimiste **Zyncate**, mais à l'autre bout de l'échelle sociale. Dès que le contact est pris, il fait venir les PJs dans son « antre ». Celle-ci est une sorte de petite pièce bas de plafond encombré d'un fouillis indescriptible, que l'on peut atteindre en progressant dans un étroit conduit zigzaguant et se terminant par une sorte de courte cheminée verticale de deux mètres de haut. Cette cheminée débouche au beau milieu de la pièce.

Léonard va tenter de convaincre les PJs que l'on peut échapper au dédale en se transformant en esprit pur. Il prétend que c'est en accomplissant le premier stade de cette transformation qu'il a pu parler de les rêves de PJs (en réalité, il a parlé aux PJs dans leur demi-sommeil grâce à sa connaissance de passages secrets en tous genres, dont certaines petites ouvertures donnent dans les chambres de PJs, laissant passer le son de sa voix comme dans un parloir). Cette transformation en esprit pur se fait en fumant une certaine préparation au narguilé. Les ingrédients sont difficiles à réunir, mais il a su en récupérer la plupart auprès des exclus. Pour sa préparation finale, il lui manque cependant encore quelques ingrédients (souffre et phosphore, disons). Les PJs comprendront rapidement que l'alchimiste peut posséder de tels ingrédients.

⁶ Pour un humain de la planète Terre, l'alimentation par fruit uniquement poserait de nombreux problèmes médicaux. Dans ce monde-ci, ce n'est pas le cas.

La réalité de tout cela est que le narguilé contient généralement des substances gravement hallucinogènes, et **Léonard** s'est convaincu lui-même qu'en allant plus loin dans cette voie, il allait pouvoir quitter le monde réel. Une fois que les PJs auront apporté les ingrédients manquants, Léonard fumera en premier sa préparation, et mourra doucement. Il est intéressant de noter qu'à ce point de scénario, les PJs n'auront pas vraiment les éléments pour juger si **Léonard** a effectivement réussi à s'échapper ou non...

Léonard est un personnage à la fois positif et pathétique. Sa mort devrait apporter une ambiance assez ambiguë étant donné que ce sont les PJs qui l'ont finalement laissé mourir. Thème du libre arbitre.

L'explosion de l'alchimiste

Zyncate est convaincu que tout le monde est observé. Il pense qu'en provoquant une explosion importante, il forcera les observateurs à réagir. Il prépare ce plan depuis quelques mois, et l'arrivée de son aide va lui permettre de le mettre à exécution. **Zyncate** est au début assez évasif quant à son plan, mais dès le deuxième jour, il ne pourra plus cacher grand chose. Il est très excité par son projet et peut trouver dans le PJ une oreille complaisante.

C'est dans un lieu un peu à l'écart du royaume que **Zyncate** compte provoquer l'explosion. Le fait de risquer la mort de quelques exclus ne l'a pas vraiment effleuré.

Le suicide du roi

Le roi **Hugo** est désespéré. C'est le premier à être arrivé ici, il a dépensé beaucoup d'effort à une époque pour organiser son petit bout de monde, et à présent il est très fatigué. Cela fait quelques temps qu'il se pose des questions, et il en est arrivé à la conclusion que tout le monde arrivé après lui est de mèche. Contrairement à **Léonard** ou à **Zyncate**, c'est un personnage très calme, car sa paranoïa est dominée par son cynisme : il sait qu'il ne peut rien y faire.

Une longue entrevue avec le roi pourra révéler ce qu'il pense, car ce dernier n'est plus sur ses défenses. Il a décidé de bientôt se suicider (ce point précis est cependant impossible à découvrir), et il ne se gêne pas pour s'ouvrir à un PJ qui s'intéresse particulièrement à lui, dans un ton très calme et désespéré : « Vous aussi, vous en faites parti. Inutile de nier, de toutes façons, ça ne fait rien ».

Zyncate est l'ami le plus proche du roi. Il s'est rendu compte que ces derniers temps, le roi se montrait particulièrement sombre.

Le suicide du roi aura lieu dans les 2 ou 3 jours suivant l'arrivée des PJs, selon le meneur (par rapport au rythme de la partie). **Ségend** prendra alors le pouvoir, avec l'appui d'**Odillor**. Il couvrira le suicide en mort naturelle ou en meurtre. Une proposition pour renouveler le rythme de la partie est que **Ségend** désigne les PJs comme les coupables (ce sont les derniers arrivés, les étrangers, en quelque sorte...), à plus fortes raisons s'ils ont traîné dans les quartiers royaux ces derniers temps. Les PJs, éventuellement avertis par **Mansoit de Féru** si le personnage a été fortement intégré à l'histoire, ou bien par les seuls bruits de pas en cadence qui résonne dans le couloir au petit matin, devront fuir le royaume.

Le rêve de l'enfant

Cet élément n'a jamais été exploité au cours des différents tests (il y a déjà beaucoup à faire), je le laisse comme source d'inspiration.

Les PJs pourront rencontrer un enfant [**L'enfant**] qui dit savoir où on peut sortir. Il les mènera au choix, soit vers un observatoire aux dimensions cyclopéennes, avec des mécanismes complexes et imposants [**L'observatoire**], soit vers un piège qui contient un bande animée⁷ (éclairée indirectement par le soleil) dans une salle sombre. Là encore dans cette dernière possibilité, il peut y avoir un mécanisme d'horlogerie de taille démesurée pour remonter la bande animée. Cette bande animée représente des paysages, auquel on peut ajouter la bande son d'une boîte à musique, également mue par le mécanisme.

Quel que soit la forme que cela prend, c'est l'évasion par le rêve dont il est question ici. Réservé aux meneurs inspirés.

La tour

Le dédale peut comprendre une très haute tour qui sera explorée plus probablement après la fuite des PJs hors du royaume. Cette tour donne une vue imprenable sur les environs : le bâtiment s'étend à perte de

⁷ Au XIX^e et sûrement avant, il existe le chaînon manquant entre la fresque et la bande dessinée, à savoir des séries d'images sur une bande de papier qui peut faire plusieurs **dizaines** de mètres de long et qui raconte une histoire.

vue. On distingue bien des endroits de verdure ou même des petites forêts, mais elles sont toujours entourée par ce bâtiment, si bien que ces endroits de verdure ressemblent à des jardins.

