

◀ Anthologie ▶



« Spieler sind wir doch alle. » – Richard VON WEIZSÄCKER

Club simulation ISAE-SUPAERO

Anthologie

Par Tudual Durand & Nicolas Lesquoy

Mentions légales

©AE ISAE-SUPAÉRO - Section Simulation (2023)

4 avenue Édouard BELIN 31400 Toulouse

« Brot und Spiele braucht der Mensch : Brot, um zu wachsen, Spiel, um diese Existenz zu erleben. »

Frederik Johannes Jacobus BUYTENDIJK

Table des matières

1	Manoir MacRoy	2
2	Gli hospiti del Diavolo Bianco	22
3	Le Livre Pourpre	77

Avant-propos

◀ Le mot de l'orga ▶

Chère rôliste, cher rôliste,

L'équipe de la XLIV^{ème} Convention de Jeux de Rôle de l'ISAE-SUPAERO est très heureuse de vous présenter son anthologie. En plus des scénarios d'exception des années précédentes qui ont été choisis pour y être intégrés, vous retrouverez également l'abstract des scénarios qui ont été joués durant cette édition 2023. En plus de cela, un commentaire de l'auteur ou des joueurs a été ajouté pour chaque scénario pour faire honneur à leur créativité.

Les scénarios retenus pour cette année sont « Manoir MacRoy » et « Gli hospiti del Diavolo Bianco ».

En plus de ces scénarios, vous pourrez trouver le scénario « Le Livre Pourpre », écrit par A'Tuin qui nous a malheureusement quitté il y a peu.

L'équipe de la convention tient également à remercier toutes les personnes qui ont aidé à la mise en place de cette rencontre et sans qui elle n'aurait jamais pu être organisée ! Nous espérons que cette anthologie vous permettra d'emporter avec vous un petit bout de cette merveilleuse aventure qu'est la convention de jeux de rôle de SUPAERO.

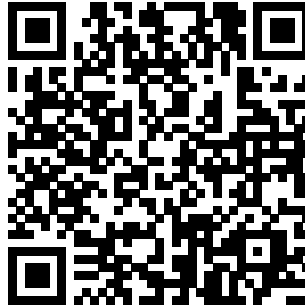
Si vous avez une remarque ou une question concernant l'anthologie ou un scénario, n'hésitez pas à nous contacter via cette adresse : contact.anthologie.supaero@gmail.com

En espérant vous revoir l'année prochaine pour d'autres aventures,

L'équipe de la XLIV^{ème} Convention de Jeux de Rôle de l'ISAE-SUPAERO

◀ Contenu ▶

Dans cette anthologie, vous trouverez les books MJ pour les scénars sélectionnés. Vous pourrez trouver les versions des documents annexes (fiches PJ, cartes etc.) sur un Google Drive (suivre le QRCode ou le lien ci-dessous)



https://drive.google.com/drive/folders/1BdKnQUR_BaMAbXOJWbmJeJft7qpoDD86?usp=sharing

Vous devriez être en mesure de pouvoir faire jouer les scénarios présentés ici grâce à ces documents.

Manoir MacRoy

Book du MJ

Léa & Isa

Dans ce chapitre, vous trouverez le book du MJ. Les annexes se trouvent sur le Google Drive donné dans la préface.

30 janvier 2023

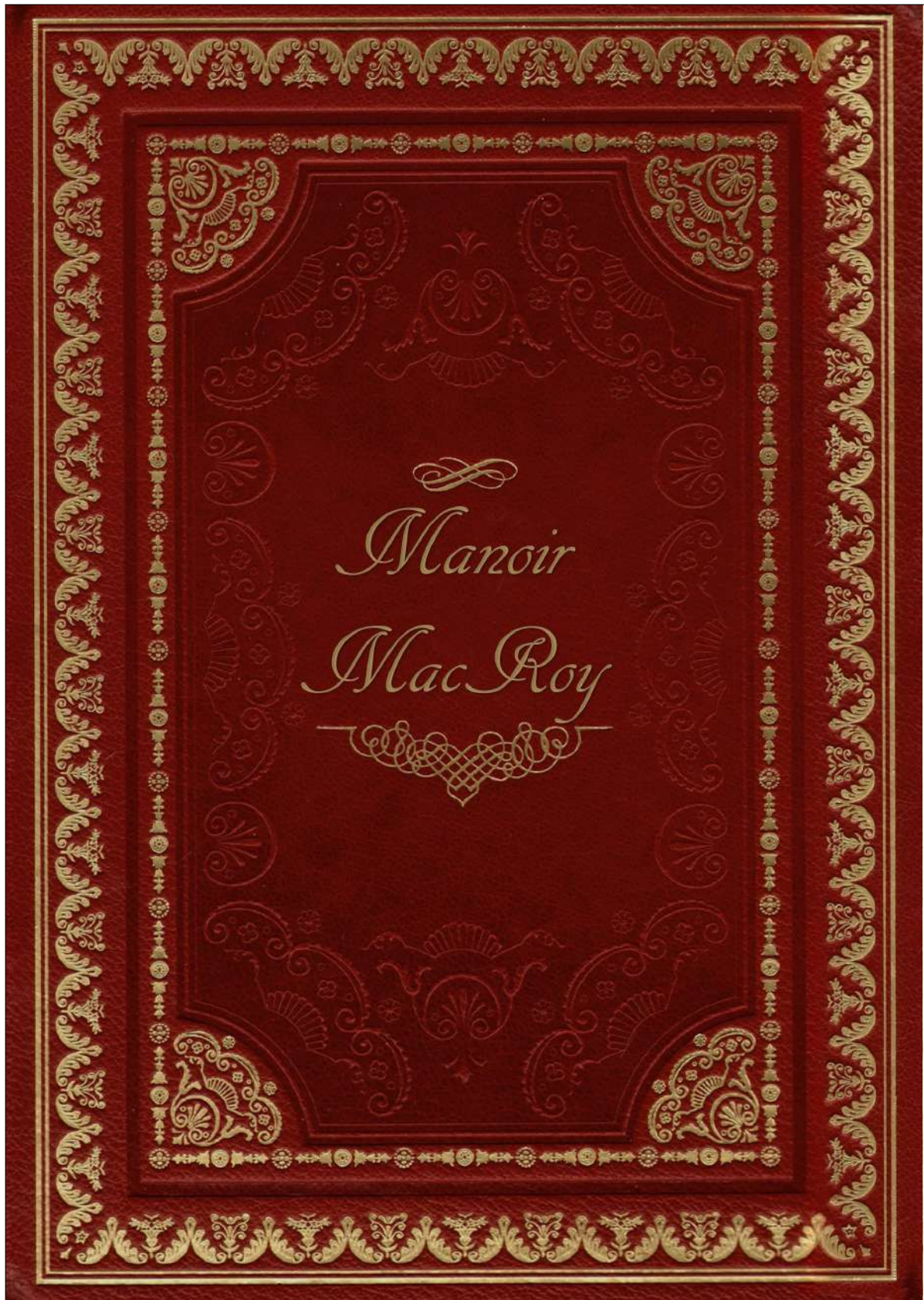


TABLE DES MATIERES

Préambule	3
Histoire	4
Charles MacRoy	4
La jeunesse d'Eurydice MacRoy	5
De nouvelles adoptions	5
Le retour d'Eurydice	6
L'année suivante	7
Les trois derniers jours	8
J-2	8
J-1	8
Jour J	9
Fiches de Personnage	10
Objectifs du jeu	10
Phase 1	10
Phase 2	10
Phase 3	11
Environnement	11
Lieux	11
Matériel	11
Bande Son	11
Déroulement du jeu	12
Introduction	12
Présentation des personnages	12
Explications techniques	13
Phase 1 : L'enquête	13
Phase 2 : La magie noire	16
Phase 3 : Le rituel	17
Epilogue	19

PRÉAMBULE

Manoir MacRoy est un scénario de jeu de rôle sans règle de type murder, conçu pour 5 ou 6 joueurs. Ce scénario plongera les joueurs dans l'atmosphère pesante et méfiante d'un manoir écossais en 1865.

"Vous vous réveillez un matin, comme à votre habitude, dans le magnifique manoir MacRoy. Mais ce n'est pas un matin habituel car Charles MacRoy, le patriarche de la famille, a été assassiné pendant la nuit. Le meurtrier a fermé toutes les portes du manoir, personne ne peut plus sortir... Vous avez tout intérêt à trouver qui a fait le coup ou vous pourriez bien être la prochaine victime...."

Maître du Jeu, outre les fiches de personnages et les détails de leurs histoires, vous trouverez dans ce document des indications sur le déroulement du jeu et des conseils quant à l'ambiance à donner à la salle de jeu. Tout ceci n'est évidemment que pour vos yeux...

HISTOIRE

Afin de mieux comprendre comment s'est produit ce meurtre, commençons par l'histoire des différents personnages, et notamment celle du mort.

CHARLES MACROY

Né dans une famille bourgeoise écossaise en 1800, Charles MacRoy s'est orienté vers des études de médecines et est rapidement devenu un médecin réputé. Ce fut notamment l'un des précurseurs de la recherche en transfusion sanguine. Ses collègues le respectaient et il était très connu dans le domaine de la recherche en médecine.

Malheureusement, il devint tant absorbé par ses recherches qu'il en oublia le monde extérieur et les questions de morale... Comme tant d'autres médecins obnubilés par leurs recherches, il ne posait pas trop de questions sur la provenance des échantillons humains qu'il utilisait dans sa clinique. Mais quelques années plus tard, le scandale éclata : des agents de la clinique profitaient de la faiblesse de certaines personnes pour faire avancer la recherche. Sans abris, handicapés, malades mentaux trouvés dans la rue, ou simplement des gens prêts à n'importe quoi pour une petite pièce, tous étaient exploités et des échantillons prélevés puis stockés dans les chambres froides de la clinique. Un jour, la rumeur se répandit puis l'histoire éclata dans les journaux. La clinique fut fermée, les agents renvoyés et comme tous ses collègues, Charles MacRoy fut radié de l'ordre des médecins.

Dévasté, il revint habiter avec sa femme, ses deux fils et sa fille, Eurydice, dans le manoir familial dont il avait hérité. Éloigné, isolé dans la campagne écossaise, il essayait d'oublier la honte qui le rongait. Comment avait-il pu profiter autant de la vie d'autres gens alors que son but avait toujours été de les sauver ? Il ne pouvait se pardonner d'avoir été le complice, même ignorant, d'une telle infamie.

Après un an, en 1842, sa femme tomba à nouveau enceinte et le sort s'acharna à nouveau contre Charles : sa femme bien aimée mourut en couche, donnant naissance à une petite fille, Cassandra. Suite à une maladie de dégénérescence précoce et incurable, Cassandra perdit définitivement la vue à 3 ans. Puis quelques années plus tard, ses deux fils décédèrent, l'un victime d'une Tuberculose foudroyante, l'autre noyé dans la rivière passant derrière le manoir.

Charles y vit un signe, une malédiction. Il avait fait une faute, il fallait la réparer. Il eut alors une idée, une inspiration. Il pouvait essayer de se racheter en aidant ceux dont il avait profité : les handicapés, les défavorisés, bref ceux qui avaient besoin d'aide. Il essaya d'abord de faire des dons, de participer à des œuvres de charité mais cela ne pouvait pas effacer sa honte. Après quelques années et malgré ses difficultés à élever ses deux filles, il prit la résolution d'adopter un autre enfant qui pourrait bénéficier de son aide.

En 1850, il adopta donc Tom, un jeune albinos de 8 ans que sa famille méprisait et forçait à travailler aux champs malgré sa peau fragile. Ils vécurent relativement heureux pendant deux ans, apprenant doucement à vivre avec les différences des autres.

LA JEUNESSE D'EURYDICE MACROY

Pendant que son père essayait d'expier ses fautes plus ou moins en secret, la jeune Eurydice semblait avoir plus de mal à supporter la compagnie de Tom et Cassandra, sa jeune sœur aveugle. Ils étaient si différents d'elle qu'elle les évitait à tout prix et restait froide si elle devait leur parler. Elle n'en pouvait plus de cette réclusion à la campagne, dont elle ne connaissait pas la raison. Elle n'en pouvait plus de ces deux personnes bizarres qu'on lui avait imposées. Bref, elle n'en pouvait plus de cette maison de fous.

Un jour de 1852, son père engagea un nouveau garçon d'écurie et elle fut heureuse de rencontrer enfin quelqu'un de son âge qui soit normal. Elle passait tout son temps libre avec lui et tomba rapidement amoureuse du jeune homme. Bien sûr, ce qui devait arriver arriva, leur relation ne resta évidemment pas platonique. Le sort s'acharna contre Eurydice et elle tomba enceinte du jeune palefrenier.

