

# La quête d'Œdipe

*La quête d'Œdipe est un scénario pour introduire les joueurs à Sens Mort, qu'ils aient déjà joué Sens Renaissance ou que vous vouliez tenter l'aventure de faire jouer directement Sens Mort. C'est une reprise du thème de Matrix, avec un angle d'attaque un peu différent : et si l'esclavage virtuel me rendait plus heureux que la réalité, si je l'avais voulu initialement, est-ce que je chercherais quand même à le combattre ? C'est à cette question que fait référence le titre de ce scénario, puisque Œdipe a préféré connaître la vérité (avoir tué son père et épousé sa mère) plutôt que le bonheur (régner glorieusement auprès de sa femme aimante et de ses enfants).*

*Je précise que je n'ai pas eu l'occasion de tester ce scénario. Je le présente néanmoins ici en espérant que vous pourrez l'utiliser et vous en inspirer. N'hésitez pas à venir en faire un rapport de partie sur le forum silentdrift : [www.silentdrift.net/forum](http://www.silentdrift.net/forum)*

## Synopsis

Les personnages ont manqué de nombreuses choses qu'ils voulaient atteindre dans leur vie. Ils y ont beaucoup travaillé, ils ont consenti à beaucoup de sacrifices, mais ça ne les a pas empêché d'échouer. D'un commun accord, ils ont acheté des places privilégiées dans Dreamstairs sur Séléne et se sont fait effacer la mémoire pour ne plus avoir à souffrir de leurs pertes. Ils vivent désormais dans un monde qu'ils partagent, où leur travail et leurs efforts leur permettent d'atteindre leurs buts ; ils y sont des super-héros, tout leur réussit, tous leurs fantasmes deviennent réalité sans qu'ils en prennent vraiment conscience.

Mais un grain de sable se glisse dans l'ensemble. Søren Sollipsis, sous le déguisement virtuel du Sphinx, cherche à les arracher à leur monde d'illusions pour les ramener à la réalité où la Résistance a besoin d'eux. Tout ce qui compte aux yeux des personnages va tenter de les maintenir en arrière, jusqu'au moment où ils feront face à leurs doubles, des programmes informatiques qu'ils avaient eux-mêmes mis en place pour les garder d'eux-mêmes. En se réveillant, ils se rendront compte qu'ils ont tout perdu, qu'il leur manque une part de leur souvenir et qu'ils ont tout à reconstruire.

## Ajustement aux règles

Au début du scénario, chaque joueur doit rajouter à son personnage trois Faits de Simulacre manifestant son attachement pour une personne, un accomplissement personnel, une cause... Ces trois éléments doivent être en accord avec le personnage. Ce seront ces trois choses qui retiendront chaque personnage en arrière et chercheront d'une manière ou d'une autre à l'empêcher de sortir du rêve.

## **Le monde a besoin de nous !**

La première partie du scénario est une « mission » dans laquelle les personnages doivent arrêter un Myphos Quadria d'opérette pour sauver le monde. Au moins un Fait d'attachement de chaque personnage doit être impliqué dans l'affaire. Vous devez arriver à doser la résistance de l'adversaire avec tact : les personnages n'ont en réalité aucune difficulté à y parvenir, mais il faut que les joueurs aient l'impression qu'ils pourraient échouer. Fondamentalement, l'histoire ne vaut pas plus que celle d'un roman de gare : les plans des méchants échouent systématiquement, Myphos une fois battu s'enfuit pour mieux revenir plus tard, les personnages sont flamboyants et sont accueillis en sauveurs... Mais en apparence tout ceci est très sérieux ! Le grotesque ou le ridicule tueraient l'illusion.

A la fin de cette mission, au moment où les personnages profitent le plus de leur victoire, ils sont abordés par un personnage énigmatique, portant un masque imposant représentant un sphinx. La voie leur est familière, elle leur parle avec douceur, leur demandant de se rappeler de leur vie antérieure (laissez les joueurs inventer) et en remettant doucement en cause leurs choix. Le personnage est abattu par un agent de la Résistance, expliquant qu'on a rencontré plusieurs agents de Myphos Quadria cherchant à miner le moral des Bugs. Le cadavre disparaît rapidement, comme s'il sautait dans l'ombre-monde, mais on ne trouve aucune trace de lui, comme s'il avait été détruit par le choc ontologique (Sollipsis est revenu dans la réalité, il a été arrachée à son siège à Dreamstairs).

### **Le Sphinx ridicule**

La mission suivante est en apparence similaire : on a à nouveau besoin des personnages pour sauver le monde. Néanmoins, le Sphinx joue les trouble-fêtes, il crée des situations tournant en ridicule ce à quoi les personnages sont attachés (il montre par exemple la compagne ou le compagnon d'un PJ en train de flemmarder pendant qu'il est en mission, il démonte les idéaux des PJs, etc.), il se moque de Myphos Quadria, lui botte les fesses, il accompagne les PJs pour leur montrer à quel point l'opposition qu'ils rencontrent est faible et facile à renverser. Fondamentalement, il cherche à remettre en cause la position et la confiance des PJs. Il semble n'avoir aucune limite physique, capable de voler, de survivre dans le vide, de grimper aux murs... Si on l'abat, son cadavre disparaît comme précédemment, mais revient rapidement. Autant que possible, il refuse d'enlever son masque ; si on l'y oblige, c'est bien le visage de Sollipsis qui apparaîtra, mais il n'a rien à voir avec la Sollipsis que connaissent les PJs dans leur univers. Il donne rendez-vous aux PJs dans un bar nommé les Portes de Thèbes.