Les PJ peuvent également reconnaître l'endroit où ils sont arrivé, grâce à l'ouverture en forme de trou de serrure dans un des toits.

Le puits

Cet élément n'a été exploité qu'une seule fois, et est loin d'être essentiel. Accessible depuis le royaume, ou bien sur les conseils des exclus⁸, un gigantesque puits peut être découvert (on voit à peine la paroi en face) [**Le puits**]. Sur le mur intérieur de ce puits est accroché un escalier de pierre qui descend en spirale. Cet escalier a comme propriété étonnante que lorsqu'on a fait un tour complet, au lieu d'arriver un étage en dessous, on revient au même endroit. L'explication vient du fait que ce n'est pas un puits en spirale, mais tout simplement un cercle. L'impression qu'il est en spirale est donné par une illusion d'optique provoquée par la décoration du puits (une barre horizontale croisée par une série de barres inclinées peut donner l'impression d'être légèrement inclinée). On ne se rend compte de rien lorsqu'on le parcourt parce qu'il est constitué de marches très légèrement inclinées. Par exemple si on imagine un rayon de 20 mètres pour le puits. Un tour complet est censé faire descendre de, disons, 3 mètres. Cela implique qu'il suffit que les marches (quelques soient leur nombre) soient inclinées de 1,4° vers le haut pour compenser la dénivellé de chaque passage d'une marche à l'autre.

Au delà du royaume

Soit parce qu'ils décident de partir, soit parce qu'ils fuient Ségend qui a pris le pouvoir, les PJs vont finir par quitter le royaume plus s'aventurer dans la partie inexplorée du royaume

Les couloirs inexplorés et les exclus

La zone dite inexplorée ressemble beaucoup à la partie abandonnée du début du scénario, dans le sens où tout paraît vide et abandonné. Une chose cependant pourra être remarquée par un PJ qui y resterait suffisamment longtemps (par exemple la PJ lors d'une expédition de **Mansoit**) : il y a de temps en temps des peintures trompe l'œil. Cet élément devrait faire réfléchir les PJs, et finalement c'est sûrement le principal élément sur lequel les PJs baseront leur action finale pour trouver une sortie.

Si les PJs voyagent seuls dans les couloirs inexplorés, ils finiront par rencontrer les exclus [**Les exclus**]. Plus exactement, ils se sentiront suivis, et s'ils demandent à rencontrer leur suiveurs, au moins un exclus, **Valna**, se montrera.

Valna est une belle femme d'une trentaine d'année, habillée en homme. Femme de tête, elle est suivie par de nombreux exclus, même si, en pratique, elle n'exerce aucune fonction officielle. Et pour cause, les exclus forment une société anarchique, et **Valna** insistera bien sur le fait que chacun fait ce qu'il veut, et que par conséquent elle n'a aucun contrôle sur les autres exclus. **Valna** représente cependant pour les PJs un point d'entrée intéressant pour avoir des infos d'une source différente que le royaume, et pour récupérer du matériel pour faciliter la progression par l'intérieur ou par l'extérieur, s'ils sont partis précipitamment.

Valna apparaît au premier abord comme à la fois cynique et idéaliste (si, c'est possible) : elle prétendra qu'il n'existe pas de sortie et se moquera de la tentative des PJs, mais d'un autre côté elle place la liberté individuelle au dessus de tout. Le contact avec **Valna** devrait susciter pas mal de discussions, notamment par le fait que, si nécessaire au rythme du scénario, elle peut leur faire visiter des endroits comme une salle remplie de peintures représentant des personnages, ou encore le puits. En dehors de ces endroits optionnels, elle devrait leur montrer la tour, ce qui permettra au PJ de bien reconnaître l'endroit d'où ils viennent vu de haut, et elle devrait leur parler des démocrates¹⁰, si une visite chez les démocrates n'est pas de mise.

Au cours de toutes ces discussions et visites diverses, **Valna** pourra évoluer et reprendre espoir. Elle accompagnera alors les PJs dans leur recherche. En plus de cela, **Valna** pourra s'enticher pour le PJ B si celui s'exprime comme un défenseur de la liberté.

⁸ Soyons bien clairs : cela signifie que le choix est laissé au meneur de situer la tour dans le royaume d'Hugo ou non, selon ce qui est le plus intéressant pour sa partie.

⁹ Ce souvenir sera distribué de préférence la première fois que les PJs se verront décrire ce que sont les exclus, c'est à dire probablement bien avant de les rencontrer véritablement.

¹⁰ Il est essentiel pour le sens du scénario que les PJs entendent au moins parler des démocrates et de leur mode de fonctionnement.

Les démocrates

Le peuple des démocrates est le second peuple que les PJs auront peut-être l'occasion de découvrir.

Dans les premiers temps du Dédale, les ressources étaient abondantes, et les gens se sont installés un peu partout, en se regroupant en clan qui se gouvernaient indépendamment les uns des autres. Ensuite, les ressources sont devenues plus rares, les gens plus nombreux, et les clans ont commencé à se faire la guerre. Les PJs ont vu des restes de cas batailles au début du scénario. Les démocrates est le clan le plus proche du royaume où les PJs ont débarqué.

Les PJs peuvent être amené à rencontrer les démocrates de trois manières différentes :

- Ils franchissent la grande porte du grand hall, fermée par les prêtres
- Ils sont mené par les exclus
- Ils commencent à voyager seul dans le Dédale ou par l'extérieur, et rencontre ce clan.

Les démocrates sont dans une situation économique analogue au royaume. Ils cultivent un verger, il y a une classe de privilégiés, mais dont l'existence est due à des raisons forts différentes. À la différence du royaume, la religion est en revanche peu présente.

