



DES BARBUS PAR MILLIERS !

Un scénario pour Exil.



AVANT TOUTE CHOSE...

Ce scénario va plonger les PJ dans une intrigue en apparence absurde, qui va menacer l'intégrité d'Exil elle-même ! Le péril que vont affronter les PJ est issu des restes de la technologie des Anciens, exhumé par la curiosité et la maladresse d'un universitaire exiléen... Les proches des PJ seront les premiers atteints par un mal très très étrange, se manifestant par une hyperpilosité faciale.

Ce scénario va commencer par une enquête sur des meurtres rituels, pour rapidement se transformer en une course contre la montre face à un ennemi omniprésent ; le tout dans une ambiance totalement paranoïaque.

L'ENVROUÏSSABLE HISTOIRE DE BARNABÉ

BARNABÉ BEAUREPAIRE

Commençons d'abord par présenter Barnabé, un individu original par bien des aspects. C'est lui le principal instigateur de la menace, bien malgré lui.

Barnabé Beaurepaire et un exiléen de pure souche, issu d'une famille de fonctionnaires haut placés dans ADMINISTRATION. Barnabé s'est illustré par son esprit très cartésien et une passion pour la science qui l'a conduit vers l'enseignement et la recherche. Son domaine de prédilection est l'Optique, et sa plus grande découverte est le télescope *Beaurepaire*, permettant d'observer la beauté des décors forgiens.

Barnabé est bien entendu une sommité dans son domaine, et, à 60 ans, tout universitaire se passionnant pour la physique et l'optique connaît bien sa massive silhouette, sa longue barbe noire bien taillée en carré, et ses petites lunettes cerclées d'or.

Le professeur Beaurepaire est à la retraite depuis maintenant 15 ans, restant LA véritable référence scientifique de l'Optique. A présent, il ne fait plus que quelques rares apparitions lors de conférences universitaires.

LE PRISME DES ANCIENS

Seulement, comme vous vous en doutez, Barnabé cache un lourd secret. Il a fait une erreur, une terrible erreur il y a quinze ans. L'une de ses expériences a très mal tourné.

Tout cela remonte à la découverte d'un prisme dans l'une des tombes des Anciens. Un prisme à multiples facettes, et présentant des propriétés bizarres, comme celle de ne rien refléter. Le professeur, réputation oblige, a été mis au courant par ADMINISTRATION, et les Scientistes ne surent jamais rien de l'affaire. Barnabé considère en effet que la science n'est pas un art occulte possédé par une élite, mais un bienfait à faire partager aux masses populaires, et n'apprécie guère ces apprentis sorciers...

Barnabé se passionna pour cette merveille qui commença à l'obséder. Il s'installa avec ses plus proches assistants dans le caveau pour s'y consacrer jour et nuit. Et ses espérances ne furent pas déçues, car le Prisme des Anciens se révéla être une porte sur une nouvelle dimension de l'espace, connue seulement des Anciens.

Malheureusement, le savant ne fit pas montre de la prudence élémentaire qui s'impose lorsque l'on étudie la technologie des Anciens. Il s'essaya sans attendre à

l'expérimentation, braquant sur le Prisme une série de lentilles faisant converger un faisceau de lumière en son centre. Le Prisme des Anciens explosa, libérant une énergie terrible, et Barnabé sombra dans l'inconscient. Lorsqu'il se réveilla, ce fut pour voir ses assistants sans vie, et 7 formes allongées par terre, toutes identiques à lui-même. Le professeur Barnabé Beaurepaire, par sa maladresse, avait causé la mort de ses assistants et avait créé 7 reflets de son être, identiques aussi bien physiquement que mentalement.



UNE FAMILLE UNIE...

Suite à ce désastre, Barnabé mit un terme à sa carrière de chercheur, se consacrant à ceux qui étaient à la fois ses frères et ses enfants, exorcisant ainsi la mort de ses amis. Il leur donna un nom (toutes leurs initiales sont en B.B., pour marquer leur lien indéfectible), une identité auprès d'ADMINISTRATION, et leur permit de s'intégrer dans la société exiléenne, en s'arrangeant pour qu'aucun d'entre eux n'ait l'occasion de se croiser par accident en public, sauf lors de réunions « familiales » prévues annuellement.