Malheureusement, dans ce genre de manoir de campagne, tout se sait très vite et son père apprit la nouvelle. Ne supportant de voir que sa fille chérie était allé s'acoquiner avec un garçon de mauvaise famille et ne pouvant envisager la honte qui retomberait sur la famille MacRoy, Charles emmena sa fille voir une sage-femme pour se débarrasser de l'enfant dès le début de la grossesse. La famille des palefreniers fut renvoyée et Eurydice envoyée chez ses grands-parents maternels qui pourraient lui fournir une éducation digne d'une jeune fille de bonne famille.

DE NOUVELLES ADOPTIONS

Pendant 5 ans, Charles, Cassandra et Tom vécurent à peu près heureux dans leur manoir de campagne. Les deux enfants recevaient une bonne éducation grâce à un précepteur et Charles continuait ses œuvres de charité, travaillant quelques fois comme médecin pour aider les paysans de la région.

En 1857, Charles décida d'adopter un nouvel enfant : une jeune fille de 15 ans issue d'une famille paysanne, nommée Elisabeth Thornfield. Maltraitée par son père, elle avait récemment reçu un mauvais coup à la tête. Elle fut retrouvée par des passants et emmenée chez un médecin pour être soignée. Malheureusement, son cerveau avait été touché et ses fonctions mémorielles détériorées : elle était dorénavant incapable d'acquiescer des souvenirs postérieurs à son accident et oubliait donc toute la journée écoulée. Chaque matin elle se réveillait en se croyant être le 24 mai 1857.

Comme aucune personne de son entourage ne pouvait s'occuper d'elle avec une telle maladie, Charles avait pris la décision de l'adopter. Au fil du temps, il apprit à gérer son handicap, à lui réexpliquer chaque jour sa situation, à la rassurer. Il lui fit tenir un journal pour se remémorer les événements importants. Même si les matins n'étaient pas toujours radieux, Lizzie parvenait à vivre des journées normales.

Cependant, après 2 ans, et malgré les bons soins de Charles, Tom mourut, sans doute car il avait été trop exposé au soleil par sa précédente famille.

Pour Charles, sa malédiction continuait à s'acharner contre lui et sa famille. Il fallait qu'il continue à expier ses fautes. Après une nouvelle et difficile période de deuil, il adopta donc un nouvel enfant, John. Retrouvé dans un orphelinat qui refusait de s'occuper plus longtemps de lui, John souffrait de Trouble Dissociatif de l'Identité. Au cours de sa vie difficile, John avait développé deux autres personnalités pour se protéger du monde extérieur.

En effet, ses parents étant décédés et n'ayant pas d'autre famille, John fut recueilli par un orphelinat lorsqu'il avait 3 ans. Cependant, la tendresse n'était pas de mise dans ce genre d'établissement et John était régulièrement battu par le personnel de l'orphelinat et même les autres enfants. C'est ainsi que John développa ses 2 autres personnalités: Johny et Jonathan. Le premier, très appliqué, fait tout pour ne pas faire d'erreurs dans tous ses devoirs afin d'éviter les brimades du personnel encadrant de l'orphelinat. Il est maniaque et attribue toutes les réprimandes qu'il reçoit aux comportements des deux autres personnalités. Le second, plus violent, répond aux coups par des coups, ses réactions sont violentes et impulsives. Il estime assurer la survie du corps qu'ils partagent. Les 3 personnalités ne peuvent pas communiquer entre elles, elles sont totalement indépendantes et ne peuvent pas influencer les actes de celle qui contrôle le corps. Chacune de ces personnalités possède un "pouvoir" spécial. John possède le contrôle du corps la majeure partie du temps tant qu'il n'est pas dans une situation de stress. Johny a la capacité de savoir qui est au contrôle du corps à tout moment. Jonathan garde l'accès aux 5 sens du corps même lorsqu'il n'est pas aux commandes contrairement aux deux autres qui ignorent totalement ce qu'il se passe lorsqu'ils n'ont pas le contrôle.

La vie suivit son cours pendant 4 ans.

LE RETOUR D'EURYDICE

Revenons-en à l'histoire d'Eurydice. Après être partie chez ses grands-parents et avoir poursuivi son éducation de jeune fille bien sous tous rapports, elle se maria avec Richard Dashwood. Étant lui aussi issu de la bourgeoisie locale, les deux familles donnèrent leur accord pour le mariage et le jeune couple s'installa dans une grande ville d'Ecosse.

Cependant, les deux jeunes gens avaient vite adopté un train de vie bien supérieur à leurs moyens, pensant que leurs familles respectives pourraient toujours subvenir à leurs besoins. Après quelques années, la famille de Richard fit faillite, et le couple perdit une grosse partie de ses rentes. Impossible de continuer à financer les soirées mondaines, les jeux d'argent et la belle demeure en centre-ville. Ils revinrent donc tous les deux au manoir MacRoy, la queue entre les jambes, après avoir vendu leur maison en ville.

Le retour au manoir familial fut difficile pour Eurydice et Richard. L'isolement de la campagne les déprimait et Eurydice ne pouvait plus supporter son père ni sa maison de fous. Eurydice y voyait la cause de tous ses maux, car en plus de ses problèmes d'argent, le jeune couple n'avait toujours pas réussi à procréer et Eurydice était persuadée que son père en était responsable.

Eurydice ne supportait pas d'être dans cette maison, trop de mauvais souvenirs y étaient associés... Elle déprimait et dépérissait. Son mari l'aimait mais ne comprenait pas sa situation. Il insistait pour qu'ils restent dans cette maison de fous jusqu'à ce que leurs créanciers les oublient en ville... Il pensait encore pouvoir rebondir et fonder une famille avec elle. Mais Eurydice savait que ça lui était impossible... Elle n'aurait pas d'enfant, cette capacité lui avait été arrachée... A cause de son père...

Un an et demi après l'arrivée de Richard et Eurydice au manoir MacRoy, le 24 février 1864, Eurydice fut retrouvée morte dans le jardin, avec une balle dans la tête et un pistolet à la main.

L'ANNÉE SUIVANTE

Pour Cassandra, John et Lizzie, l'année suivante passa comme dans un brouillard. Chacun faisait son deuil d'Eurydice tandis que les jours passaient et se ressemblaient.

Quant à Richard, il ne pouvait accepter la mort de sa femme. Pour lui, elle n'avait pas pu se suicider : elle semblait aller bien ces derniers jours. C'était forcément un des deux dégénérés, sûrement le skyzo, qui avait dû péter un câble et s'en prendre à sa chère et tendre. Il se mit à boire et à ruminer constamment, il ne sortait plus de sa chambre. Après quelques mois, il parut cependant reprendre le contrôle et arrêter de boire. Il assistait aux repas, même s'il n'était jamais très aimable, et s'occupait des chevaux dans l'écurie.

Pendant ce temps, Charles MacRoy ne pouvait se pardonner la mort de sa fille. C'était de sa faute, il le savait... Elle n'avait jamais pu lui pardonner ce qu'il lui avait fait dans sa jeunesse... Elle était venue le voir quelques jours avant, dans son bureau. Il n'oublierait jamais ce souvenir. Sa fille en pleurs, le couvrant d'injures. "C'est de ta faute !" avait-elle crié, "Tu as ruiné ma vie !" Il ne comprenait pas : l'envoyer chez ses grands-parents avait été une bonne idée, et puis, elle s'en était remise et avait trouvé un bon mari. De quoi parlait-elle donc ? Jusqu'à ce qu'elle lui jette la vérité au visage : "A cause de toi, je n'aurais jamais d'enfant, jamais de famille ! Et quand Richard s'en rendra compte, il m'abandonnera ! Il me laissera pourrir sur un trottoir, et je finirai seule et vieille ! Tout ça par ta faute !" Il comprenait maintenant toute la haine qu'elle avait dû ressentir à son encontre... Il n'avait rien pu faire pour l'aider... Le fait de vivre sous le même toit avait dû la pousser à bout et quelques jours plus tard, il l'avait retrouvée, morte, au fond du jardin.

Charles devait absolument trouver un moyen de sauver sa fille, même après sa mort. Sa mort l'obsédait, il ne pouvait l'oublier, ni faire son deuil. Il n'avait plus les idées claires. Il se mit en tête de la ramener parmi les vivants, il ferait tout ce qui était en son pouvoir pour la sauver. Charles passa des semaines à se procurer puis à étudier des livres de magie noire et à étudier toutes les solutions possibles pour ramener sa fille à la vie. Enfin, il trouva une possibilité, mais pour cela, il avait besoin d'une autre femme pour son expérience. Il en parla à la vieille bonne, Jane. Elle aussi regrettait énormément le décès d'Eurydice, cette fille qu'elle n'avait jamais eue et qu'elle avait élevée dès son enfance, comme si c'était la sienne.

Jane accepta donc de participer à l'expérience. Elle était censée accéder au monde des morts grâce à une sorte de cérémonie et pouvoir joindre Eurydice et la ramener parmi les vivants. Cependant tout ne se passa pas comme prévu... Jane pu accéder au monde des morts, mais elle ne réussit pas à en ressortir avec Eurydice. Charles dû utiliser une autre formule pour ramener Jane en catastrophe. Malheureusement, après l'expérience, elle ne fut plus jamais vraiment la même personne. Elle semblait ailleurs la plupart du temps, incapable d'appréhender le monde réel autour d'elle...

Charles lui donna son congé, continuant à l'héberger dans la maison du jardinier au fond du jardin, et à s'occuper d'elle. Il embaucha une autre bonne, nommée Mary.

Cependant, malgré le mauvais sort réservé à Jane, Charles ne voulait pas abandonner son idée de sauver Eurydice grâce à la magie noire. Il passa de nombreuses semaines à lire d'autres livres et à peaufiner ses connaissances en magie noire en secret. Une ou deux fois, Mary le surprit à lire des livres avec des schémas étranges ou à stocker de nombreuses bougies dans son bureau, mais Charles ne pensait pas qu'elle put comprendre ce qu'il faisait.

Finalement, il pensait avoir trouvé comment faire, comment ramener sa fille chérie. Il suffisait qu'une personne du même sexe et du même âge porte en permanence un objet ayant appartenu au défunt et que Charles effectue en parallèle une cérémonie particulière, pour que le défunt puisse rétablir un lien

avec le monde des vivants. C'est ainsi que le jour de l'anniversaire de Mary, il lui offrit d'un air innocent un petit pendentif en forme d'oiseau qui avait appartenu à Eurydice et le soir il effectua la cérémonie.

Cependant, les jours passèrent et rien ne se produisit. Mary ne semblait pas se comporter différemment, Eurydice ne lui avait pas laissé de messages... Il en conclut que l'expérience n'avait pas fonctionné et se remit à chercher une solution parmi ses livres de magie noire.

A nouveau, les mois passèrent...

LES TROIS DERNIERS JOURS

Un nouveau personnage entre en jeu : le cousin, Edward Bridgestone. La sœur de Charles MacRoy s'est mariée, il y a longtemps de cela, avec un riche noble vivant à Edimbourg. Elle a eu plusieurs enfants, dont Edward, aujourd'hui 20 ans. Il y a peu, il a poussé sa sœur, fiancée alors à un gentilhomme fortuné, à l'inceste avec un de ses frères aînés détruisant ainsi leur vie. Il a fait ça juste parce qu'il s'ennuyait...

Oui, le jeune Edward a un problème. Il n'éprouve pas de sentiments. Il le sait et se considère de ce fait supérieur aux autres gens encombrés de ces futilités. Mais son père a eu vent de son implication dans ce fiasco familial et, son fils n'étant pas au premier de ses méfaits, a décidé d'agir. Il a planifié le départ de son fils pour le manoir MacRoy où son oncle, Charles, pourrait peut-être traiter sa déficience psychique.

Ainsi, un beau matin, il annonça à Edward qu'il partait dans la journée pour se faire soigner. Ne pouvant faire autrement qu'obéir à son père, Edward monta dans le coche en direction du manoir de son oncle en préparant sa vengeance contre son père pour son retour qu'il espère le plus proche possible... Il souhaite convaincre son oncle qu'il n'a aucun problème psychologique, et que son père a juste inventé un prétexte pour l'éloigner.

J-2

Edward arrive donc dans la soirée. Il est accueilli par Cassandra et son père, il dîne avec toute la famille puis va se reposer.

J-1

Richard, ravi d'avoir enfin quelqu'un de nouveau à qui parler, saute sur l'occasion et emmène Edward faire un tour de la propriété à cheval. Richard en profite pour déverser toute sa haine envers sa belle-famille et parler de tous ses malheurs. Edward en profite pour glaner des informations sur le caractère de chaque membre de la famille, comme le fait que Lizzie est amnésique, par exemple. Ils rentrent pour déjeuner avec les autres.