Les démocrates, comme leur nom l'indique, sont des démocrates absolus, jusqu'à l'absurde. Le pouvoir est au peuple, par multiples référendums, et chacun décide en fonction uniquement de son avantage personnel. Le phénomène le plus marquant est celui du droit de vote. Il y a longtemps, un citoyen a proposé que tous les citoyens qui mesuraient moins de 5 pieds et 2 pouces cèdent leur droit de vote. Chacun votant dans son propre intérêt, cette décision est passée, car la plupart des gens étaient plus grands que cette taille. De la même façon les gens mesurant moins de 5 pieds et 3 pouces ont été écartés. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux électeurs (pertinemment appelés les « grands électeurs ») qui mesurent l'un 6 pieds et 7³/₄ pouces, et l'autre 6 pieds et 8 pouces. Depuis des années, les démocrates organisent des élections pour élire un président, mais chacun de ces grands électeur vote pour lui-même, si bien que le président n'est jamais élu. Il serait intéressant que lorsque les PJs arrivent chez les démocrates, ce soit justement le jour d'une élection.

Ce clan est donc dans une situation complètement bloquée où aucune décision ne peut être prise. Ainsi tout comme les prêtres empêchent le royaume de mener des expéditions, ici c'est le système décisionnel lui-même qui empêche toute initiative.

Les classes de privilégiés dont il est fait mention sont bien évidemment les citoyens les plus grands. Les citoyens les plus petits, qui ont le plus rapidement perdus leur droit de vote, s'occupent des tâches les plus fastidieuses (nettoyage des lieux publics, etc...).

La sortie

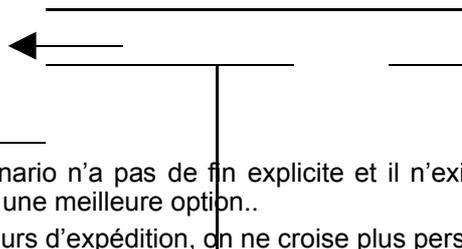
Il y a deux sorties possibles au Dédale¹¹ : le mur d'enceinte et la salle avec le trou de serrure.

Le mur d'enceinte

Contrairement à l'impression qu'on peut en avoir, le dédale ne s'étend pas sur toute la planète. Il s'arrête à un moment donné. Au niveau de cette limite, atteinte après plus d'une semaine d'expédition¹², plus aucun couloir ne va vers l'avant, et, sur les toits, il y a un mur d'enceinte avec un ciel en trompe l'œil. Le mur d'enceinte fait quelques mètres de haut et est escaladable avec le matériel qu'auront emporté les PJs.

La salle avec le trou de serrure

C'est la sortie « normale » pour le scénario, mais seulement un groupe de PJs sur deux la trouve. Le trou de serrure de la pièce où se réveillent les PJs est en fait un renforcement sur lequel il y a une peinture en trompe l'œil brillamment éclairée de manière indirecte (par exemple par des miroirs). Si on tente de passer par ce trou, on se rend compte qu'il y a un passage latéral qui débouche dans ce renforcement. Ce passage donne sur un très long couloir (plusieurs kilomètres) qui mène directement à l'extérieur du Dédale.



¹¹ Dans l'idéal, ce scénario n'a pas de fin explicite et il n'existe aucune sortie. Néanmoins en convention, proposer un fin semble une meilleure option..

¹² Déjà, après 6 ou 7 jours d'expédition, on ne croise plus personne, le Dédale devient vraiment désert.

Les PJs peuvent avoir l'idée de passer par ce trou, à la fois à cause de la présence de peinture en trompe l'œil qui suggère que tout n'est pas ce qu'il paraît être, mais aussi parce que, avec du recul, ils peuvent se rendre compte que, d'une certaine manière, ils sont entrés par là dans le dédale, et qu'il doit forcément y avoir un passage quelque part. Si les PJs tentent de rejoindre cette pièce par les toits, comme il est naturel, ils trouveront effectivement le trou avec le trou de serrure qui montre une pièce vide... en trompe l'œil. Voyant cela, ils sauront immédiatement qu'il doit y avoir quelque chose de bizarre dans la pièce du départ. Ils pourront y retourner malgré les obstacles (porte des prêtres fermés, trou vertical difficile d'accès, etc...) car maintenant ils devraient pouvoir trouver tout le matériel dont ils ont besoin. Normalement, ce ne devrait pas représenter un obstacle majeur, et le meneur devrait passer relativement rapidement dessus (tout comme le voyage de dix jours, si les PJs tentent d'aller jusqu'au mur d'enceinte).

À l'extérieur de Dédale (épilogue)

Dédale est circulaire et construit sur une île de même forme. Au delà du mur d'enceinte, il n'y a que quelques mètres de terre ferme, ensuite c'est l'océan à perte de vue.

Les PJs vont tomber sur la cabane d'un vieux pêcheur. Le pêcheur, **Olfried**, est en quelque sorte le gardien de Dédale. Ils les éclairera sur certains détails, avant de leur permettre de partir sur sa barque qu'il ne peut plus utiliser car il est trop vieux (il se contente de pêcher depuis le rivage).

Les détails sur lesquels il peut les éclaircir sont les suivants : Dédale est l'ancienne demeure d'un roi mégalomane et fou. A cause de la révolution, elle sert de prison depuis maintenant plus de dix ans. On y met pèle même des prisonniers de droit commun, des nobles non désirables et des handicapés. Normalement les PJs devraient arriver à se reconnaître dans ce discours, dans tous les cas ils se souviennent au moins de leur type de vie, à savoir que PJE est un homme de science (plus précisément historien), PJA est une noble, PJC est un bandit, PJD est un officier loyaliste et PJB un chef révolutionnaire victime des multiples dissensions de cette époque troublée. Les nouvelles arrivées se sont fait moins fréquentes parce que c'est moins agité ces temps-ci, et il y a surtout moins le sentiment d'urgence qui avait poussé à utiliser cet endroit comme prison. En pratique les prisonniers sont amenés par bateau, on leur fait perdre la mémoire pour leur ôter l'envie de s'échapper par un produit chimique, et on les amène dans la salle avec le trou de serrure.

La chance des PJs c'est d'être arrivés alors que tout était installé (s'ils étaient arrivés il y a plusieurs années, il aurait dû d'abord penser à survivre, plutôt que de chercher une sortie), et à plusieurs (ils sont ainsi moins facilement assimilés au désespoir ambiant).