Les Barbus originels

- Barnabé Beaurepaire, l'Original

Les sept Reflets :

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| - Beufford Blanchécume, | Professeur en Optique |
| - Berterans Bernerouille, | Fonctionnaire |
| - Balthazar Béloque, | Opticien lunetier |
| - Berne Boliquet, | Fonctionnaire |
| - Bavicien Bercerand, | Fonctionnaire |
| - Barthélemy Bonneroute, | Médecin chirurgien |
| - Bonaventure Billeverse, | Joaillier |

La vie recommença alors. Chacun menant sa barque en évitant de se croiser au grand jour (dans la fourmilière d'Exil, avec un peu d'organisation, c'est plutôt facile).

Cependant, après 15 ans de paix, le malheur frappe à nouveau. Beufford Blanchécume, l'un des Reflets, a repris en secret les travaux de Barnabé, d'abord pour comprendre son origine. Ces travaux l'ont mené beaucoup plus loin que prévu : il a réussi à reconstituer un prisme identique à l'original, et après l'avoir étudié avec précaution, il a compris ce qu'il était réellement : un fragment d'une entité venant d'une autre dimension, un esprit pur et immatériel, rendu amnésique par la maladresse de Barnabé, et dont la puissance est fragmentée entre les différents clones, comme un miroir brisé...

Commence alors le plan infernal de cette entité rendue démente par l'éparpillement de sa conscience : redevenir complète et se venger de cette humanité qui lui a fait tant de mal. Pour cela, elle dispose d'une arme redoutable : des miroirs, qui sont tous des portes sur sa dimension, et qui lui permettront de posséder les hommes qui y regardent...

L'ENQUÊTE

UNE CURIEUSE MISSIVE

Les PJ reçoivent tous une lettre chez eux, délivrées en mains propres par un coursier de POSTE :

Monsieur XXX,

Je vous serais gré de me rejoindre au bloc 265/12/985, Hôtel du Remugle, chambre 4, en fin de journée. Ceci est une affaire de la plus haute importance, qui vous concerne au plus haut point. J'espère que vous excuserez le ton alarmiste que j'emploie dans cette missive.

Professeur B. Beurepaire.

Les PJ pourront se rendre dans un petit hôtel discret, type hôtel de passe, mais pas trop mal famé. La chambre 4 possède un salon confortable dans lequel des verres de vins marins sont déjà servis. Barnabé ne se montrera que lorsque les PJ seront tous réunis.

Il les saluera alors poliment, et entrera dans le vif du sujet en leur expliquant que 4 cadavres ont été retrouvés durant les quatre dernières semaines. Ces hommes ont été assassinés de la même manière, particulièrement odieuse : **décapités**. Les forces de l'ordre ont trouvé le même objet sur les 4 morts : un monocle. Il sort de sa poche une petite chaînette d'or au bout de laquelle pend une petite lentille. Il leur dit que cette lentille est celle qu'ils ont trouvée sur le premier corps, et leur donne. Sa requête est simple, découvrir qui est responsable de ces meurtres. Il leur donne des coordonnées pour qu'ils puissent lui communiquer les avancées de leur enquête.

- En quoi cela concerne-t-il les PJ ? Le professeur Beurepaire semble penser que des proches des PJ seraient impliqués dans ces meurtres, et préfère leur donner l'occasion de régler cette affaire par eux-mêmes, sans faire de scandale.

- Les PJ peuvent s'interroger sur les motivations de Barnabé, celui-ci éludera le sujet et dira seulement vouloir les aider. Il ne dévoilera rien de son passé et des sosies car il veut seulement arrêter les assassins et ne pas mettre en danger les autres. Un jet en *Psychologue* (aisée ; +2) permet de deviner que Barnabé en sait plus qu'il ne veut bien le dire.

Barnabé les quittera après les avoir salué poliment mais froidement, et il regagnera sa demeure par ballon-taxi.

LES MONOCLES

La première chose que les PJ peuvent examiner, c'est ce monocle. En l'observant consciencieusement, les PJ peuvent remarquer que la monture est gravée au nom de Célestin Morieux, bloc 23/14/258.