Finalement, le Sphinx est attaqué par un commando habillé en noir et masqué, utilisant des armes à feux étranges, parcourues de feu vert. Il est abattu et ne revient pas cette fois-ci. Le commando s'enfuit ensuite. Ils peuvent passer dans l'ombre-monde sans difficulté si nécessaire. Si les PJs les rattrapent et les démasquent, c'est le choc : les membres du commando ont le visage et la morphologie des PJs. Leurs cadavres disparaissent comme celui du Sphinx.

## Les Portes de Thèbes

Les PJs sont visités en rêve par le Sphinx, qui les mène là où se trouve l'entrée des Portes de Thèbes. Ils sont réveillés avec force par le commando noir, qui à nouveau s'enfuit.

Alors qu'ils planifient de se rendre aux Portes de Thèbes, les PJs sont prévenus par tout ce à quoi ils tiennent de ne pas s'y rendre : le faux Søren Sollipsis, leurs amis, leurs amants, leurs famille, leurs mentors, leurs admirateurs... Ils sont suppliés, exhortés, corrompus... en dehors de la violence, tous les moyens sont bons pour essayer de les retenir. On leur raconte que c'est trop dangereux, que c'est une nouvelle manœuvre de Myphos Quadria, qu'on cherche à les détruire...

En chemin, ils seront attaqués en embuscade par leurs doubles.

Ce bar borgne se trouve dans une zone industrielle désaffectée, en sous-sol. Il exhale une odeur d'opium et d'encens très forte. Le videur est un vieillard qui s'est crevé les yeux, il laisse passer les PJs sans difficulté alors qu'il barre l'entrée à d'autres clients. Les personnages doivent traverser différents rideaux, voiles et portes trop petites pour parvenir au bar lui-même. Dans un ancien parking se meut une foule de gens, masqués, drogués ou dansant dans des flashes de lumières colorées, dans une atmosphère trouble et obscure. Les boissons ne sont pas payantes, mais le barman choisit ce qu'il vous sert et ce qu'il met dedans.

Les PJs sont abordés par le Sphinx, entourés de beaux et jeunes gens. Il invite les PJs à le suivre dans une pièce située tout au fond du bar. A cet instant, ils sont attaqués par le commando de doubles, qui n'hésitent pas à tirer dans la foule pour arriver à leur niveau. Le Sphinx court vers le fond du bar, jusqu'à un mur où une porte monumentale est peinte sur le mur. On ne pourra la franchir qu'en passant dans l'ombre-monde. De l'autre côté, dans la « réalité », se trouve une pièce aux murs de béton nus. Au centre se trouve une armoire métallique, ayant autant de tiroirs que de PJs, sur chaque tiroir se trouve le nom de l'un d'entre eux.

A ce moment, les doubles font irruption dans la pièce. Ils ne sont plus agressifs mais supplient les PJs de ne pas ouvrir cette armoire et de les suivre. Ils expliquent qu'ils ont été créés par les PJs eux-mêmes pour les empêcher d'accéder à cette armoire. Le Sphinx se démasque et explique ce qui se passe, confirmant les dires des doubles. Les PJs se rendent aussi compte que désormais ils ne peuvent plus faire marche arrière, ils ne peuvent plus replonger dans l'ombre-monde.

Finalement, si les PJs s'entêtent, leurs doubles les attaqueront, chacun contre soi-même. Ils donnent tout ce qu'ils ont et iront jusqu'au bout : chaque PJ est obligé de tuer physiquement son double pour avoir accès à l'armoire. L'armoire contient des coupures de journaux, sur les différents PJs. Ces coupures viennent de la réalité, et en particulier de Séléne ; les personnages peuvent donc percevoir des différences. Ces coupures décrivent comment de nombreuses choses qui importaient aux PJs ont été détruites : les personnages ont été trompés par celles ou ceux qu'ils aimaient, ils ont trahis leurs idéaux, la Résistance a failli sur tel point, etc. Ceux qui ont lu les coupures de journaux accèdent à la vérité et la vérité les rend libres : ils se réveillent dans leur chaise à Dreamstairs. Ils sont accueillis par Søren Sollipsis (le vrai cette fois) et pris en charge par la Résistance. Sollipsis leur explique ce qui s'est passé, pourquoi ils ont chacun préféré l'oubli dans un accès de faiblesse... et combien il a besoin d'eux maintenant pour délivrer Séléne. Il leur faudra retrouver leur forme physique affaiblie par le séjour dans Dreamstairs et surmonter leur tristesse pour redevenir les héros qu'ils ont été. Pour eux, la campagne de Sens Mort peut enfin commencer.

Ceux qui n'ont pas lu les coupures de journaux et sont repartis avec leur double ont leur mémoire effacée. Leurs compagnons réveillés pourront les aider à revenir en replongeant dans le monde virtuel de Dreamstairs. Il faudra les extraire pour qu'ils ne meurent pas de faim.

## **Annexe**

Cet élément de jeu est facultatif mais peut ajouter à l'atmosphère étrange de Sens.

Un prêcheur famélique, la peau couverte de tatouages de symboles mathématiques et logiques, poursuit les PJs où qu'ils aillent. Il ne cesse de répéter qu'ils sont victimes de parasites et qu'ils doivent débarrasser, parce que leurs parasites les empêchent d'avoir accès à la liberté, qu'ils sont invisibles et que pour s'en débarrasser les PJs doivent se suicider. Il fait référence aux joueurs.

Le plus troublant avec ce prêcheur, c'est que personne ne sait qui sait, ni Sollipsis, ni le commando de double, ni les concepteurs de Dreamstairs... et qu'en plus il reviendra hanter les PJs une fois sortis de Dreamstairs...