Pour donner une lueur d'espoir aux PJs pour leur nouvelle vie, il est possible de mentionner que des amis du PJB ont essayé de venir le chercher parce que le régime de la Terreur est fini, mais ils n'avaient pas de moyen de le repérer dans le Dédale. Cela devrait assurer les PJs que lorsqu'ils retourneront chez eux, ce ne sera pas pour aller de nouveau en prison. De plus, leurs souvenirs devraient pouvoir revenir avec le bon traitement.

Le meneur peut conclure sur l'aspect social du scénario : à savoir l'union de personnage que le statut social sépare pour trouver ensemble une sortie. Le passage dans Dédale a dû également les faire réfléchir sur la manière dont fonctionne la société humaine, et l'absence de forme idéale de gouvernement. Ils peuvent repartir sur la barque vers une vie nouvelle, dans une société jeune où ils devront se trouver une nouvelle place.

Annexe 1 : Les souvenirs

Le joueur doit savoir que les « souvenirs » qui lui sont donnés sont purement indicatifs. Ils sont censés aider à construire un personnage, mais si le joueur a déjà construit quelque chose en contradiction avec le souvenir, c'est bien sûr le joueur qui a raison. Seuls sont impératifs les deux mots en italique à la fin du premier souvenir, c'est l'archétype psychologique du personnage et il n'est pas censé évoluer avant au moins la moitié du scénario.

Les cases sont parfois « vides », cela signifie que l'objet ou la personne rencontrée n'évoque rien de particulier au personnage.

Départ A

Depuis quelques secondes tu es dans un grande pièce aux murs nus, éclairée par la lumière du soleil qui passe par un trou béant tout en haut. Et avant... avant : rien. Tu n'as pas de nom, pas de repère. Quel jour sommes nous ? Quelle année, au moins ? Cet endroit ne te paraît pas familier. Il est trop vide, trop froid. En parlant de fraîcheur, tu te rends compte que tu n'as pas d'habit. Tu es extrêmement gênée mais il faut rester digne en toute circonstance.

Parce qu'il y a des gens dans cette pièce. Quatre, aussi nus que toi. Il y a d'abord ce grand homme à la forte carrure (PJ D). Il respire la force et la puissance. Il va être très utile pour t'échapper de tes ravisseurs. Car il n'y a aucun doute, c'est un enlèvement ! Un ennemi a voulu se débarrasser de toi et, à présent, tu es sa prisonnière. Mais tu vas te montrer plus coriace que prévu. Qu'il vienne un peu te rendre visite pour voir !

Il y a aussi cet homme brun qui regarde tout le monde d'un air à la fois effrayé et méfiant (PC C). Pourquoi a-t-il peur comme cela ? Peut-être se souvient-il de quelque chose, lui. Mais c'est vraiment idiot, il n'y a aucune raison d'avoir peur : cette situation va assurément se régler très rapidement dès que ton ravisseur aura pris contact avec toi.

À l'opposé de cela, il y a cet homme (PJ B), assez vieux pour avoir des cheveux blancs, mais assez jeune pour avoir un physique intact. Il est aussi calme que toi... apparemment. Cet étrange personnage est visiblement en pleine méditation ou bien en pleine réflexion, et quand il quitte cet état c'est pour dévisager l'un de ses voisins. Il se fatigue pour rien...

Le dernier personnage n'est pas le moins étrange. Une homme avec une courte barbe blanche, (PJ E) ainsi qu'une moustache, regardant avec de grands yeux curieux tout ce qui se passe autour de vous – c'est à dire pas grand chose.

Après ce tour d'horizon rapide un sentiment étrange émerge en toi. Au début tu étais indignée d'être enfermée, mais maintenant tu as conscience que ce n'est peut-être pas la première fois. Tu as conscience que ces derniers temps (ces dernières années) ont marqué une période sombre dans ta vie. Et maintenant ? Cet étrange situation est-elle le point final à tout cela ?

Autorité et dignité

Départ B

Il faut réfléchir... c'est le seul moyen, la seule possibilité. Tu es dans une pièce aux murs blancs lisses, et tu es nu. La lumière du jour vient d'un trou très haut dans le plafond. Soit. Alors pourquoi ? D'abord il faut essayer de se rappeler comment s'est arrivé, mais là, c'est le trou. Ce n'est pas grave, ça, ça reviendra. En revanche, le fait de ne plus savoir ton nom t'inquiète un peu plus... Mais tout cela n'est pas dû au hasard. Tu es dans cette pièce avec ces quatre autres personnes, et il y a sûrement une bonne raison. C'est parce que *quelqu'un* a voulu qu'il en soit ainsi. Un ennemi ? Ce n'est pas encore montré. Néanmoins force est de constater qu'il y a peu de chances pour que tu aies voulu être ici. Mais il n'y a pas que cela. On s'est attaqué à ton cerveau, à ton esprit. Et cela ne peut signifier qu'une seule chose : ton esprit est gênant pour quelqu'un, à moins que ce ne soit un souvenir que tu avais en ta possession. Dans tous les cas, la seule solution est de rester calme et de raisonner lucidement, avec le peu d'information que tu as.

Ton regard se fixe directement vers la seule personne qui réagit bizarrement. c'est un homme assez vieux, avec une barbe et une moustache blanche (PJ E). Il a l'air amusé. Détient-il quelque secret dont tu n'aurais pas connaissance ? Se souvient-il de quelque chose ? Pourtant il serait presque plus logique que vous soyez tous les cinq dans la même étrange situation. Cela commence à être épuisant de tout cataloguer rigoureusement et de raisonner comme un homme de science. Mais tu sais que, pour le moment, il faut continuer à réfléchir, c'est la seule voie...

Reprenons donc. Il y a ce grand homme à la forte carrure également (PJ D). Il a l'air de retenir sa colère, et ne prête pas beaucoup attention à ses voisins. Il faudrait déterminer la raison de sa colère... cela pourrait constituer un indice précieux.