Après avoir discuté avec son oncle quelques temps, il croise Lizzie et fait un tour dans le jardin avec elle. Ils se promènent jusqu'à la cabane au fond du parc. Edward voit que Lizzie a le béguin pour lui, il décide de profiter d'elle et la viole dans la cabane. Il se couvre en lui expliquant que son oncle a décidé de les marier et qu'il ne fait que prendre de l'avance sur son dû.

Enfin la journée touche à sa fin, ils se retrouvent tous pour manger ensemble. Lizzie n'est pas présente au repas, sous le choc, elle s'est retirée dans sa chambre prétextant "être malade". Richard qui s'est remis à boire quitte le repas en plein milieu en s'énervant contre Charles qui venait de lui demander

d'arrêter de boire. Après le repas, Edward insiste pour parler à son oncle, il invente une histoire selon laquelle il voulait se marier avec une jeune fille et que c'est pour éviter ce mariage que son père l'a envoyé ici. Il espère ainsi obtenir l'accord de son oncle pour retourner chez lui et rester aussi peu de temps que possible à la campagne où il pense qu'il va s'ennuyer à mourir en quelques jours.

Pendant ce temps, Cassandra et John discutent dans le salon puis, alors que John va se coucher, Cassandra va dans la bibliothèque pour lire un peu de son nouveau livre en braille que lui a apporté Edward. Elle est rapidement rejointe par un Richard complètement bourré qui, la prenant pour sa sœur décédée, essaie de l'embrasser. Dégoûtée par un tel comportement elle le laisse là et va se coucher.

De son côté avant d'aller dans sa chambre, John passe voir Lizzie pour savoir si elle se sent mieux, il la trouve bouleversée, elle lui pose des questions déconcertantes sur leur père adoptif. Troublé, il va se coucher. Toute la maisonnée s'endort.

Enfin presque: Edward reste éveillé pour aller voler la page du journal de Lizzie racontant son viol pour effacer toutes traces de son acte, Lizzie quant à elle n'arrive pas à dormir. A 0h30, elle se lève et décide d'aller parler à son père adoptif du viol, elle ne le trouve pas dans sa chambre et part le chercher dans son bureau, dans la bibliothèque... Elle ne le trouve pas et fatiguée rentre dans sa chambre. C'est le moment où Edward se lève, il la voit rentrer dans la chambre à cette heure tardive. Il décide de lui laisser le temps de s'endormir et revient 2h plus tard s'introduit dans sa chambre et vole le journal. Il se rend à la bibliothèque, arrache la page qui le concerne et la jette au feu puis cache le journal parmi les autres livres dans une étagère. Il s'empresse alors d'aller se coucher.

Peu de temps après qu'il se soit endormi, Mary se lève mais elle n'est plus elle-même, elle est possédée par Eurydice qui a le complet contrôle de son corps. Elle se rend dans la chambre de son père, un plateau d'infusion dans les bras, il n'est toujours pas couché, il est un peu insomniaque, elle le sait. "Oh Mary! Vous devriez être couchée à cette heure-là plutôt que de penser au bien être d'un vieil homme comme moi!" Après avoir déposé son plateau, elle passe derrière lui et l'égorge. Il s'écroule de sa chaise, tombe au sol. Aveuglée par la rage, elle le poignarde plusieurs fois dans le ventre. Elle sort ensuite et égorge les 6 chevaux dans l'écurie. Elle nettoie le couteau le remet dans la cuisine. Elle revient dans sa chambre, brûle ses vêtements et se recouche. Le lendemain matin Mary n'aura conscience de rien de tout cela. Cassandra aura été réveillée au moment du meurtre de son père par sa chute mais elle ne sera pas inquiétée et se sera rendormie.

[JOUR J]

Le matin, Cassandra se réveille en premier. Comme tous les matins, elle va réveiller son père. Elle rentre, sent l'odeur de sang, trébuche sur le corps. Elle comprend et appelle à l'aide. Mary et Edward arrive rapidement. Edward tient compagnie à Cassandra tandis que Mary va réveiller les autres. Elle réveille difficilement Richard qui a la gueule de bois puis va réveiller John. Ils vont voir le corps et décident de l'emmener dans la crypte. Sur le chemin du retour de la chapelle Mary réalise qu'elle a oublié de réveiller Lizzie ! John va s'en charger et demande à Mary de nettoyer un peu la chambre du père. En chemin, il voit Lizzie qui se débat dans les bras de Richard, il essaie de la calmer et arrive à l'amener avec tous les autres dans le salon. Alors qu'ils sont tous rassemblés, Mary arrive en courant : elle a découvert une étrange lettre dans le hall.

FICHES DE PERSONNAGE

Maître du Jeu, vous trouverez plus de détails sur l'histoire personnelle, l'état d'esprit et les sentiments des différents personnages dans les fiches présentes dans l'annexe à imprimer.

Si les joueurs sont seulement 5, Lizzie pourra éventuellement être jouée par le MJ.

OBJECTIFS DU JEU

Charles MacRoy a ramené sa fille Eurydice à l'intersection entre le monde des morts et le monde des vivants. Le fantôme d'Eurydice est capable de posséder temporairement le corps de la bonne, Mary, et d'influer sur quelques objets physiques, mais ce n'est pas une situation très agréable pour un fantôme...

L'objectif d'Eurydice est donc de posséder entièrement le corps de Mary, pour qu'elle puisse revenir dans le monde des vivants, vivre avec Richard et avoir des enfants. Pour cela, elle va procéder en plusieurs étapes.

PHASE 1

D'abord avec le jeu qu'elle met en place dans la lettre, Eurydice espère faire comprendre aux autres joueurs qu'elle est revenue parmi les vivants et que c'est elle qui a assassiné son père. La première phase du jeu est donc une phase d'enquête dans toute la maison, entrecoupée de sessions de vote, où les joueurs doivent accuser les autres, jusqu'à comprendre qui est le vrai coupable. Plus les joueurs s'approchent de la vérité, plus les pouvoirs d'Eurydice sur le monde des vivants sont grands.

3h de temps de jeu correspondent à 1h réelle.

PHASE 2

Maintenant que les joueurs sont à peu près tous au courant que le fantôme d'Eurydice est présent avec eux, Eurydice veut leur faire croire qu'elle veut revenir paisiblement dans le monde des morts. Pour cela elle va essayer de communiquer avec eux, de leur laisser des indices, de leur faire découvrir les livres de magie noire de son père, etc... Ce qu'elle veut vraiment au final, c'est leur faire faire la procédure magique pour qu'elle puisse posséder entièrement la bonne, à leur insu.

En parallèle, elle essaie de faire parvenir un message à son mari, pour lui faire connaître son véritable objectif, pour qu'il puisse l'aider. Elle pourra donc posséder momentanément Mari et aller lui parler (sans que Mary ne s'en souviennne).

Pendant cette phase les personnages devront aller dans la crypte, où se trouve le cadavre du père afin de récupérer la clé de son bureau secret sur son corps. Ce qu'ils ne savent pas c'est que les expériences de Charles MacRoy avaient aussi eu des répercussions sur les autres morts de la crypte. En entrant dans la crypte, les personnages vont réveiller les autres morts... Ils ne s'en rendent pas compte sur le moment, mais s'ils reviennent dans la crypte plus tard, ils se retrouveront face à une bonne dizaine de zombies affamés et énervés.

Une fois la clé récupérée, les PJ devront fouiller les livres de magie noire de Charles pour déterminer quel rituel ils doivent effectuer. Attention, effectuer le mauvais rituel pourrait avoir des effets....négatifs....

PHASE 3

Les personnages doivent effectuer un rituel sur la tombe d'Eurydice. En gros, Mary doit s'allonger sur la tombe d'Eurydice, les autres doivent prononcer des formules et faire des trucs bizarres, pour que Mary se retrouve aussi, avec Eurydice, à l'intersection entre le monde des morts et le monde des vivants. Alors, Eurydice et Mary, vont s'affronter spirituellement, pour savoir qui pourra retourner parmi les vivants, dans le corps de Mary et qui ira dans le monde des morts.

Ce rituel peut donc mal tourner, selon la force de la bonne et celle de la sœur (surtout que comme c'est le jour de l'anniversaire de sa mort, elle est plutôt balèze). Eurydice va essayer d'utiliser tous ses pouvoirs du monde des morts, pour donner des visions à Mary pour qu'elle se trompe et aille chez les morts, ou bien pour convaincre (à tort) Mary qu'elles pourront cohabiter dans le corps, avoir un mari et des enfants et être riches....

Pendant ce temps-là, les PJ doivent protéger le corps de la bonne des zombies pendant qu'elle ramener Eurydice dans le monde des morts. Richard doit essayer de distraire la bonne (lui faire mal ou autre), pour que Eurydice puisse profiter de la faiblesse de Mary.

ENVIRONNEMENT

LIEUX

Les personnages sont dans un vieux manoir et ils auront besoin d'enquêter et de visiter plusieurs pièces, seuls ou en petit groupe. Il est donc conseillé d'avoir une grande pièce qui fera office de salon où tous pourront se rassembler ainsi que quelques petites pièces dans lesquelles les joueurs pourront s'isoler s'ils le veulent.

MATÉRIEL

- ordinateur pour la musique
- les indices, fiches de PJ et autres : tout est dans l'annexe à imprimer
- des lunettes de soleil pour Cassandra
- des bougies et un briquet pour l'ambiance

BANDE SON

- **Début de la partie, lecture des fiches de PJ :**
Arrival | The Swimmer (On the Nature of Daylight) : <https://www.youtube.com/watch?v=Gog1PO3BGf0>
- **Enquête, fouille de la maison :**
The Imitation Game (Full Soundtrack) : <https://www.youtube.com/watch?v=KXITsdsN79I>

- **Ecurie :**

1-Hour Epic Music | Epic Horror Music Vol. 3 (1st Song) :

<https://www.youtube.com/watch?v=KU9x4PsZTx0>

- **Cave cachée :**

.Goëtia. | Dark Magic Music : <https://www.youtube.com/watch?v=iF7lkXKHIA>

Dark Piano – Dementia : <https://www.youtube.com/watch?v=nxvEbqKZy-0>

- **Bruitage jardins, extérieurs :** tonnerre, orage, vent qui souffle

- **Musique crypte :**

1 Hour of Scary Clown Music | Halloween Music : <https://www.youtube.com/watch?v=8J87zDGwBxc>

- **Bruitages crypte, chapelle :** coups sur du bois, grognements sourds

- **Chez la vieille bonne :**

INSIDIOUS Scary Violin Song : https://www.youtube.com/watch?v=SOZROoCG6_4

- **Bruitages avant les votes :** Début de Time de Pink Floyd

- **Combat contre les zombies et début du rituel :**

1-Hour Epic Music | Epic Horror Music Vol. 2 : <https://www.youtube.com/watch?v=g-Err2KTlaw>

- **Visite du monde des morts :**

Pour l'arrivée du passeur devant le Styx : Début de Signs of Life de Pink Floyd

Pour la plaine : Emma (BO Fury) ou Aloy's Theme (BO Horizon Zero Dawn)

Entrée dans manoir : Dark Music - Lucifers Hymn

Réveil dans le manoir : Dark music the master of death – immortality

Combat épique : 2 Hours of Dark Music by Adrian von Ziegler

DÉROULEMENT DU JEU

INTRODUCTION

"Nous sommes en 24 février 1865, dans un manoir au fin fond de la campagne Écossaise. Dehors, le ciel est couvert, plombé, le temps orageux. Ce ciel semble refléter l'atmosphère de la pièce. Chacun des six personnages de ce salon richement meublé regarde les autres avec un air de méfiance. Car cette nuit, un meurtre a eu lieu dans ce manoir, et chacun sait au fond de lui-même que le coupable est forcément parmi eux."

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

Afin d'attribuer aux joueurs un personnage sans révéler tous ses secrets, il est possible de proposer aux joueurs le petit questionnaire situé dans l'annexe.

Ensuite attribuer les persos selon ce qui colle le mieux avec les souhaits des joueurs.

Les laisser lire. Leur préciser de ne pas discuter entre eux, ils ne se connaissent pas tous forcément (#LizzieQuiConnaitPersonne). Ne pas oublier de donner à John la fiche des caractéristiques de ses 2 autres personnalités.

EXPLICATIONS TECHNIQUES

A expliquer aux PJ :

- Pendant la partie ils auront à enquêter et fouiller des choses, seuls ou en petits groupes. Pendant ces phases le MJ sera en train de parler à ces personnes. Si MJ n'a pas le bras levé (HRP), un autre joueur peut débarquer en plein milieu, ou espionner les découvertes des autres.
- Pour Cassandra qui est aveugle : Donner une paire de lunettes de soleil. Quand on arrive dans nouvelle pièce on montrera la photo du lieu. Cassandra ne regarde pas : les autres devront lui décrire.
- Faire sortir Lizzie de la pièce pour que les autres se reconnaissent entre eux

PHASE 1 : L'ENQUÊTE

Il est 9h du matin. Tous les personnages sont regroupés dans le salon. La partie commence quand Mary tend à John la fameuse lettre.