Munis de cette information, nul doute que nos vaillants

enquêteurs vont se précipiter chez ce cher Célestin. Celui-ci tient un atelier dans le quartier de **Soie rouge**. Cet homme affable se souviendra vaguement avoir créé ce monocle, il faut dire que cette maudite lentille lui avait donné du fil à retordre ! En effet, le client avait apporté ses propres verres à sculpter, et a insisté pour utiliser ce minéral bien inadéquat à cet usage... Et il a du en fabriquer 6 ou 7 !

Qui est cette personne ? Célestin a bien évidemment oublié, vous pensez bien ! 10 années ce sont écoulées au moins ! Le registre sera plus loquace, pour peu que les PJ réussissent à persuader Célestin de leurs intentions honorables par un jet de *Orateur* ou *Gentleman* (moyen ; 0).

Sur les registres seront précisés le nom et le prénom de Bavicien Bercerand, ainsi que ses coordonnées (Bavicien est la première victime).

Les Monocles Prismatiques

Ces monocles présentent diverses particularités tout à fait intéressantes. Tout d'abord leurs constituants : les lentilles ont été directement taillées dans les fragments du Prisme des Anciens, qui avait une symbolique forte pour Barnabé et ses Reflets.

Cela leur confère des particularités : en premier, celle de ne rien refléter, car toutes les images sont directement transmises dans « l'autre » dimension. La seconde particularité est celle de percevoir les manifestations de cette autre dimension dans la réalité. Tout PJ qui regarde dans un miroir au travers de ce monocle verra un kaléidoscope de lumière doué de vie.

Son usage le plus utile pour les PJ sera de pouvoir discerner les hommes possédés par l'entité. A travers la lentille, ceux-ci prennent l'apparence de Barnabé Beurepaire, qui est la forme à laquelle elle s'identifie dans sa folie.

LA CITÉ UNIVERSITAIRE Bloc 214/814/2890.

Les PJ peuvent s'intéresser aussi à la personnalité de Barnabé Beurepaire, s'ils ont un poil de jugeote. S'ils ont des contacts dans ADMINISTRATION ou dans CONTRÔLE, RENSEIGNEMENT, et en réussissant un jet de *Fonctionnaire* (Délicate ; -2) ils pourront apprendre que le professeur Beurepaire est un conférencier de la Cité Universitaire, retraité depuis 15 ans à présent.

Les PJ pourront alors se rendre à la splendide Cité Universitaire pour avoir quelques informations sur Barnabé. L'une des personnes qui pourra les aider sera le doyen de la faculté des sciences, Atrebin Senseron. Il pourra leur donner son avis sur Barnabé qui était, selon lui, un très



grand génie dans son domaine, mais certaines de ces théories étaient complètement absurdes, comme tout ce fatras religieux autour des Anciens et des propriétés réfléchives des miroirs, tout juste bonnes à attirer l'attention d'OBSIDIENNE. Un jet de *Psychologue* réussi (moyen ; 0) permet de deviner que Atrebin voue un certain respect à Barnabé, mais qu'il en désapprouve le comportement.

En réussissant un jet d'*Orateur* ou de *Gentleman*, les PJ peuvent le forcer à faire une confidence sur un événement bizarre de la vie universitaire de Barnabé : sa disparition durant des recherches dans les profondeurs de la Morgue, lui est reparu sans ses élèves-acolytes, déclarés perdus dans la chute d'une passerelle.

Avant de prendre congé, il peut leur suggérer de se rendre à la prochaine exposition de la galerie des miroirs que Barnabé dirige, ils auront peut-être l'occasion de l'y rencontrer. Il peut aussi leur suggérer de prendre rendez-vous avec le professeur Beufford Blanchécume, un cousin de Barnabé, qui lui a succédé dans ses études.

Intéressant et déstabilisant, les PJ pourront croiser Beufford Blanchécume pour peu qu'ils se baladent dans le Chapitre Optique de la Cité Universitaire, situé non loin de l'Observatoire. Si on l'apostrophe, celui-ci fera mine de ne rien comprendre au début, puis prétendra être un cousin cadet du professeur Beaurepaire, dont la ressemblance troublante et les intérêts partagés pour l'Optique ont toujours suscité la stupéfaction de leur entourage, c'est d'ailleurs Barnabé qui l'a recommandé à ce poste d'enseignant. S'il rencontre les PJ, Beufford comprendra la menace et décidera de les « remplacer » (voir plus loin pour les détails).