Passons. Il reste deux hommes qui ne seront sûrement pas d'un grand secours dans l'immédiat. L'un d'entre eux est un homme brun et mince qui est visiblement partagé entre la peur et la méfiance (PJ C). La seconde est une femme brune d'une trentaine d'année qui a l'air de ne pas trop s'intéresser à la situation (PJ A). Ou alors elle est sûr d'elle à ce point ?

Que faire de ces hommes et femmes ? D'abord en apprendre le plus possible, puis il va falloir commencer à orienter les choses. Vous ne pouvez pas rester sans rien faire. Mais il se peut que ce ne soit pas si facile, il se peut que certains de ces hommes se dressent sur ton passage de manière irrationnelle. Si vous êtes tous les cinq sans mémoire il ne faut pas exclure que l'un d'entre vous devienne fou.

Humanisme et compassion

Départ C

Nom de Dieu qu'est ce que c'est qu'ce foutoir ? Qu'est ce que tu peux bien foutre à poil au beau milieu de cette pièce mal éclairée ? Juste une trappe pour donner de la lumière en haut. On doit être vers le milieu de l'après-midi. Quelle cuite tu as dû prendre : tu ne te souviens de rien ! Et les soldats en ont profité pour t'enfermer une fois de plus. Tu te souviens la dernière fois tu avais... un instant... c'était quand déjà ? Mais... Mais qu'est ce qui se passe : tu ne te souviens plus de rien ! Tu cherches partout sur ton crâne où on a pu te donner un coup, mais tu ne trouves rien. Qu'est ce que c'est que ces salades ? Ce serait un herboriste verveux qui t'aurait refourgué quelques herbes trop vieilles ? Un alcool aux effets secondaires inconnus ? L'endroit où tu es ressemble beaucoup à un cachot mais des doutes de plus en plus nombreux t'assaillent. *Mais qu'est ce qui se passe ici ?*

Et qu'est ce que c'est que ces quatre personnes avec toi dans cette pièce, tous aussi nu que toi ? Il y a d'abord cette grosse baraque (PJ D). Il vaudrait mieux pas contrarier ce colosse. Remarque, si même lui a réussi à se faire embarquer ici... pas de regret !

Il y a aussi cette femme hautaine (PJ A) qui fait semblant de ne voir personne. Tu ne sais pas pourquoi mais elle te paraît antipathique. Pas besoin d'aller chercher bien loin ! Encore que... à bien y regarder... elle est plutôt mignonne la poulette...

Y'a aussi cet espèce de vieux fou (PJ E), on a l'impression que ça l'amuse de se retrouver en prison à poil ! Ou alors il sait que l'on est pas en prison.

Mais l'homme le plus intrigant est sûrement cet homme dans la force de l'âge qui reste assis bien sagement, songeur, au milieu (PJ B). Il espère sortir par la seule force de la pensée ? Y'en a qui s'escriment pour rien !

Survie et spontanéité

Départ D

Le réveil est brutal.

Tu es nu.

La pièce est faiblement éclairée par une ouverture au plafond. Et tandis que tu reprends tes esprits l'horreur de la situation t'apparaît. Tu ne te souviens plus de rien. L'inquiétude est de courte durée et laisse rapidement place à la colère. Tu as le sentiment que tu as vécu de dures épreuves ces derniers temps (ces dernières années ?), et maintenant il y a ça. C'en est assez ! Tu es innocent ! Tu sais que toute ta vie tu as toujours servi loyalement ceux qui t'ont commandé, alors pourquoi t'a-t-on fait tant de mal ? Qu'espèrent-ils que tu fasses ici à présent ? C'est encore un nouveau moyen de se jouer de toi ? Tes poings se serrent. Ton corps puissant aurait bien envie d'avoir une cible. Tu tournes alors ton regard vers les quatre autres personnes présentes. Laquelle rigole ? Laquelle se joue encore de toi ?

Ce vieux là (PJ E), il semble s'amuser ! Oui, tu l'as vu sourire ! Mais ce n'est qu'un vieux fou. Il te regarde comme un enfant à présent. Tu détournes le regard car tu n'es pas sûr de pouvoir te maîtriser. On a dû beaucoup user tes nerfs pour cela, car tu te souviens d'avoir toujours su rester maître de toi par le passé.

Cet homme dans la force de l'âge (PJ B), au milieu, lui, sait rester parfaitement maître de lui. Il est calme et examine probablement la situation. Autant tu es d'accord d'habitude pour tracer des plans et réfléchir avant d'agir, autant en ce moment tu te dis que tu risques de mal supporter quelqu'un qui réfléchit trop avant d'agir. Et il faut agir ! On tente de t'affaiblir, de te rendre fou, mais ça ne marchera pas. Cette fois tu vas reprendre le dessus. Alors cet homme qui réfléchit, il a intérêt à aboutir vite à des conclusions concrètes.

Cette grande femme brune là-bas (PJ A) vient de te regarder d'un air calculateur. Tu reportes un instant ta colère sur elle puis tu te calmes. Cette femme a l'air si sûre d'elle. Tu sens que cette personne est apte à prendre des décisions, et c'est ce qu'il manque en ce moment : des décisions rapides et précises. Il faudrait lui faire comprendre que tu es de son côté, du côté de l'action.

Tu regardes d'un œil distrait la quatrième personne (PJ C) : un homme pas très grand et plutôt mince qui regarde tout le monde d'un air méfiant. Avec lui on est pas sorti d'ici !

Loyauté et force

Départ E

Tu ouvres un œil... un autre... Quel drôle d'endroit. Tout est lisse et sans décoration. Sinistre ! Seule une petite ouverture en haut apporte quelque lumière et quelque réconfort. Bon voyons comment es-tu arrivé là ? Euh... Aïe, il y a quelque chose qui va mal du côté de la tête : pas moyen de se souvenir ce qui s'est passé avant, ni encore avant... ni jamais ! Plus aucun souvenir ! ? Et ton nom ? Impossible de se rappeler. C'est gênant ça. Tu sens juste que tu n'es plus tout jeune, mais à part ça...

Bon, puisque tu as un peu de temps à perdre autant examiner tes quatre compagnons d'infortune. Eh oui, au moins tu n'es pas tout seul.