Repérer l'heure de début : 1h temps réel correspond à 3h in game.

Ensuite, laisser les personnages se débrouiller, s'engueuler et commencer à enquêter.

Rappeler à Richard qu'il a mal au crâne à cause de sa gueule de bois.

Déroulement de l'enquête : Tout plein d'indices sont éparpillés dans les différentes pièces du manoir. Les indices sont plus ou moins bien cachés : il y a différents niveaux de fouille. Pour simuler la fouille des PJ, on leur demandera de jouer à "où est Charlie ?", (oui oui le jeu pour gamin). Plus l'image est grande et plus le niveau de fouille est grand. Quand le PJ a réussi à trouver Charlie, on lui donne les indices correspondants. (S'il a fait une fouille de niveau 3, il trouve les indices des niveaux 1, 2 et 3) Quand les indices sont super obvisus (genre une photo sur un mur), pas besoin de faire de fouille, on leur décrit directement l'objet.

Le tableau suivant récapitule la position des objets et le niveau de fouille associé. Vous en trouverez une copie dans l'annexe avec les indices.

Pièce	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Bibliothèque	Il y a plein de livres partout	Livres de médecine et de littérature	Livres de science, histoire. Une Bible, un manuscrit de magie noire.	Journal de Lizzie.
Chambre du Père	PAS DE NIVEAUX. PJ indique où il regarde.	Sur les murs : Photo avec ses collègues de l'hôpital, diplôme de médecine. Table de nuit : Lettre d'un patient à qui il avait sauvé la vie, une clé (celle de son bureau)		
Bureau du Père	Sur le bureau : Testament, stylo, encre, papier	Dans le bureau : Lettre de remerciement de don, lettre des parents d'Edward, article sur la transfusion sanguine, une clé (coffre grenier)	Détecter qu'il y a une porte cachée près de la bibliothèque, grâce à un courant d'air. (Ne connaît pas l'emplacement de la serrure)	VERY VERY BIG Charlie : Serrure de la porte derrière les livres.
Grenier	Seule Cassandra connaît son existence. Echelle un peu cachée au bout d'un couloir.	Plein de bordel. Un coffre : contient des affaires d'Eurydice, des vêtements, une lettre d'excuse de son père Un coffre fermé à clé : article sur le scandale, lettre d'insultes.		
Cave cachée	Pentacle au sol, craie, table de ouija, Manuscrit de magie noire fermé, bougies, matériel étrange, bocaux			
Chapelle (fouille sur la chapelle et/ou le cadavre)	Cadavre Père Croix et tombes	Clé dans une poche Crypte sous-terrine	Tâches de cire sur chemise Bruits étranges près des tombes	Comprend qu'il y a quelque chose de vivant dans certaines tombes
Chambre de Richard	PAS DE NIVEAUX. PJ indique où il regarde.	Dans la penderie : Fringues Table de nuit : Lettre ami, lettre de reconnaissance de dettes		
Chambre de Mary	PAS DE NIVEAUX. PJ indique où il regarde	Commode : vêtements, petite boîte avec pendentif Poêle : boucle de ceinture à moitié fondue et morceaux de cuir cramés		
Chambre Edward (= ancienne chambre Eurydice)	C'est une chambre	C'est une chambre	Brique qui se déloge dans un coin du mur avec un petit coffret caché derrière	
Cabane du Jardinier (= là où vit la vieille bonne)	Bonne bizarre, écrits sur la table, objets cassés un peu partout			
Cuisine	PAS DE NIVEAUX. PJ indique où il regarde	Cuisine classique : couteaux, grosses casseroles en fonte, nourriture, etc... Couteau ensanglanté dans évier.		
Ecurie	PAS DE NIVEAUX. PJ indique où il regarde	Fourches, paille, du sang partout sur le sol. Box : chevaux morts, égorgés Placard : 3 fusils avec des balles		

Rappels / Indications à donner :

- Si les **PJ veulent sortir du manoir** : Les portes et fenêtres du manoir ne sont pas fermées, mais la grille du domaine est fermée à clé, le village le plus proche est à plus de 2h à cheval, et tous les chevaux des écuries ont été assassinés sauvagement. Conclusion : ils ne peuvent pas vraiment s'en aller.
- Si les **PJ veulent entrer dans une nouvelle pièce** : La bonne a un passe partout, les autres ont la clé de leur chambre qui est fermée à clé sauf la chambre de Lizzie et celle du père qui sont restées ouvertes. La clé du bureau (pas secret) du père est dans sa chambre.
- Si **Richard essaie de reconnaître l'écriture de la première lettre** : on pourra lui dire qu'il pense que ça ressemble l'écriture d'Eurydice.
- Si **Lizzie examine son corps** : Si Lizzie demande, elle ressent des douleurs et si elle se déshabille, elle a des bleus sur le corps.
- Si **Cassandra tient dans ses mains le coffret secret d'Eurydice** : lui donner le papier correspondant au souvenir de cette boîte, elle sait maintenant comment l'ouvrir.
- Si **Cassandra est présente lors de la découverte de la lettre du palefrenier** dans le coffret secret d'Eurydice : lui donner le papier correspondant au souvenir du palefrenier.
- Si **John étudie la pièce du bureau** (pas secret) du vieux : lui donner le papier correspondant au souvenir des livres de la bibliothèque.
- **Les changements de personnalité de John** : Il faut le transformer en Johnny pendant la première phase au milieu de l'enquête, pour semer le trouble. Ensuite, c'est au feeling, on peut s'en servir si l'enquête n'avance pas, ou si elle avance trop vite. Eventuellement on peut le faire redevenir John à la fin de la phase 1, puis devenir Jonathan au milieu de la phase 2, et redevenir John pour la fin.

A bout d'une heure, c'est l'heure du premier vote ! Il faut trouver un moyen de les faire voter. Pour leur rappeler, Mary/Eurydice a programmé toutes les horloges pour sonner toutes les 3 heures. (Elles sonnent une séquence puis s'arrêtent.) Les PJ peuvent les bloquer s'ils veulent. On peut utiliser le début de Time de Pink Floyd comme musique.

Si les PJ n'ont vraiment pas envie de voter, on peut dire à Mary qu'elle pense soudainement que c'est une très bonne idée. S'ils s'apprentent tous à voter pour la même personne mais pas la bonne personne (ex. ils veulent tous voter pour Jane, la vieille bonne), utiliser aussi Mary, qui explique aux autres pourquoi ce n'est pas possible, pas logique.

Concernant la manière de voter : c'est aux joueurs de décider comment procéder.

NB : Si c'est un vote sur bulletins, 2 PJ ne peuvent pas écrire, ils vont donc devoir faire confiance aux autres...

Fin de la première phase : L'objectif de cette première phase est de permettre aux joueurs de comprendre que Eurydice est parmi eux et a pris le contrôle de Mary. Elle prend donc fin quand tous les personnages ont voté pour Eurydice. (ou, s'ils n'ont vraiment vraiment pas envie de voter, quand le MJ voit que tous les personnages pensent qu'il s'agit d'Eurydice)

PHASE 2 : LA MAGIE NOIRE

Au moment où tous les personnages votent pour Eurydice, celle-ci parvient à établir une connexion avec le monde des vivants et s'exprime à travers Mary.

Deux possibilités :

- Soit Mary sort de la pièce et le MJ joue le rôle d'Eurydice, et Mary revient après.
- Soit, on donne à Mary le texte qu'elle doit lire/interpréter en lui précisant bien qu'elle ne doit pas s'en rappeler après.

Il faut demander son avis à Mary, si elle se sent de faire un truc aussi RP. L'avantage de la deuxième méthode est qu'elle est moins artificielle et qu'elle permet d'entretenir le doute : Mary pourrait faire semblant d'être possédée pour se déculpabiliser de l'assassinat du vieux.

Le texte à donner à Mary, si elle choisit la deuxième option, est présent dans l'annexe.

Bref, pendant sa petite performance, Eurydice explique aux autres que son père a essayé de la ramener d'entre les morts mais qu'il a échoué, elle est donc piégée entre les deux mondes et veut rentrer parmi les morts. En plus, en même temps son père a ouvert une porte qui pourrait permettre à d'autres créatures d'entrer dans le monde des vivants (Spoiler alerte : elle ment). Donc les autres PJ doivent l'aider à retourner dans le monde des morts et à fermer la porte. Pour cela, ils doivent trouver les documents qu'a utilisés son père et inverser le processus.

Une nouvelle phase d'enquête démarre donc : les PJ doivent ouvrir le bureau secret du vieux (la clé est sur son cadavre dans la crypte), trouver les bouquins de magie noire, traduire les passages qui les intéressent pour savoir comment accomplir le rituel.

Ne pas oublier : Pendant cette phase, à un moment opportun, le MJ doit jouer le rôle d'Eurydice (sans que Mary ne soit au courant), pour qu'Eurydice puisse s'adresser à Richard discrètement quelques instants. Elle doit lui expliquer que s'il l'aide à faire échouer le rituel, elle pourra entièrement prendre possession du corps de Mary et ils pourront à nouveau vivre ensemble, heureux, et fonder une famille. De plus, elle peut éventuellement mentir en lui faisant croire que John ou Lizzie l'avait assassiné il y a un an (histoire de foutre encore plus la merde et de le convaincre de l'aider). Bref, il faut être convaincant, en lui disant qu'elle l'a toujours aimé, qu'elle ne l'a jamais oublié, etc...

Rappel : En pénétrant dans la chapelle, ils vont réveiller les zombies que le vieux avait essayé de ramener à la vie. Leur dire qu'ils entendent des bruits étranges, comme des râles, des grattements sur la pierre, etc... La prochaine fois qu'ils retourneront dans la chapelle, les zombies seront bien réveillés et sortiront de leur cercueil pour aller manger des cerveaux.

Quand les PJ entreront dans le bureau secret du vieux, ils trouveront un manuscrit de magie noire annoté, ainsi que quelques textes en grec ancien qu'ils pourront traduire. (En fait il s'agit de codes César à déchiffrer). **Rappel** : Mary et Cassandra ne savent pas lire et seuls Richard et Edward peuvent déchiffrer le grec ancien et donc essayer de résoudre les énigmes.

Les textes déchiffrés leur permettront de savoir comment faire le rituel, quels pièges éviter mais aussi comment soigner une affliction (#Cassandra&John&Lizzie) et comment invoquer une créature démoniaque et certains textes ne servent strictement à rien.

Les textes qu'il est possible de traduire sont marqués d'un SYMBOLE DE PENTACLE.

Richard et Edward peuvent chacun traduire deux textes. S'ils demandent pourquoi deux : il est quasiment déjà minuit, l'heure tourne. Il faut donc bien choisir. Quand on voit qu'ils ont compris le principe du code César et qu'ils ont bien avancé leur première traduction, on peut éventuellement leur donner directement la fin des traductions (sauf s'ils ont vraiment envie de le faire eux même) pour accélérer un peu le processus.

Si certains PJ essaient d'appliquer les sorts d'invocation, de mauvais œil ou de soin des afflictions, les laisser faire. S'ils suivent correctement les instructions du manuscrit, jouer le jeu, leur dire qu'ils ont réussi et appliquer le sort. Néanmoins, les conséquences de l'utilisation de la magie noire sont toujours néfastes et inattendues : en tenir compte pour la fin du jeu et l'épilogue. (ex : si Cassandra essaie de retrouver la vue, au début elle voit correctement mais après quelques semaines, ses yeux deviennent de plus en plus sensibles à la lumière et lui provoquent des migraines insoutenables. Elle est obligée de vivre dans le noir et de se bander les yeux pour aller dehors. Même les bougies l'éblouissent.)

La phase 2 se termine quand les PJ ont traduit tout ce qu'ils pouvaient traduire et qu'ils se concertent pour savoir comment procéder pour le rituel.

PHASE 3 : LE RITUEL

Si les PJ ont tout bien compris, ils doivent effectuer le rituel sur la tombe d'Eurydice, dans la chapelle, entourés d'un cercle de bougies. Mary doit avoir le pendentif sur elle, et elle doit prévoir deux offrandes pour le Passeur (aller et retour). De plus, ils devraient avoir prévu du feu pour éloigner les zombies. Evidemment, s'ils n'ont pas suivi les instructions, cela ne sera pas sans conséquences pour Mary et les autres.

Quand ils arrivent dans la chapelle, ils commencent à installer le pentacle, les bougies, Mary est prête à s'allonger, quand soudain un zombie arrive. Des cris résonnent au loin.