Voilà qui ne manquera pas de laisser les PJ perplexes...

SÛRETÉ : AUTOPSIES ET RAPPORTS D'ENQUÊTE

Les PJ qui ont des contacts avec SÛRETÉ pourront peut-être s'arranger pour examiner les 4 cadavres et voir le rapport de l'inspecteur de seconde classe Bonflan, chargé de l'enquête des « cadavres sans têtes », comme il le dit lui-même avec une pointe d'ironie.

L'inspecteur Bonflan

Au Quai des Oiseleurs (bloc 32/1430/456), les PJ pourront parler à ce cher inspecteur Bonflan, qui piétine dans cette enquête pour laquelle il n'a pas le début du commencement d'une piste, et qu'il compte bien laisser en suspend. Il va bien sûr s'interroger sur les motivations de ces fouineurs, surtout si ce sont des civils. Il faudra donc le convaincre avant qu'il ne donne certaines informations concernant le rapport d'enquête, et peut-être pour avoir accès aux corps. Aux PJ de se montrer persuasifs et/ou suffisamment roublards !

Le rapport d'enquête est relativement vide. Il comprend les lieux où ont été découverts les 4 corps, ainsi que le fait que 4 monocles identiques ont été retrouvés à chaque fois sur les lieux des meurtres. Bonflan pourra

les montrer, et sera surpris de constater que l'un d'entre eux a disparu (celui que Barnabé a donné aux PJ). Autre chose intéressante : un pandore, Ethem Salliman, a assisté à l'un des meurtres sans pouvoir intervenir, sa déposition est manquante. Le rapport d'autopsie n'est pas non plus dans le dossier, probablement encore dans le service scientifique, section anatomo-pathologie.

Chronologie des meurtres

- Bavicien Bercerand, Il y a 4 semaines
- Berterans Bernerouille, Il y a 3 semaines
- Balthazar Béloque, Il y a 2 semaines
- Berne Boliquet, Il y a 1 semaine
- Barthélemy Bonneroute, Soir de rencontre avec PJ
- Bonaventure Billeverse, Dans les 3 jours suivant la mort de Barthélemy
- Ouverture de l'exposition, Le lendemain du dernier meurtre

Les meurtres ont eu lieu à chaque fois non loin du domicile des victimes, mais jamais dans leur domicile, par prudence.

La salle d'autopsie

Dans la salle d'autopsie, les PJ pourront apprendre que les corps ont été évacués dans l'hôpital Costebrun (du nom de son fondateur) à cause de l'odeur dont se plaignait les bureaux situés juste au dessus.



Au dit hôpital, les PJ pourront avoir la surprise de croiser Barnabé Beaurepaire qui descend tranquillement les marches de l'hôpital, avec une mallette de médecin. Il s'agit en fait de l'un des Reflets, Barthélemy Bonneroute. Il sera surpris que les PJ l'abordent, et feindra d'ignorer qui est Barnabé si les PJ lui en parlent, ainsi que d'ignorer la présence des cadavres. Il les saluera et les quittera dès que possible.

Après avoir franchi la barrière de l'infirmière en chef, les personnages pourront rencontrer le docteur Malepartuis, arborant un joli tablier constellé de tâches allant du brunâtre au rouge vif. Celui-ci répondra aux questions des PJ avec un humour potache, mais plein de bonne volonté. Les corps sont encore dans les casiers métalliques, dans des stades de décomposition divers. Les PJ devront faire preuve d'estomac pour examiner les corps... Ils pourront voir les 4 cadavres nus, sans tête. Les victimes sont grandes, de sexe masculin, environ 1m95 (estimation avec la tête), ont une belle brioche (plus ou moins distendue par les gaz de décomposition) et une forte pilosité. Si les PJ se montrent assez observateurs, ils pourront remarquer que, en faisant abstraction des effets de la décomposition, les cadavres se ressemblent énormément. Sinon, en examinant les plaies, ils peuvent voir que la tête a été tranchée par un objet tranchant, en 2 ou 3 coups (ce sera confirmé par le légiste). Si les PJ lui posent la question, il peut leur confirmer que le docteur Bonneroute est bien venu examiner les corps, plusieurs fois même.