Cet homme brun là-bas (PJ D) a l'air un peu nerveux. Il regarde tout le monde sans rien dire. Il est visiblement méfiant, et tu dirais même plus : il a peur. Peur de quoi ? Pour l'instant aucun danger ne vous menace. Après on verra.

Ce grand homme à la forte carrure (PJ C) s'agite beaucoup moins, mais tu sens qu'il bout intérieurement. Il est en colère. Intéressant.

En premier il y a cette femme brune de l'autre côté de la pièce (PJ A), qui paraît très calme. Elle a bien raison. Mais tu la sens aussi extrêmement sûr d'elle... et là, elle n'a peut-être pas raison...

Il reste l'homme le plus mystérieux (PJ B). Il est lui aussi très calme mais tu peux le voir réfléchir à toute allure. Il sera intéressant de voir où vont aller ses conclusions... Ne voit-il pas qu'il n'y a aucun moyen de savoir ce qu'il se passe ?... pour l'instant, du moins.

Oh, un détail : tu es nu.

Sagesse et prudence

Meubles cassés et empilés A

Qu'est ce qu'il a bien pu se passer ? Ces meubles avait l'air d'une grande qualité. Quel gâchis.

Meubles cassés et empilés B

Quel spectacle répugnant de violence et de gâchis !

Meubles cassés et empilés C

Il y a eu du grabuge ici. Tu te demandes si ce qui a combattu ici est encore dans le coin... une bataille cela implique des perdants, sûrement les corps que vous avez trouvé, mais où sont les gagnants ?

Meubles cassés et empilés D

Quel champs de bataille !
Qu'est ce que ces hommes ont combattu ?

Meubles cassés et empilés E

Quel violence et quel gâchis !
Ces meubles étaient d'une grande qualité, incroyable que l'on ait trouvé que cela pour se protéger.

Peinture d'une chasse à courre A

Superbe peinture. L'homme qui monte en tête du petit groupe paraît si fier et si glorieux sur son grand cheval noir. Les chiens qui courent devant lui ne sont qu'un prolongement de sa volonté de fer. La proie est d'importance et tu aimerais bien être à la place de celui qui en viendra bout.

Peinture d'une chasse à courre B

Sans intérêt... tant la peinture que le sujet.

Peinture d'une chasse à courre C

Marrant comme sport. Y'en a vraiment qu'on rien à foutre de leurs journées

Peinture d'une chasse à courre D

Tu n'as pas vraiment le temps de t'intéresser à ces détails. Mais bon, c'est toujours agréable de retrouver quelques éléments familiers.

Peinture d'une chasse à courre E

Tu t'approche lentement de cette peinture... il n'y a pas à dire c'est l'œuvre d'un grand maître. La construction est parfaite, la technique sûre et les couleurs s'équilibrent à la perfection. Finalement, tu n'es pas venu pour rien ici... surtout s'il y en a d'autres !

habits déchirés A

Ce ne sont que des loques. Et pourtant... à l'origine ce devait être de superbes habits. Et il y en a vraiment de toutes sortes comme si des hommes importants avaient vécu ici.

Habits déchirés B

Le style de ces habits te semblent à la fois loin et proche, comme si tu en avais toujours vu, mais jamais portés. Et pourtant... tu te souviens que tu en as déjà porté. Quelle confusion.

Et pour rajouter à cette confusion le fait de voir ces habits *déchirés* te paraît à la fois étrange et familier. Comment est-ce possible ? comment une chose peut-être à la fois étrangère et familière ?

Habits déchirés C

Enfin de quoi s'habiller. Les fringues sont un peu bizarres mais tu as déjà vu pire. Enfin... il te semble.

Habits déchirés D

Enfin des habits, pas trop mal en plus... enfin... à part le fait qu'ils sont déchirés.

Habits déchirés E

Quel dommage qu'on ait taillé en pièce de si beaux habits !

Le grand hall A

Merveilleuse architecture. Bien sûr c'est un peu excentrique mais un tel espace et un tel mouvement vers le haut ne peut qu'inspirer du respect. N'aurais tu pas toi même vécu dans des lieux de ce genre ? Ou bien... ici ?

Le grand hall B

Quelle impression de grandeur ! Ce lieu est sûrement synonyme de grands événements. Et tous ces gens qui ne voient pas où ils sont.

Le grand hall C

Fichtre quel palais ! Tu ne savais pas qu'un truc aussi grand que ça pouvait exister ! Ca calme !

Le grand hall D

Un hall gigantesque et majestueux. Il est dommage que cette harmonie soit brisée par tous ces gens (des bohémiens ?) qui semblent vivre dans ce lieu magnifique.

Le grand hall E

Magnifique endroit. Une telle architecture a due être particulièrement difficile à concevoir. C'est à la fois classique dans le fond, et d'une très grand originalité dans la forme.

L'observatoire A

Cet architecture est complètement biscornue. Quel utilité à tout cela ? La sortie n'est pas vers le ciel et les étoiles. Laissons cela aux rêveurs.

L'observatoire B

Les gens qui ont construit cela n'étaient pas complètement fous. Derrière cela, il y a une aspiration, une attirance vers l'infini du ciel et des étoiles.

L'observatoire C

Quel truc bizarre ! Ca sert à quoi ?

L'observatoire D

Il faudra que l'on t'explique ce que vous fichez ici.

L'observatoire E

Extrêmement intéressant. voyons voir si je me rappelle des constellations...

Le puits A**Le puits B****Le puits C**

Ca a bien une gueule de sortie ce truc là. C'est évident que lorsque toutes les portes sont fermées, y'a plus que en haut et en bas.

Le puits D

Un endroit sombre et inquiétant. Comment la sortie pourrait être ici ?

Le puits E

Un endroit bien sinistre. On dirait une porte vers l'enfer.

La grande porte A

Cette porte gigantesque cache quelque chose

La grande porte B**La grande porte C****La grande porte D**

La sortie, sans aucun doute. Le reste n'est qu'une gigantesque cellule d'une prison démente.

La grande porte E

Magnifique porte ouvragée. C'est dommage qu'elle soit un peu abîmée.

La bibliothèque A

Très joli. Une bibliothèque aussi grande ferait la fierté de son possesseur.