Leur demander s'ils continuent, qu'est-ce qu'ils font, vont-ils chercher des armes ? S'ils doivent interrompre le rituel, ils se prendront un malus.

Quand la cérémonie reprend, isoler Mary des autres PJ et leurs poser quelques questions.

Que faites-vous dans les cas suivants :

- *Si Mary ne se réveille pas:*
 - *S'ils sont débordés par les zombies*
 - *Si le combat se passe bien*
- *Si Mary se réveille pendant le combat*
- *Si Mary les attaque*
- *Si tout se passe bien et que vous vous réveillez le lendemain, que faites-vous ? (Richard peut aller voir Mary et lui demander si elle est Eurydice, dans ce cas demander à Mary après sa réponse)*

Après cela, faire revenir Mary. A partir de maintenant, elle sera la seule à pouvoir parler, les autres doivent se taire et écouter sans faire aucun commentaire. Si possible, éteindre les lumières et ne laisser que quelques bougies, pour l'ambiance. MJ, il va falloir improviser et donner de la vie au récit, tout en s'adressant uniquement à Mary !

Exemple pour le début :

Allongée sur la pierre froide, tu fermes les yeux. Quand tu les ouvre à nouveau, tout n'est que brouillard autour de toi. Un brouillard sombre et impénétrable. Après quelques instants tu entends un faible bruit, comme des clapotis d'eau. Le brouillard se lève un peu et tu peux voir que tu te tiens au bord d'une grande étendue d'eau. Une ombre commence à se dessiner au loin, dans la brume.

Le Passeur arrive et tend sa main à Mary. Elle choisit de lui donner ou non une offrande et s'assoit dans la barque. (Si pas d'offrande, elle va en chier après) Ils traversent le fleuve et la barque s'arrête sur la berge. Mary descend et avance. Le brouillard se lève et elle arrive sur une grande plaine.

Sur cette plaine, des fantômes vont et viennent sans la voir. Mary en reconnaît quelques-uns qui passent à côté d'elle sans la voir (ex. ses parents, d'anciens amis, la vieille bonne cinglée...). En continuant tout droit, elle aperçoit le manoir MacRoy de l'autre côté de la plaine. Soudain, le fantôme de son petit frère apparaît à côté d'elle. Lui, peut la voir, l'entendre et lui parler. Il faut se servir du petit frère pour semer le doute dans l'esprit de Mary.

ex : "Mary, je t'en prie, n'y va pas, c'est dangereux !" , "Ils t'ont envoyé là mais tu n'es rien pour eux !" , "Ils se servent de toi, ils veulent juste ramener leur sœur !" , "Ils sont riches et puissants, tu crois qu'ils se soucient du sort d'une bonne comme toi !" , "Tu vas te retrouver piégée ici comme la vieille bonne !" , "Viens plutôt jouer avec moi, s'il te plait !"

On peut aussi lui faire entendre des voix :

Cassandra : "Richard, arrête ! qu'est-ce que tu fais ?"

Richard : "Laisse-moi faire ! Bientôt Eurydice sera à nouveau parmi nous ! Bientôt nous serons tous réunis !"

Si elle change d'avis, et suis son frère, elle se perd dans les plaines et meurt, ou bien Eurydice peut en profiter pour lui voler son âme et son corps.

Si elle continue vers le manoir, en entrant elle entend des pleurs. Ils viennent d'une chambre à l'étage. En entrant dans la chambre, elle voit une jeune femme entrain de pleurer sur son lit, elle ressemble beaucoup à Cassandra. Elle la remercie d'avoir bien voulu l'aider, bla bla, elle va enfin pouvoir reposer en paix. Mary sort de sa poche deux cailloux qui luisent faiblement, un petit et un grand (le bout d'âme d'Eurydice et l'âme de Mary). Eurydice tend la main vers les cailloux.

C'est le noir. Quand Mary ouvre les yeux, elle se trouve dans un grand lit, dans une des chambres du manoir. Cassandra est assise à côté d'elle et veille sur elle. Elle est si fatiguée... Elle se rendort. Quand elle rouvre les yeux, la chambre est vide. Quand elle sort dans le couloir, elle trouve Cassandra assise, entrain de pleurer. Cassandra lui demande si Eurydice lui a parlé, si elle lui a donné quelque chose pour elle. Mary sent un poids dans ses poches. Quand elle regarde, elle trouve deux cailloux, un grand et un petit. Cassandra, s'égaille, elle pense que c'est un cadeau de la part d'Eurydice. Elle tend la main et essaie de prendre le gros caillou.

Si elle parvient à s'en emparer, c'est fini pour Mary : Eurydice détruit son âme et prend son corps. Si elle résiste, Cassandra s'énerve, elle se transforme, devient Eurydice. Elle essaie de la convaincre de lui donner le gros caillou (on peut vivre ensemble, on aura une famille, on sera riche) Si Mary refuse, Eurydice est de plus en plus inhumaine, les traits déformés. Le manoir s'effondre autours d'elles et elles se retrouvent à nouveau au milieu de la grande plaine. Elles se battent. Eurydice est quasiment un monstre. Mary peut casser le petit caillou pour la tuer. Si elle n'y pense pas, faire apparaître le petit frère qui donne des conseils. Si Mary fait vraiment beaucoup trop de la merde et/ou que les zombies l'attaquent dans le vrai monde et/ou que Richard essaie de la déconcentrer, Eurydice finit par casser le gros caillou et c'est la fin pour Mary.

Si Eurydice vaincue, le petit frère raccompagne Mary jusqu'au Styx et elle peut rentrer chez elle. (Si elle a une offrande pour le passeur, sinon amnésie, perdue comme la vieille.)

EPILOGUE

C'est le moment de décrire à chacun son futur. Tout dépend des actions des PJ :

- Si les autres n'ont pas réussi à repousser les zombies, tout le monde est mort, Mary ne parvient pas à sortir du monde des morts.
- Si Mary s'est perdue dans le monde des morts, elle finit comme la vieille bonne, à moitié cinglé.
- Si Eurydice a réussi à détruire le gros caillou, elle prend le corps de Mary et va essayer de convaincre Richard de vivre avec elle.
- Si Mary a gagné, lui demander quelles sont ses actions quand elle se réveille (elle pourrait essayer de faire croire à Richard qu'elle est Eurydice).
- Si personne ne meurt :
 - Si Richard a bien joué, il a pu récupérer tout l'héritage et le manoir. Il aidera sûrement Cassandra (c'est quand même la sœur de sa femme) mais les autres (John, Lizzie et Mary) se retrouveront à la rue.
 - Pour Edward, ça dépend de comment il a joué. A priori, il ne sera pas à nouveau accepté chez lui. S'il s'enfuit du manoir à la fin de la partie, il va galérer, au milieu de nulle part, sous la pluie.

Après, il faut improviser selon les actions des PJ, faire ce qui semble juste et crédible.

Gli hospiti del Diavolo Bianco

Book du MJ

Julie & Le Gardien

Dans ce chapitre, vous trouverez le book du MJ. Les annexes se trouvent sur le Google Drive donné dans la préface.

30 janvier 2023

Gli hospiti del Diavolo Bianco

BOOK DU MJ

Julie & Le Gardien



41ème Convention de Jeux de Rôle de SUPAERO

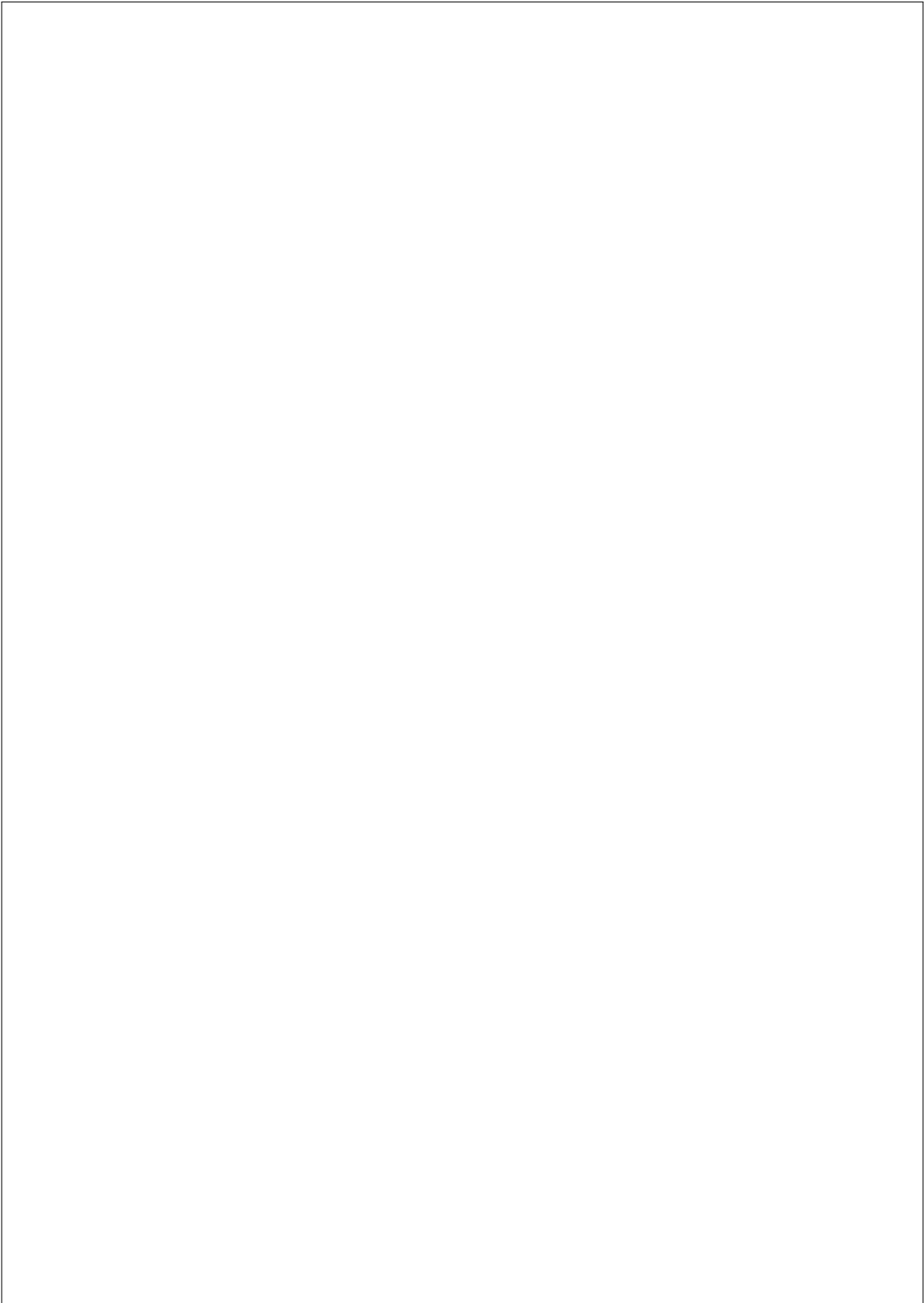
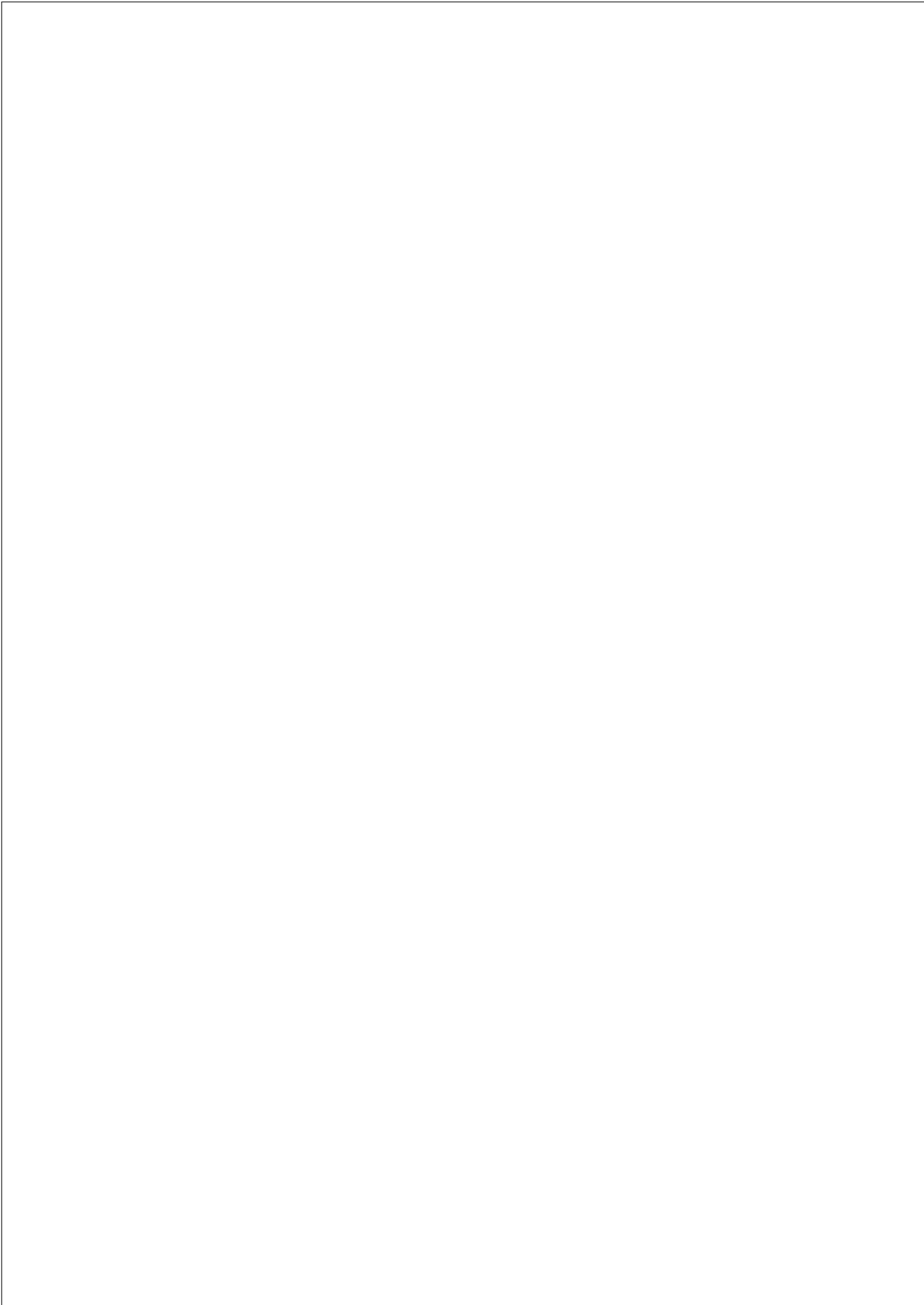