Le pandore

Les PJ pourront aussi chercher à rencontrer Ethem Salliman, le pandore qui a assisté à l'un des meurtres. Il sera facile de le contacter. Il leur dira qu'il a assisté à une course sur une passerelle située en contrebas, 2 hommes en poursuivaient un autre. Ils l'ont rattrapé, plaqué au sol et ont utilisé un hachoir pour lui trancher la tête, puis se sont enfuis avec ! Il a bien essayé d'alerter ses collègues à l'aide de son sifflet, mais en vain, il était trop tard.

JE VOIS DES BARBUS ! PARTOUT !

C'est là que va commencer la seconde partie du scénario, beaucoup plus basée sur l'ambiance que sur l'enquête. Les visions étranges vont se multiplier, pour peu que les PJ se donnent la peine d'utiliser le monocle...

Cela fait en effet bien longtemps que Beufford a préparé ses manigances. Pour cela, il utilise des miroirs spéciaux, ce sont en réalité des lentilles particulières, lui permettant d'ouvrir un lien entre sa dimension et la nôtre, et de posséder l'esprit de ceux qui s'y mirent ! La composition psychique de l'entité fait qu'elle est unique et multiple : elle a une seule personnalité, mais peut se fragmenter en de multiples facettes qui travaillent tous pour le même objectif : se réunir pour retrouver toutes ses facultés en tuant les autres Reflets ; puis, se venger de l'humanité qui l'a fait tellement souffrir et l'a tellement diminuée. Anéantir Exil semble être un bon moyen de se venger pour elle.

Environ un millier d'exiléens sont sous la coupe de l'entité lorsque Barnabé fait appel aux PJ. Parmi ces possédés se trouvent des proches des PJ : père, mère, enfants, frères, sœurs, amants, au choix. L'idéal serait qu'ils soient d'une manière ou d'une autre en relation avec l'exposition aux miroirs de Barnabé Beaurepaire : mécènes, ouvriers, artistes, pique-assiettes...

Pour corser un peu l'histoire, imaginez qu'un des PJ retrouve chez lui, dans l'armoire de sa femme par exemple, un hachoir taché de sang grossièrement emballé dans du papier... un hachoir qui aurait pu servir à tuer l'un des Reflets...

Au début de ce scénario, c'est-à-dire au moment où les PJ répondent à l'invitation de Barnabé Beaurepaire, l'entité (à travers Beufford) soupçonne quelque forfaiture de sa part : elle décide donc de le capturer et de l'enfermer en lieu sûr. Si elle ne l'élimine pas, c'est qu'elle redoute les conséquences que pourraient avoir sur elle la disparition de « l'original ».

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR...

Lorsque les PJ auront rencontré Beufford, l'entité comprendra la menace qu'ils représentent. Elle décidera de s'en débarrasser en leur offrant ses miroirs (voir ci-dessus) pour les posséder. Ils seront vraisemblablement offerts par les proches des PJ qui sont sous le contrôle de l'entité. Les autres PJ les recevront par POSTE dans des colis bien emballés. Ainsi, il n'est pas impossible qu'une concierge

trop curieuse se retrouve affublée d'une barbe...

Comment se passe la possession ? Lorsque quelqu'un regarde dans l'un des miroirs de l'entité, son reflet commence à avoir une attitude bizarre, fixant son original. Puis le reflet prend un air profondément désespéré, et lance une supplique muette à l'aide. Lorsque la victime est assez proche, le reflet se déforme pour prendre l'apparence de Barnabé le barbu qui essaye brusquement de l'agripper et de l'emmener derrière la surface réfléchissante. Cette opposition doit se régler de manière à ce que le PJ s'en sorte : elle doit avant tout leur donner une bonne frayeur (n'hésitez pas à jouer la scène !), et les aiguiller sur ce qui se trame.

Si vous êtes un Administrateur vicelard, ou si vous souhaitez vivement vous débarrasser d'un joueur, vous pouvez lui décrire un monde composé de jolies couleurs, un véritable kaléidoscope vivant dans laquelle sa conscience se dissout lentement avec une sensation d'extase pour s'intégrer dans un vaste esprit dont les origines se situent au-delà du temps...