La bibliothèque B

Intéressant, on va peut-être en apprendre plus. Il y a peu de chance pour que des écrits retrace l'histoire de ce monde, mais les livres contenus ici révèle forcément des choses sur cette société et sa culture. Et la moindre information est d'importance ici...

La bibliothèque C

Très intéressant, mais tu as peut-être autre chose à faire que de traîner là-dedans, nan ?

La bibliothèque D

Pourquoi faire ?

La bibliothèque E

Décidément ce lieu regorge d'endroits étonnants et magnifiques. une telle quantité de livres... C'est stupéfiant !

Livres blanc A

Bof ! Une bibliothèque c'est fait pour se promener de temps et pour montrer à ses invités. Les livres, ensuite...

Livres blancs B

C'est absurde. Qui a dépensé autant d'effort pour bâtir cette supercherie ? Ce monde n'est-il donc fait que de papier ?

Livres blancs C

Ils ont raison de ne pas s'être fait chier à écrire...

Livres blancs D

Un doute... Qui se moque de toi ? Qui a construit tout cela pour se jouer de toi ? Il va la payer très cher.

Livres blancs E

Comment ça les pages sont blanches ? ? Ils sont tous comme ça ? ? Mais c'est pas vrai ! Qu'est ce que ça veut dire ?

Le verger A**Le verger B**

Un magnifique exemple des capacités de l'homme à s'adapter. Peut-être y a-t-il un espoir dans ce monde, la possibilité de planter une graine.

Le verger C

Bon endroit pour manger gratos !

Le verger D

Les branches traversent des fenêtres un peu partout. On peut donc enfin sortir de ce bâtiment !

Le verger E

Un endroit fort agréable

Le roi A

Un auguste personnage. Ses vêtements sont magnifiques, ses gardes montrent sa puissance. Néanmoins, en regardant de près il a l'air un peu bizarre, il a l'air las. Cela doit être le poids du pouvoir.

Le roi B

Un roi... tu te souviens... là d'où tu viens il y a un (des ?) roi... Tu te souviens qu'il était ton ennemi. Il était une menace pour tous les hommes.

Le roi C

Oh ! Oh ! v'la le chef. Surtout ne pas s'attirer d'emmerde, surtout ne pas s'attirer d'emmerde... d'un autre côté... il a dû accumuler plein de trucs intéressants dans ce coin pourri et bordélique.

Le roi D

Être le roi d'un tel lieu quelle farce ! Et en même temps, tu éprouves un certain respect pour cet homme qui a dû gérer des situations difficiles et inhabituelles. C'est pour cela qu'il a l'air fatigué à présent. C'est clairement l'homme le plus important ici – à tous les points de vue.

Le roi E

Oui... où ça ? Ah là ? L'homme avec des habits prestigieux. Ne jamais contredire un homme de pouvoir... Peut-être a-t-il plus d'information sur les trésors que semble receler ce lieu.

Les aristocrates A

Il doit être particulièrement difficile de vivre dans ce monde. Ceux là sont les seuls qui semblent vivre convenablement.

Les aristocrates B

Ils profitent honteusement de la faiblesse des autres. Quelle est leur légitimité ?

Les aristocrates C

Quel beau régiment de balais dans l'cul !

Les aristocrates D

Ils sont les gardiens de ce monde. Ils essayent de rendre digne une vie qui deviendrait rapidement sordide.

Les aristocrates E

Ils s'habillent avec très bon goût. Il sont sûrement plus à même de profiter du magnifique décor que tous les autres gens que tu as pu croiser. On va peut-être pouvoir discuter sérieusement.

Le mendiant A

Où ça ? Ah oui, l'homme qui se traîne là-bas. Que veut-il ? de l'argent, bien sûr. J'oubliais nous n'en avons pas pour l'instant. De toute façon c'est un parasite, de manière évidente.

Le mendiant B

Pauvre homme laissé à l'écart des autres.

Le mendiant C

Qu'est ce qu'il veut le parasite ?

Le mendiant D

Qu'est ce qu'il veut ce parasite ?

Le mendiant E**L'alchimiste A**

Un intellectuel... il pourrait être utile. Peut-être a-t-il des informations sur ce lieu étrange.

L'alchimiste B

Un homme de science. Il est temps de trouver enfin quelques considérations rationnelles...

L'alchimiste C

Ben voyons... encore un médecin ou un empoisonneur ? Il doit bien savoir comment est ce qu'on a perdu la mémoire, lui. Il a sûrement plein de trucs à cacher. Et qu'il n'essaye même pas de me faire boire à une de ses potions ! Ou alors il boit dedans avant !

L'alchimiste D

Hum... Peut on avoir confiance en un tel homme ? Il sert le roi, mais ces personnes sont toujours un peu folles et ne servent pas à grand chose.

L'alchimiste E

L'alchimie... on peut faire plein de trucs étonnants... et inutiles.

L'enfant A

moui bon... un gamin quoi.

L'enfant B**L'enfant C**

Casse toi sale mioche.

L'enfant D**L'enfant E**

Les prêtres A

la religion forme un pouvoir redoutable. Et on ne va pas essayer de te faire croire que ces gens croient en un Dieu quelconque.

Les prêtres B

Que se cache-t-il derrière cette religion ? Une véritable foi ou un moyen de faire tenir en place tous ces gens ?

Les prêtres C

Avec un peu de chance, ce sont des gars réglo. Au moins ce sont des gens qui ne pensent pas qu'à faire travailler les autres à leur place.

Les prêtres D

Tu as du respect pour eux

Les prêtres E

Hommes de pouvoir...

Les exclus A

ah oui ! les mendiants.

Les exclus B

Sont-ils libres ou seulement mis à l'écart ? En quoi sont-ils différents des autres ?

Les exclus C

Des compagnons d'infortune sans nul doute : comme toi il n'ont plus de chez soi ou de patrie. Il se sont fait chasser par une bande de sales profiteurs.

Les exclus D

Ils se sont mis eux-mêmes hors de la société. Ils ne valent rien.

Les exclus E

comment ne peut-on pas apprendre à vivre en paix avec tout le monde dans un cadre si magnifique ?

