

Innommable

Élévation spirituelle

Contexte

Ce scénario se déroule dans un quartier résidentiel près de chez vous, hier, ou peut-être demain. Le cœur de l'histoire se déroule dans un immeuble locatif d'une période pleine d'optimisme : aucun escalier n'avait été prévu, si ce n'est un escalier de secours le long d'une des façades. Tout se base sur un jeu de deux ascenseurs. Néanmoins, l'immeuble est plutôt vieux et surtout mal entretenu. Il y a des traces d'humidité, de rouille. De la poussière partout. La peinture des murs est défraîchie et d'une couleur que plus personne n'apprécie : dans les ocres maladifs, verts nauséux et bruns indigestes.

Les protagonistes

Des habitants dudit immeuble locatif.

Ouverture

Avant de mettre les premiers dés, décrivez que les ascenseurs avaient tendance ces derniers temps à ne pas s'ouvrir au bon endroit et ce même si on avait la certitude d'être monté le bon nombre d'étages. Ceci pourra être récurrent tout au long de la partie, en tant qu'effet de liste du sort par exemple.

Symptômes

- L'ascenseur tombe en panne, le miroir qu'il contient se brise selon un motif complexe et auto-similaire (fractal).
- Quelqu'un parlant du 13^e étage, alors que l'immeuble n'en dispose que de 12. (Effet récurrent, avec variations.)
- Des hurlements provenant du 6^e, on dirait entendre plusieurs « niveaux » de cris. (Effet récurrent.)
- Une serviette appartenant au Dr. Besse avec des articles mathématiques sur les fractals, et quelques documents ophtalmologiques décrivant

une opération chirurgicale.

- Un patient aux deux yeux recouverts d'un pansement, accompagné d'un proche, *regarde* un personnage dans les yeux.

Déclenchement

Des signes de travaux sans avertissement officiel de la régie (matériel de maçonnerie, caisse à outils, câblage, etc.), bruits de travaux pendant la nuit.

Profiteurs

Dr. Jean-Luc Besse, ophtalmologue FMH. Membre de la Société suisse d'ophtalmologie. Il tient un cabinet moderne sur tout le sixième étage d'un immeuble locatif par ailleurs ancien et vétuste. On y accède uniquement par ascenseur. Dans ses recherches sur la correction des diverses déformations de la cornée, a découvert un procédé permettant de percevoir au-delà du monde habituel. Lorsqu'il s'est rendu compte de l'effet sur ses patients et lui-même, il est devenu fou et cherche désormais à prendre la tête d'un mouvement d'éveil spirituel. Il essaiera d'enrôler les personnages joueurs, poliment, mais de force si nécessaire, via ses assistants. Si on ne les en empêche pas, le Dr. Besse et son équipe se mettent à modifier les ascenseurs, dans le but de les mener dans les dimensions fractales de l'immeuble, et de là dans les plans spirituels à la rencontre d'être astraux. Ils oublieront de fermer les portes derrière eux.

- Dr. Besse (agissant ou parlant de manière occulte) : 1 dé
- Assistants au regard étrange : 1 dé

Source du mal

La découverte d'une opération complexe permettant aux humains de décupler leur sens de la vue et ainsi se rendre sensibles aux mondes spirituels cachés dans les dimensions fractales de notre quotidien.

- Découverte : 1 dé
- Mise en œuvre : 1 dé