ASSISTER AU MEURTRE D'UN BARBU

Ah ! Les PJ lors de leur enquête, peuvent assister à deux meurtres : celui de Barthélemy Bonneroute, le médecin de l'hôpital Costebrun, et celui de Bonaventure Billeverse.

Assister au premier meurtre sera difficile, car le bon docteur sera tué le soir même de sa rencontre avec les PJ. Il faudra que les PJ se trouvent au bon endroit, au bon moment. Il sera tué non loin de chez lui par 2 possédés, suivant le même mode opératoire que pour les autres crimes. Tout au plus, les PJ n'entendront plus jamais parler du docteur Bonneroute, qui cessera de se rendre au travail du jour au lendemain...

Les PJ peuvent obtenir l'adresse du domicile du docteur Bonneroute auprès de l'hôpital (peu importe la manière) et se rendre dans une petite demeure confortable, mais d'une qualité inférieure à ce que l'on pourrait espérer d'un médecin. La fouille de sa demeure pourra apporter quelques indices au moulin des PJ : le docteur Bonneroute semble n'avoir aucune existence avant la dernière quinzaine d'années, aucun document chez lui n'est antérieur à cette époque. Le docteur a pu accéder à son poste de chirurgien grâce à l'intervention de Barnabé Beaurepaire à l'aide d'une lettre de recommandation. Dernière chose qu'il est possible de trouver : le nom et l'adresse de ses « frères » (y compris celle de Barnabé) !

Le second meurtre devrait se dérouler à la vue des PJ, surtout s'ils ont raté l'assassinat de Bonneroute. Cette scène est le moment idéal pour une petite altercation avec les possédés. Ils pourront remarquer leurs défauts de comportement : ils sont étrangers aux émotions « normales », ils ont tendance à parler en même temps, et



ils font peu de cas de leur propre vie. Il est important que Bonaventure meure à la fin de l'affrontement (ce n'est pas juste pour les PJ qui se seront donnés du mal, mais n'oubliez pas que les possédés sont partout et ont une conscience communautaire !)

DES BARBUS DANS TOUS LES RECOINS D'EXIL !

La vie va devenir particulièrement irréaliste pour les PJ, qui vont commencer à croiser des barbus ressemblant trait pour trait à Barnabé à chaque coin de passerelles, pourvu qu'ils utilisent des monocles !

Dans un premier temps, ils ignoreront les PJ, cherchant à les éviter si ceux-ci cherchent à se confronter à eux. Peu à peu, même leurs vieilles connaissances (surtout ceux qui peuvent les aider dans leur enquête) vont commencer à présenter une hyperpilosité faciale.

Une fois que les PJ se seront faits remarquer par Beufford, ou auront bien insisté auprès de l'un des possédés, l'attitude de l'entité et de ses séides va changer. Ils chercheront à intimider les PJ, les harcelant sans cesse pour qu'ils arrêtent « de s'occuper de ce qui ne les regarde pas ».

Ils rechigneront cependant à utiliser la violence. Ils préféreront envoyer les PJ sur des fausses pistes pour leur faire perdre du temps, ou leur offrir un « miroir »...

ALERTE SÛRETÉ

Aïe ! Mauvaise surprise pour les PJ. L'inspecteur Bonflan fera partie des possédés au moment où ils tenteront de reprendre contact avec lui. Et il n'est pas la seule victime ! Une bonne partie des cadres dirigeants de SÛRETÉ ont été possédés, car ils ont eu la primeur de visiter la galerie des miroirs pour inspecter les mesures de sécurité, à la demande de Beufford.

Toute demande d'intervention de la part des PJ finira par tomber dans les mains d'un des possédés qui les ridiculiseront, et rejettera leur requête.

CONTACTER BARNABÉ

Les PJ vont sûrement chercher à contacter Barnabé suite à leurs « troubles visuels ». Il sera malheureusement injoignable durant toute la durée de l'enquête, ayant été kidnappé par Beufford Blanchécume. Il est retenu dans le laboratoire secret de Beufford, installé dans la Morgue.

Les Scientistes dans tout çà ?

Impliquer les Scientistes dans l'affaire ? Est-ce réellement une bonne idée ? Que feraient ces apprentis sorciers en possession d'un fragment du Prisme des Anciens... probablement continuer l'expérience initiée par le professeur Beurepaire !