Annexe 2 : exemples de déroulements

Le déroulement type de ce scénario est donné par le quatrième exemple de partie :

- **Premier jour** : exploration de la partie abandonnée + découverte du grand hall
- **Deuxième jour** : prise en main des fonctions respectives des PJs
- **Troisième jour** : activité diverse : récupération des ingrédients de Léonard, préparation à un éventuel départ, infiltration chez le prêtres, etc...
- **Quatrième jour** : fuite due au suicide du roi + rencontre avec les exclus + prise de décision pour s'en sortir (aller le plus loin possible ou bien revenir au point de départ).

Première partie test

Joueurs : Toto et Philou

Dans cette partie, les deux PJs se sont beaucoup intéressés au roi, qui leur a montré ses peintures privées, et leur a tout dit sur son point de vue dans le dédale. Le roi a fini par se suicider pratiquement sous leur yeux, ce qui a obligé les PJs à fuir. Hors du royaume, ils ont fait beaucoup de tourisme, puis finalement sont revenus dans la pièce d'origine.

Deuxième partie test

Joueurs : Denis, Marie, Boss et Sarah.

C'est le déroulement de cette partie qui a façonné le scénario tel qu'il a été rédigé.

Troisième partie test (6 joueurs)

Juste une anecdote : au moment de rentrer dans le grand hall, deux PJs n'ont pas voulu sortir, et on préféré rester dans la partie abandonnée. Ils ont passé la fin de la journée à explorer plus avant la partie abandonnée, ils ont passé un nuit assez fraîche, puis le lendemain matin, ils ont trouvé une issue pour grimper sur les toits. Parallèlement à cela, la partie s'est déroulée normalement avec les 4 autres PJs. Au moment où ils découvrent l'étendu du Dédale en grimpant des les arbres du verger, les deux autres PJs ont été aperçus en train de progresser sur les toits, et le groupe s'est reformé.

Quatrième partie test

Joueurs : Mozart, Daniel et Émilie

Un personnage a été affecté à Zyncate, un autre au verger, puis la femme à Mansoit de Féru. Le premier jours, ils ont pris contact avec leur « employeur ». Mansoit a traité sa « dame de compagnie » de manière très noble. La scène suivante est arrivée le soir de cette journée :

Mansoit a emmené la PJ à une sorte de balcon qui donne dans un très long couloir obscur.

« Mansoit : De temps en temps au bout de ce couloir, on peut apercevoir des lumières dans le noir. À une époque je m'étais dit qu'il pouvait y avoir des personnes là-bas, des gens qui n'étaient pas forcément venus par le même chemin que nous. J'ai organisé une expédition. Ca n'a pas été si facile, le couloir est à découvert, et nous étions régulièrement harcelés par les exclus. Il a fallu passer par des couloirs latéraux, et le chemin a été beaucoup moins direct. Mais finalement nous sommes parvenus au bout de ce couloir. Et tu sais ce qu'il y a là-bas ?

PJ : Non

Mansoit : Un miroir. Un gigantesque miroir. Et les lumières que nous pouvions voir, c'étaient les nôtres. On ne connaît pas grand chose de celui qui a construit ce lieu, mais on sait pourtant deux choses avec certitude, et la première c'est qu'il avait le sens de l'humour.

PJ : Et quelle est la seconde ?

Mansoit : C'est qu'il était fou. Viens rentrons, il commence à faire froid. »

À la suite de cela, Mansoit a laissé le PJ décider si elle voulait dormir dans ses quartiers ou bien auprès de ses amis. Elle est partie rejoindre les autres PJs.

Le second jour, le PJ affecté à Mansoit a été en excursion. Les autres PJs se sont renseignés plus avant sur l'endroit où ils sont et ont apporté à Léonard ce qu'il lui manquait. La scène avec Léonard a été un peu compliquée. En résumant, Léonard est mort devant les deux PJs, l'un d'entre eux est parti chercher le troisième PJ (à peine de retour d'excursion) pour « suivre » Léonard(!), tandis que le PJ resté auprès de

Léonard commençait à « partir » sous l'influence des substances de Léonard (l'endroit n'est pas très bien aéré...).

Ce soir là, la PJ est revenu dormir dans les quartiers de Mansoit. Lors d'une longue discussion autour d'une bouteille de vin, le lien s'est confirmé entre les deux personnages.

Le lendemain, la PJ a été réveillé en sursaut par Mansoit qui lui demandait de fuir avec ses amis parce que le roi était mort et qu'on les accusait d'en être les responsables. Les trois PJs sont donc partis dans les territoires inexplorés, ils ont rapidement rencontré les exclus, et en particulier Valna, ce qui a donné lieu à une longue discussion en partie politique. Valna a voulu leur montrer la tour, mais en chemin Valna débusque brutalement Mansoit. Ce dernier est venu les rejoindre (avec un peu de matériel) car il s'est compromis au près de Ségend pour protéger les PJs. Mansoit en a profité pour ramener à la PJ un médaillon avec une femme qui lui ressemble étrangement. La PJ reconnaît sa mère.

Les PJs décident finalement de se lancer dans une expédition pour atteindre le bout du Dédale, sans savoir combien de temps ça leur prendrait. L'attirance de Valna pour le PJ B s'est concrétisé comme cela :

« (les tours de garde ont été formés pour la nuit : d'abord Valna, puis Mansoit et la PJ, puis les deux autres PJs)

Meneur : [au joueur du PJ X] Tu te réveilles.

Joueur : en restant sous la couverture, je saisi la dague à ma ceinture.

Meneur : Le feu t'éblouit. Tu commences à distinguer en face de toi, de l'autre côté du feu, Valna qui te regarde fixement.

Joueur : « Qu'est ce qu'il y a ? »

Valna (détournant le regard) : « Rien »

Joueur : je me lève, je me dirige vers elle : « Il y a un problème ? »

Valna (énervée) : Rien, je te dis. Retourne te coucher, ce n'est pas encore ton tour de garde.

Joueur : je me recouche. »

Après dix jours d'expédition (non joués), les PJs arrivent au bout du dédale et franchissent le dernier mur.