Table des matières

1	Préface	1
2	Contexte du scénario	3
2.1	Du décor, des protagonistes et des enjeux majeurs	3
2.2	Les enjeux cachés	4
3	L'univers du scénario	7
3.1	Introduction au grand banditisme	7
3.2	Les mafias dans le monde	9
3.3	Les mafias serbes	9
3.4	Les mafias italiennes	10
3.5	La 'Ndrangheta	11
3.6	Les sectes et mafias israéliennes	13
3.6.1	Israël, un peu d'histoire	13
3.6.2	Les Sicares	13
3.7	Le commerce du diamant brut	14
3.8	Les diamants de sang	15
4	Gestion du scénario	17
4.1	Introduction du scénario aux joueur.se.s	17
4.2	Attribution des personnages	17
4.3	Gestion de l'ambiance	17
4.3.1	Faire monter la sauce : désamorcer l'attention	18
4.3.2	Avoir mal au bras et jeter la sauce au milieu de la table, littéralement : refocaliser l'attention	18
4.3.3	??? : ???	18
4.3.4	Profit : Laisser les joueur.se.s s'occuper de l'enquête et tenter de s'en sortir vivant.e.s voir même bénéficiaires	19
4.3.5	La musique	19
4.4	Gestion de la violence	19
4.4.1	Escalade de violence verbale :	20
4.4.2	Engueulade générale :	20

4.4.3	Bagarre :	20
4.4.4	Tentative de meurtre :	21
5	Les personnages	23
5.1	Personnages joueur.se.s	23
5.1.1	Saverio Fumberto dit Le Revengeur	23
5.1.2	Ariana Fumberto dite L'Ombre	23
5.1.3	Ismaël Falcone dit L'Exilé	24
5.1.4	John-Élie Cohen dit L'Homme-Saint	24
5.1.5	Tino Colombo dit Le Majordome	25
5.1.6	Vsevolod Vladinovitch	26
5.2	Personnages non joueur.se.s	26
5.2.1	Vito Fumberto	26
5.2.2	Giuseppe Moralloco	28
5.2.3	Lorena & Tommaso Moralloco	28
5.2.4	Galeazzo Bellabitto	28
6	Les lieux	29
6.1	Il Diavolo Bianco	29
6.1.1	Le Pont Inférieur	29
6.1.2	Le Pont Intermédiaire	30
6.1.3	Le Pont Supérieur	31
6.1.4	La Cale	31
6.2	La salle gyroscopique	32
6.2.1	Fonctionnement	32
6.2.2	L'agencement	32
7	Le scénario	33
7.1	Introduction	33
7.2	Situation initiale	34
7.3	Première partie : la Négociation (<i>45 minutes ~ 1 heure</i>)	34
7.4	Péripétie principale : La mort de Vito	35

7.5	Deuxième partie : Force à toi MJ	36
7.5.1	La fouille du corps et de la cache	36
7.5.2	La fouille de la salle gyroscopique	37
7.5.3	La gestion du partage d'information	37
7.5.4	La sortie de la salle gyroscopique	38
7.6	Fin du scénario	39
8	Annexe culturelle	43
8.1	Les mafias en Chine	43
8.2	Les mafias en Amérique du Nord	45



1 Préface

Cher.e MJ, bonjour et bienvenue,

Ce scénario est né de la collaboration entre deux passionnés d'enquête et de jeu de rôle. Entre livres, films, Unlocks, Escape Game et *scénarii* en huit-clos, l'idée nous est apparue tout simplement : et si nous écrivions notre propre enquête en espace clos ? Et l'aventure était partie...

Les personnages de ce scénario sont tous reliés au monde de la mafia d'une façon ou d'une autre. Qu'ils soient eux-même mafieux, femme de mafieux, acheteur auprès de mafieux ou tueur pour des mafieux, ce sont des criminels qui feront tout pour protéger leurs intérêts et ceux de leurs proches.

Leurs mots d'ordre : loyauté, tradition, richesse et pouvoir.

Réunis pour un marché dans les eaux internationales, pris dans une violente tempête, ils seront confrontés à un impondérable pour le moins problématique : l'un d'entre eux va mourir, et pas n'importe qui !

Qui l'a tué ? Pourquoi ? Vont-ils réussir à garder leurs secrets cachés ? À protéger leurs intérêts ? Vont-ils trouver le coupable ? Le marché pourra-t-il être conclu malgré tout ? Telles sont les questions auxquelles il s'agira de répondre au cours de la séance.

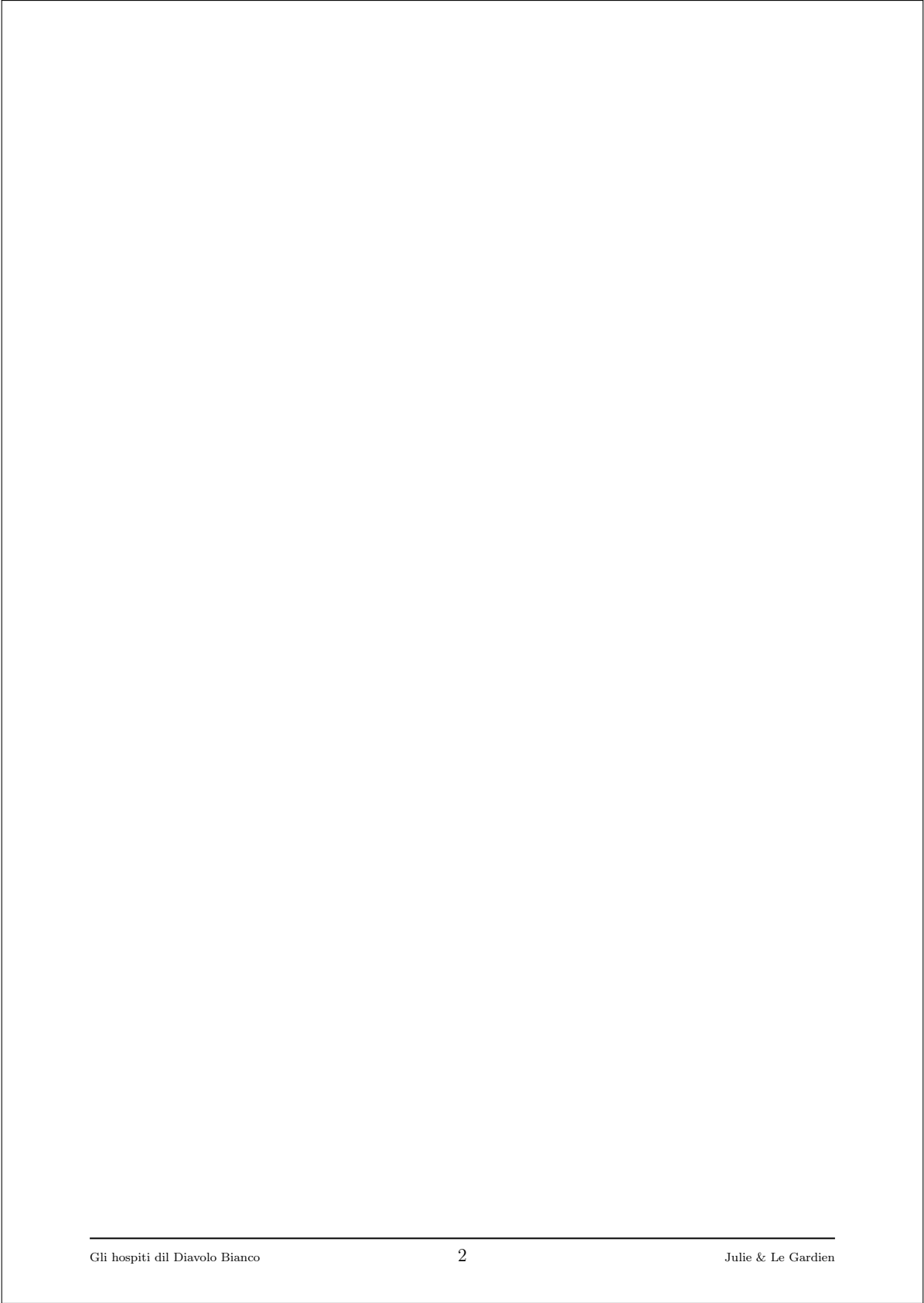
Nous laisserons libre cours à ta créativité, ton *feeling* et l'imagination des joueur.se.s pour mener à bien ce scénario et trouver votre propre fin.

Ce scénario se veut immersif et, pour cela, tu pourras travailler sur l'ambiance grâce à une playlist construite pour l'occasion. Nous t'encourageons également à mettre en oeuvre tous les outils que tu estimes nécessaires pour plonger tes joueur.se.s dans l'atmosphère adéquate.

Nous te conseillons de bien lire ce book afin de t'imprégner du contexte, de la trame et de l'ambiance.

Bonne chance à toi !!

Julie & Le Gardien



2 Contexte du scénario

Cette partie a pour vocation de te donner, à toi MJ, une idée des personnages et enjeux qui vont évoluer au cours de ce scénario. Seront donc exposés les lieux et individus clés dans leurs grandes lignes ainsi que les raisons officielles et officieuses de leur présence ici. Assure toi que tous les PJs aient bien compris ce qui suit avant de lancer ta partie.

2.1 Du décor, des protagonistes et des enjeux majeurs

L'histoire se déroule en 2020, à bord d'un yacht privé mouillant au beau milieu des Eaux Internationales de l'océan Atlantique, en pleine tempête. Le yacht en question se nomme *Il Diavolo Bianco* c'est-à-dire *Le Diable Blanc* en italien. Et en effet, il l'est. Blanc.

Son propriétaire est **Saverio Fumberto** (PJ), riche dirigeant d'une branche de la *'Ndrangheta*. La *'Ndrangheta* est une mafia internationale à la structure un peu particulière que nous expliciterons d'avantage dans la partie 3.5. Tout ce qu'il est important de savoir pour le moment c'est que c'est l'organisation criminelle la plus puissante et influente du monde. Donc, cet homme n'est pas exactement Jojo le rigolo. Son domaine d'activité est la contrebande de provenance africaine (métaux précieux, terres rares, matériel militaire, etc, mais il est surtout connu pour les diamants). L'accompagnent 6 autres personnes, toutes parties prenantes de près ou de loin du marché noir et du grand-banditisme de manière générale. Toutes ces personnes sont venues sur invitation personnelle du propriétaire.

Il y a tout d'abord sa femme et associée, **Ariana Fumberto**, née **Lupini**, veuve de **Moralloco** (PJ). Que les choses soient claires, il n'y a pas de place pour les faibles femmes dans le milieu dans lequel elle évolue. Et ça tombe bien, elle déteste ça. Les faibles. C'est une femme fatale dans la plus pure tradition de la beauté froide et époustouflante. Riche héritière d'une des plus ancienne famille de la *'Ndrangheta*, elle aura ce qu'elle veut, et elle seule sait ce qu'elle veut.