Cependant, ils peuvent être d'une aide précieuse de part leur connaissance des mystères des Anciens. A l'Administrateur de voir...

LA GALERIE DES MIROIRS DE BARNABÉ BEUREPAIRE

Les PJ vont sûrement s'interroger sur les liens existants entre la galerie des miroirs et l'invasion d'Exil par les barbus. C'est à la fois une bonne idée pour comprendre le but de l'entité, et un terrible danger.

Une affiche est placardée dans les Jardins supérieurs. Elle présente la galerie des miroirs de Barnabé...

Située dans les Jardins supérieurs, la galerie des Miroirs de Barnabé Beurepaire est un superbe bâtiment en fer forgé agrémenté de dorures clinquantes.

Installée sur une belle place des Jardins supérieurs, elle attire l'attention des badauds par son luxe ostentatoire. Elle est encore entourée par des barrières de sécurité, et protégées des malandrins par une vingtaine de pandores qui font des rondes jour et nuit. Ces pandores sont bien entendus tous possédés par l'entité, ils feront tout pour éviter que les PJ ne s'en approchent.

Pénétrer dans la galerie est la pire idée qui soit. Chacun des miroirs qui y est installé est une porte s'ouvrant sur le monde de l'entité. Nul homme qui y pénètre ne peut lui échapper... L'inauguration sera bien sûr l'occasion rêvée pour l'entité de posséder toutes les personnalités les plus influentes d'Exil, et d'asseoir sa domination pour faire sombrer la Cité d'Acier dans le chaos. Il est impératif que les PJ interviennent avant que la catastrophe ne se produise !

LA FANTASTIQUE GALERIE AUX MIROIRS

du professeur Barnabé Beurepaire

*Votre regard reflété
vers de nouveaux mondes.
Vous n'en reviendrez pas !*

**Inauguration spéciale
réservée aux généreux Mécènes
Le XX/XX/XX**

**Ouverture officielle et Entrée libre le
lendemain et durant toute l'année !!!**

*Merci aux familles Aussame Nervoï, et à l'ensemble des membres
du Consistoire pour ses généreuses donations*

LE LABORATOIRE DE BEUFFORD BLANCHÉCUME

Pour découvrir l'existence du laboratoire de Beufford, il suffit de fouiller son bureau à la Cité Universitaire. Celui-ci n'a pas été bien discret et a laissé de nombreuses preuves en évidence : frais d'expédition, demandes de stages avec les coordonnées du bloc, coordonnées qui conduisent directement dans la Morgue !

Le laboratoire de Beufford a été installé dans les souterrains de la Morgue, dans le tombeau même où s'est passé l'incident 15 ans plus tôt, où il est apparu. Nostalgie, quand tu nous tiens... Outre les chambres d'habitation aménagées par les possédés, une gigantesque installation composée de sources lumineuses électriques et d'un réseau de lentilles converge vers un monolithe de cristal : une copie du Prisme des Anciens.

Beufford y sera retranché dès que le dernier meurtre aura eu lieu, avec une dizaine de possédés pour le seconder, Barnabé sera enfermé dans une cage, et les 6 têtes des Reflets seront disposées en cercle autour du Prisme des Anciens reconstitué.

A partir de là, le final de cette histoire appartient entièrement aux PJ. Toutes leurs idées sont bienvenues ! Vont-ils créer une brèche dans une fonderie voisine pour ensevelir le Prisme et Beufford ? Vont-ils se frayer un passage manu militari pour détruire le nouveau Prisme ? Ou encore déstabiliser le système de lentilles ?

CONCLUSION

Le scénario peut s'achever de différentes manières et donner lieu à d'étranges prolongements :

l'intervention des Scientistes

Et si les PJ ne s'en sortent vraiment pas ? Vous n'allez quand même pas laisser Exil se faire détruire ! Les Scientistes pourraient intervenir in extremis, à l'aide de leur technologie Etrangère, et tuer Beufford. Ils auraient alors patiemment suivi les évolutions des PJ durant toute la durée de leur enquête, pour s'exposer le moins possible, et jouer les sauveurs à point nommé.

Bien entendu, il ne se sera jamais rien passé, le Prisme reconstitué et l'installation de Beufford disparaîtront comme par magie bien rapidement, tout comme Barnabé dont on n'entendra plus jamais parler...