À ses côtés son Majordome, **Tino Colombo** (PJ) (noter la majuscule, ce n'est pas le genre de personne à qui on commande un café...). Il l'accompagne presque partout où elle va et est devenu le maître de demeure de la famille **Fumberto** lors du mariage de sa maîtresse. Il est l'image exacte que l'on peut se représenter d'un majordome septuagénaire dans sa chemise repassée et son veston impeccable jusqu'au noeud papillon noué main chaque matin. Mais rares sont les majordomes aux bras presque intégralement tatoués. Rares sont les majordomes dont personne ne sait rien ou presque. Rares sont les majordomes qui vous regardent avec ces yeux là...

Et puisqu'il est au service de la famille **Fumberto**, il est aussi au service de **Vito Fumberto** (PNJ), frère cadet de Saverio et co-fondateur de la branche dirigée par ce dernier. Il est la main qui fait s'exécuter la volonté de son aîné là où son regard se porte. Il peut être celui qui récompense, celui qui recueille et protège, mais bien souvent, il est celui qui châtie. Et son verdict est impitoyable.

En parlant de main, restons dans la métaphore du corps humain avec le bras droit en la personne de **Ismaël Falcone** (PJ), italien israélite (comprendre Juif) et israélien récemment parvenu à cette position. L'homme paraît doux et discret, presque ingénu. Pourtant il est monté vite, très vite dans la hiérarchie, jusqu'à être au sommet de la pyramide atteignable... et ce n'est même pas un membre de la famille...

Viennent ensuite les invités officiels. L'invité principal est **John-Élie Cohen** (PJ), richissime joaillier de son état. Il vient sceller une vente d'importance capitale pour une organisation qu'il représenterait sans plus de détails. C'est un gros bonhomme à l'air placide et indéchiffrable.

mais quel genre d'homme faut-il être pour embarquer sur tel bateau et en telle compagnie sans même frémir ? Et qui est-il donc celui qui peut se permettre l'achat d'une telle quantité de diamants ?

En parlant de diamants, parlons de notre dernier invité, le diamantaire serbe de renommée internationale tant dans le monde criminel que dans l'autre, j'ai nommé **Vsevolod Vladinovitch** (PJ). Un homme de l'Est aux traits envoûtants, au regard expert et aux dons extraordinaires. Originaire de la misère serbe, il a, semble-t-il, réussi à se frayer un chemin dans le monde suite à l'effondrement du bloc de l'Est. Bien que jeune, sa présence est presque devenue nécessaire aux yeux de certains pour garantir le "sérieux" d'une transaction.

Bien nous avons donc les gens et nous avons le lieu. Mais qu'allaient-ils donc faire sur ce yacht me diras-tu cher.e MJ ? Ils viennent y réaliser **une vente illégale de diamants bruts de contrebande d'origine africaine**. Ces diamants, à hauteur de 1800 carats, sont vendus par la famille **Fumberto** au riche et pieux (il y tient) **John-Élie Cohen** et expertisés par **Vsevolod Vladinovitch**. La nature illégale de la transaction seule n'explique pas les mesures d'isolement prises par les participants, il faut aussi prendre en compte la provenance des parties prenantes, les enjeux de la vente ainsi que son ampleur. En effet, cette vente est colossale : 1800 carats de diamants bruts peuvent se vendre plusieurs centaines de milliers d'euros, rien que ça. Bien évidemment, seul un échantillon représentatif de 180 carats sera emporté à bord. De plus, l'acheteur, **John-Élie Cohen**, est israélien ce qui en fait un acteur important d'un marché émergent : la vente de diamant au Moyen-Orient. La plaque tournante de ce marché ayant été re-localisée à Jérusalem ces dernières décennies, cette vente représente une ouverture pour les **Fumberto**. C'est donc aussi une rencontre diplomatique qui se joue, doublement diplomatique même puisque l'expert est Serbe, c'est-à-dire originaire d'un pays en guerre avec la mafia traditionnelle italienne (*plus de précisions dans les sections 3.3 et 3.4*). Enfin, les diamants sont des *diamants de sang* ou *diamants de conflits*, c'est-à-dire des pierres extraites en zone de guerre africaine (ici le Katanga au nord du Congo) et revendus en toute illégalité pour financer les actions des **Fumberto**. On comprend peut-être mieux pourquoi tout le monde a été fouillé à l'embarquement...

2.2 Les enjeux cachés

C'est bien gentil tout ça mais j'ai signé pour une enquête moi, pas une négociation d'alliance sur fond de politique étrangère me diras-tu cher.e MJ, et tu as raison ! Tout tient au fait que la situation qui est présentée plus haut est la situation officielle telle que tu pourras la présenter aux joueur.se.s avant de les laisser lire leurs fiches. Dans les faits, les motivations sont quelques peu différentes... Partons du commencement : l'origine de la rencontre.

Saverio Fumberto, à la tête d'une branche de la *'Ndrangheta* spécialisée notamment dans l'extraction et la vente de *diamants de sang*, est contacté par un potentiel acheteur : un joaillier israélien de grand renom connu pour sa richesse et la qualité de son travail nommé **John-Élie Cohen**. L'acheteur, le vendeur ainsi que leurs associés respectifs décident donc de se retrouver en terrain neutre à bord du *Diavolo Bianco* pour sceller le marché dans les eaux internationales et ce malgré la tempête.

Les sept sont réunis sur ce magnifique bâtiment, communications coupées, sans accès à leurs armes et devront tout mettre en place pour conclure le marché, d'une part, et faire en sorte que leurs objectifs personnels cachés ne soient pas révélés mais néanmoins accomplis, d'autre part. Car on s'en doutait, tout n'est qu'un jeu de dupes à bord du navire...

On trouve à bord **Saverio Fumberto** cherchant à conclure son plus gros marché à long terme

depuis des années. Il en a besoin pour raffermir la position de sa famille en Europe mais ne peut pas se permettre de faire cet aveu de faiblesse aux autres.

Ariana Fumberto née **Lupini**, la femme de **Saverio** est éprise du bras droit de son mari, **Ismaël Falcone**, avec qui elle le trompe depuis maintenant 7 ans. Elle cherche avant tout à ce que sa progéniture soit protégée, et sa prospérité assurée. Elle compte d'ailleurs sur la réussite de cette rencontre diplomatique pour affermir sa position dans la famille.

Ismaël Falcone quant à lui est pris entre l'enclume et le marteau : d'une part il est le bras droit d'un homme qui fut son ami d'enfance et qu'il cocufie, et d'autre part il est un membre infiltré dans le plus grand secret de la secte des Sicares (*plus sur les Sicares dans la section 3.6*)... Secte dont un des Hauts Représentants est à bord avec lui aujourd'hui... À qui va-t-il donner son allégeance ?

En effet, **John-Élie Cohen**, caché sous ses airs de joaillier de renom, est haut placé chez les *Sicares*. C'est un extrémiste juif fanatisé, déterminé à régner sur la Terre Sainte en chassant les non-Juifs. Son objectif n'est pas seulement de signer un accord avec les **Fumberto**, il est de les remplacer complètement en Afrique et dans le monde.

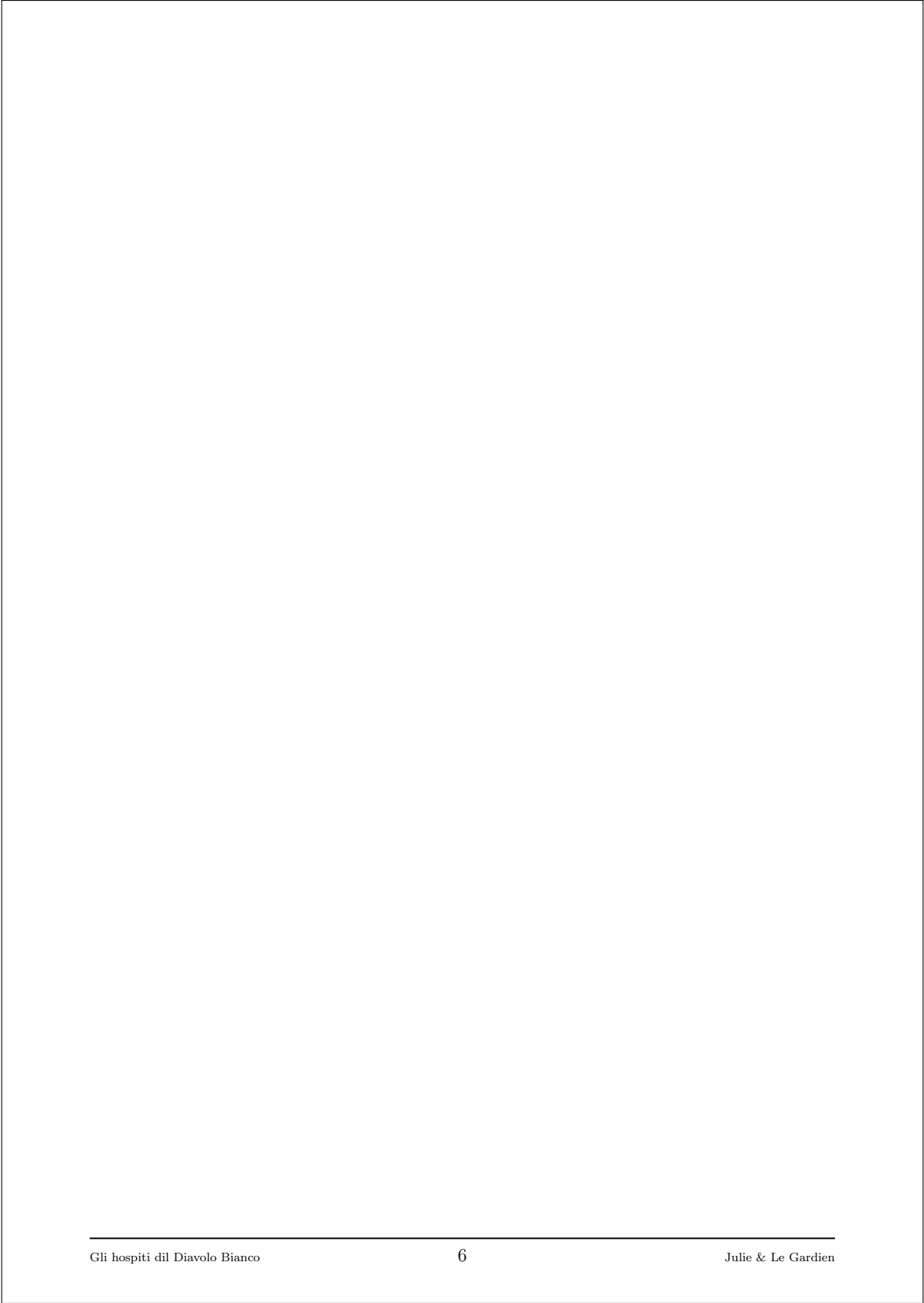
Toujours dans le thème de l'amour du prochain, on trouve **Tino Colombo**, le majordome sanguinaire prêt à tout pour protéger **Ariana** et venger sa chère fille victime des cruautés de **Vito Fumberto**...une menace de mort ne sonne pas pareil à 30 ans qu'à 70 passés...

Vsevolod Vladinovitch dit **Sevra** quant à lui est en réalité un ancien et puissant mafieux serbe dissimulant son allégeance au clan familial depuis des années, plus que jamais déterminé à récupérer le marché du diamant et déstabiliser les mafias italiennes.

Devant eux se dresse néanmoins un mur, **Vito Fumberto**. Que sait-il, comment l'a-t-il su, à qui l'a-t-il dit ? Impossible de savoir, et ce n'est pas le genre d'homme que l'on peut interroger... Son objectif à lui: protéger son frère en purifiant son entourage. Et il y a fort à parier qu'il le considère comme impur actuellement, son entourage...

Entre secrets, haines cachées, motivations dissimulées, il est impossible que l'excursion se déroule sans encombre et que tous reviennent sains et saufs sur le continent. D'ailleurs, ce soir, quelqu'un va mourir...

Ahlala je te sens bouillant.e de savoir qui cela peut bien être hypothétique lect.eur.rice et futur.e MJ! Bon aller, je te le dis, c'est **Vito**! Et dans la première heure du scénario en plus! Bon, je ne t'en dit pas plus pour le moment, prend bien le temps de lire la partie qui suit, elle t'aidera à bien comprendre quelles indications de jeu donner à tes joueur.se.s, quelles règles régissent cet univers et quels leviers activer pour orienter la partie.