Régler ce problème comme des grands

La fin idéale ! Les PJ ont compris les tenants et aboutissants, et ont un plan du tonnerre. Barnabé, s'il est toujours en vie, pourra éclairer les dernières zones de ténèbre de l'histoire. Ils auront sauvé Exil, mais de façon anonyme. Les possédés auront l'impression d'avoir vécu ces dernières semaines comme dans un rêve. Seul point noir : Barnabé, fortement éprouvé, mourra dans le mois qui suit.

Et tout recommence !

Une variante amusante pour les PJ qui auraient détruit le cristal : tout le monde perd connaissance sous l'effet d'une profonde décharge d'énergie. Lorsque les PJ se réveillent, Beufford et Barnabé gisent sans vie. Chaque PJ peut alors lancer 1D12, c'est le nombre de Reflets que chacun d'entre eux a engendré. L'entité est à nouveau amnésique et son être s'est encore fragmenté... Tout recommence ! Comment les PJ vont-ils bien pouvoir gérer leurs doubles ? Ceci sera une autre histoire...

La solution immorale

Tuer Barnabé Beurepaire peut être une solution, réservée aux PJ sans scrupules, pour se débarrasser de l'entité. Elle perdra en effet son seul point d'attache dans ce monde et sombrera dans la folie avant de regagner sa dimension.

GALERIE DE PORTRAIT

Barnabé Beurepaire et ses reflets

Attributs

PHY FAI
MEN EXC
SOC FAI
ADA BON
REA MOY

Points de santé : 16
Détachement :
Niveau de vie : VI
Armure : aucune
Équipement : rien d'utile.

Talents

Citadin 15
Savant 19 (Optique)
Gentleman 15
Orateur 14
Ingénierie 17

Barnabé et ses Reflets sont des hommes d'une soixantaine d'années, grands (1m95) et dotés d'une bedaine imposante, signe d'un grand appétit. Ils sont toujours vêtus d'un costume assez sobre mais de prix, généralement rehaussé d'un haut de forme. Ils ont les yeux bleus, et une belle barbe noire de 3 coudées au moins.

Barnabé est un homme de bonne éducation, sensé, avec une grande rectitude morale. Rien d'étonnant alors qu'il ait été choqué par le drame du Prisme des Anciens. Au commencement de ce scénario, Barnabé est plongé dans un nouveau drame personnel, ses frères qu'il considère comme ses fils se font tuer un à un. Il se doute que quelqu'un a découvert son secret, mais ignore qui. Il a assisté à l'un des meurtres, commis par les proches des PJ possédés, mais il a bien compris la nature surnaturelle de cette affaire. En homme de justice, il désire laisser une chance aux PJ de résoudre cette affaire afin de blanchir



leur famille. Si ses soupçons commencent à se porter intuitivement sur l'un des Reflets, il n'aura pas le temps d'en prévenir les PJ : il se fera capturer et emprisonner avant.

Les Reflets ont la même apparence que Barnabé, si ce n'est que leur style vestimentaire varie très légèrement. Ils possèdent la même rectitude morale, mais leurs caractères se sont différenciés de part leurs expériences durant ses 15 années passées dans Exil.

Celui qui s'est le plus éloigné de l'original est bien entendu Beufford, pour les raisons qui ont déjà été expliquées plus avant dans ce scénario.

Les Possédés

Les attributs et talents des possédés varient suivant l'individu.

Les possédés ont leur apparence habituelle, sauf si on les regarde avec une lentille provenant du Prisme des Anciens : la supercherie se révèle et ils apparaissent comme des sosies parfaits de Barnabé.

Le comportement des possédés est normal la plupart du temps, identique à la routine habituelle. C'est lorsque l'entité requiert leurs services qu'ils changent du tout au tout. Ils deviennent alors froids et fixés obsessionnellement sur leur objectif, prêts à tout pour y parvenir. Lorsqu'ils sont regroupés et sous le contrôle de l'entité, leur comportement est encore plus effrayant : leurs regards fixent les mêmes choses dans le même moment, ils font souvent les mêmes mouvements en même temps, et ils ont tendance à parler de façon parfaitement synchrone...

Ce scénario est inspiré de très loin d'un scénario paru en 1990 dans RoleMag pour Cthulhu by Gaslight.