3 L'univers du scénario

Cette partie a pour vocation de t'exposer, à toi MJ, les règles régissant l'univers dans lequel vont évoluer tes joueur.se.s, leurs raisons d'exister ainsi que la nature exacte des forces en présence. Elle a aussi vocation à te fournir un background suffisamment complet et construit pour que tu puisses improviser sereinement si jamais les choses sortent du spectre que nous avons prévu à la base en écrivant ce livret. Enfin, elle rassemble tout un tas d'informations complémentaires qui ne sont pas nécessaires mais permettent de donner un peu de recul sur ce qui se passe.

Les informations qui suivent sont toutes issues de la réalité. Elles ont été sélectionnées et parfois retransformées pour servir notre scénario, mais nous sommes restés aussi proches que possible des faits. Ainsi, si tu veux compléter cette partie avec des recherches personnelles, n'hésite pas, elles ne devraient pas trop rentrer en contradiction avec ce que nous exposons ci-dessous. Le plus important est que tu t'appropries ces informations, quitte à en faire une sélection ou à en transformer une partie. N'oublie pas que le plus important est de rester cohérent, et que si un personnage supposément expert dans un domaine improvise et tombe à côté de la plaque, et bien le jeu a raison et ce qu'il a dit est la nouvelle vérité.

3.1 Introduction au grand banditisme

Avant de te noyer sous les noms, détails, traditions et chiffres qui suivent et servent à vous donner à toi et aux joueur.se.s un ordre d'idée de ce que peut être le monde dans lequel les personnages évoluent, voici rapidement un *Grand Banditisme 101* histoire de poser le décor.

Le *Grand Banditisme* regroupe toutes les actions criminelles menées par des bandes organisées, c'est-à-dire par des groupes structurés et hiérarchisés formés dans l'intention de commettre des actes criminels, à échelle au moins régionale. À ce titre, un groupe décidant de braquer une banque fera partie du *Grand Banditisme* au même titre qu'un groupe de yakuzas. Néanmoins, on peut noter une différence d'échelle, d'ambition et d'impact social entre ces deux exemples. À ce titre, nous allons plus spécifiquement nous intéresser au *Grand Banditisme* d'envergure internationale et nous désintéresser des bandes locales par la suite.

Tout d'abord je te propose, MJ, une présentation des différents types d'organisations que l'on peut retrouver de par le monde, de leur nom et de leur spécificités.

- **Cartel** : Un cartel est une organisation locale et territoriale. Tout particulièrement apprécié dans le milieu du *trafic de drogue* et de la *prostitution*, ce schéma de fonctionnement s'appuie sur une hiérarchie très forte mais devenant de plus en plus implicite et mobile à mesure que l'on descend la pyramide. Capable ainsi de se ré-organiser très rapidement en cas de pertes massives, cette architecture est basée sur des tactiques de guérilla urbaine. Ce mode de fonctionnement se retrouve essentiellement dans les pays producteurs de drogue d'*Amérique Latine et Centrale*.
- **Cellule** : Une organisation en cellules est utilisée pour garantir la sécurité de la tête dirigeante dans les organisations pluridisciplinaires et internationales. Elle permet aussi de réduire l'impact de la perte d'une partie du réseau si cela devait arriver. Ainsi, chaque cellule est dirigée par un membre qui est l'unique contact avec le haut-commandement. Les différentes cellules n'ont pas de contact entre elles ni même connaissance de l'existence, de la nature, des membres ou du territoire des autres cellules de l'organisation. L'idée est qu'une cellule peut tomber sans emporter avec elle l'arbre entier et sans porter préjudice aux actions des autres cellules. Ce mode de fonctionnement se retrouve dans les *architecture familiales modernes d'Europe de l'Est* (voir plus bas) et dans les *gangs*

urbains étasuniens.

- **Famille** : Les organisations en familles sont les plus emblématiques des mafias dans l'histoire. Le seul moyen de faire partie intégrante du corps de la mafia à proprement parler est alors de faire directement partie de la ou des familles dirigeantes (c'est-à-dire la ou les familles fondatrices). Autour de ces familles gravitent différents échelons d'hommes de main. Certains clans locaux à fort potentiel peuvent être intégrés dans ces branches majeures de la mafia. Ce mode de fonctionnement est particulièrement apprécié des *mafias italiennes traditionnelles et modernes*, et des *mafias d'Europe occidentale* de manière générale. Les *triades chinoises* et les *clans de yakuzas* ont des modes de fonctionnement similaires par certains aspects.
- **Fraternité** : Une fraternité est un regroupement de clans c'est-à-dire d'organisations à structure de type Famille mais moins rigoureuses dans les règles hiérarchiques. Le plus souvent, les différents clans ont des domaines d'activité distincts et les regroupements sont stratégiques. Les *mafias d'Europe de l'Est* sont tout particulièrement friandes de ce type d'organisation.
- **Gang** : Un gang est une organisation *urbaine et locale*. Le plus souvent archi-violentes, ces organisations sont très codifiées et font se développer un très fort sentiment d'appartenance et de fierté chez ses membres. La plupart des gangs se contentent de chapeauter la petite criminalité locale. Les spécialistes des gangs sont les *anglo-saxons*, que ce soit en *Europe* ou *Outre-Atlantique*. La notion de gang est un peu un fourre-tout car elle trouve d'innombrables déclinaisons, ainsi, si l'on parle d'une organisation sans réellement connaître son architecture précise, ce sera un gang.
- **Groupe** : Un groupe est une organisation structurée autour d'un leader familial, mais à la hiérarchie non familiale. Répondant à des règles hiérarchiques et comportementales très strictes et précises, les groupes forment des "familles reconstituées" pourraient-on dire. Leurs domaines d'activités sont pluridisciplinaires. Ce mode de fonctionnement a été développé et adopté principalement par les *yakuzas japonais*.
- **Triade** : Une triade est une organisation très structurée, codifiée et hiérarchisée dont le leader est élu tous les deux ans par les membres suffisamment hauts dans la hiérarchie. Sans pour autant coordonner leurs actions, elles sont par nature au plus proche du pouvoir en place et forment un arrière-plan politique dans le monde criminel des régions où elles officient. Ce mode de fonctionnement a été développé et adopté par les *mafias chinoises* principalement.

Comme tu peux t'en rendre compte cher.e MJ, chaque région du monde a sa préférence pour son mode d'organisation criminelle, mais toutes ces variantes ont une constante organisationnelle : elles s'articulent autour d'un **Chef**, obéissent à un **Code**, suivent des **Traditions** et des **Rites** et sacralisent l'**Appartenance**. Les plus anciennes et traditionalistes des mafias se sont ainsi presque transformées en sectes. Il arrive aussi, comme on en parlera plus tard, que le phénomène inverse survienne et que des sectes se transforment en mafia. On comprend alors que les PJs, faisant tous partie d'au moins une organisation criminelle de grande envergure, sont conscients et adeptes de ce mode de fonctionnement et que les protocoles et hiérarchies, surtout au niveau auquel ils évoluent, sont presque tangibles dans leurs interactions.

3.2 Les mafias dans le monde

Bien, maintenant que l'on t'a donné le lexique nécessaire à la classification des différents organisations, passons à une approche un peu plus systématique de la répartition mondiale des mafias.

Tout d'abord voici une carte représentant les principaux flux et les principales densités d'organisations de part le monde.

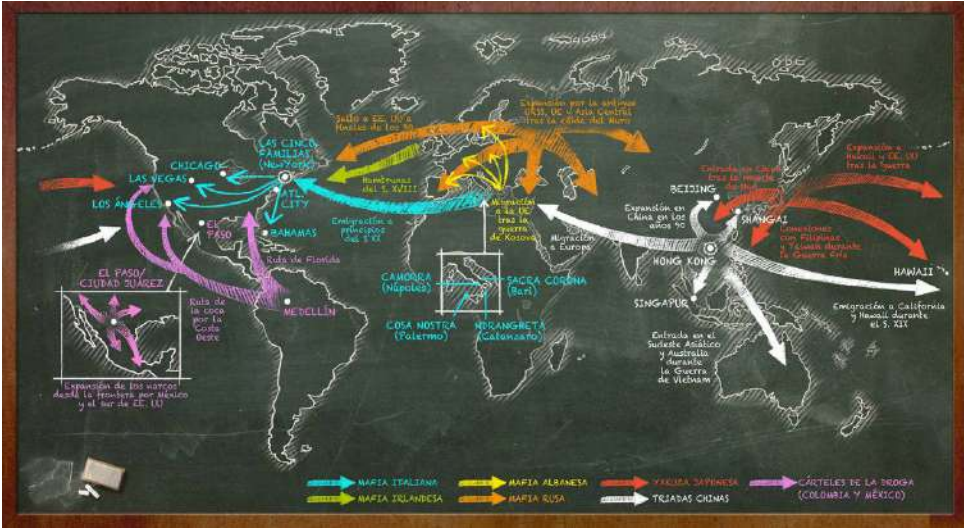


FIGURE 1 – Carte des mafias dans le monde – *source : japa2*

La première chose à retenir de cette carte est que les mafias sont des organisations urbaines : elles ont besoin d'un environnement organisé et densément peuplé pour prospérer. Ainsi, on ne retrouve pas de mafias à proprement parler dans les zones désertiques ou dans les pays en cours de développement.

Une deuxième chose à retenir est qu'elles sont toutes plus ou moins inter-connectées, ou au moins en contact (pacifique ou non le contact).

Ainsi nos PJs sont a priori des citoyen.e.s qui vivent avec leur temps et sont conscient.e.s des évolutions technologiques, politiques et sociales du monde qui les entoure. De plus, ils et elles ont probablement une connaissance au moins "académique" des autres organisations qui sévissent dans le monde (comprendre qu'ils ou elles en ont probablement déjà entendu parler quelque part...).

Partons donc pour un rapide tour d'horizon des mafias qui nous intéressent.

3.3 Les mafias serbes

Petit historique :

Les mafias de l'Est sont principalement Russes, Serbes et Albanaises et sont essentiellement issues de la crise économique majeure engendrée par le démantèlement du bloc de l'Est dans les années 90. Jeunes, elles sont très codifiées (tatouages pour les mafias russes, rites initiatiques pour les mafias albanaises et serbes) et particulièrement violentes. Leur lien avec la religion est pour le moins particulier dans le sens où elle est omniprésente et respectée mais néanmoins

facilement mise de côté... Les mafias serbes plus particulièrement, puisque ce sont elles qui nous intéressent, sont spécialisées dans le crime de "petite envergure". Elles ont éclos en deux temps : tout d'abord la chute du bloc a entraîné la naissance de centaines de petits groupes qui, dans un second temps et devant la menace croissante des autorités, se sont regroupés en gros groupes nettement plus influents et ambitieux. Principalement impliquées dans les crimes "de proximité" ou la distribution de "services", on note néanmoins une nette tendance ces dernières années à tenter d'envahir les côtes ouest de l'Italie. Cela est lié à une opération antimafia de grande envergure lancée en 2003 nommée *Operacija Sablja* (« Opération Sabre » en français). Par nature, ce sont donc des groupes ultra violents qui évoluent très vite, et qui peuvent relativement facilement disparaître aux yeux de tout le monde.

Fonctionnements privilégiés :

- Macro-cellules

De manière plus précise, les différentes mafias serbes sont à voir comme des cellules réparties à travers l'Europe. Ces cellules sont réunies en trois grands groupes en guerre ouverte depuis 2009. Ces groupes sont les clans *Voždovac*, *Surcin* et *Zemun*, tous basés à Belgrade. Pour le bien de ce scénario nous ajouterons le clan *Vladinovitch*, complètement fictif.

En janvier 2009, le ministre de l'Intérieur serbe, Ivica Dacic, estimait entre 30 et 40 le nombre de groupes conséquents de crime organisé en Serbie. Ces chiffres ne comprennent pas les groupes criminels mineurs mais les groupes criminels organisés impliqués dans le trafic d'armes et de drogue, la traite des êtres humains, des meurtres et de grands vols.

Domaines d'exercice :

- contrats d'assassinat
- vols de voiture
- contrebande
- racket et extorsion de fonds auprès de commerçants ou d'entreprises
- trafic d'armes, d'humains et de drogue

Faits d'armes célèbres :

Ils sont considérés comme les premiers distributeurs de cocaïne d'Europe et leurs prostituées sont de plus en plus présentes en Europe de l'Ouest. S'il vient à l'idée de tes joueur.se.s de te demander des précisions sur ce que "mafia particulièrement violente" veut dire, disons simplement que les hommes sur la photo de droite ont été arrêtés après avoir tué puis mangé un de leurs hommes récalcitrant. Les frères *Saric*, membres éminents d'un groupe dirigeant, sont connus pour leur implication dans le trafic de coeurs humains. Ils ont une vaste implication dans les activités paramilitaires du pays. Ce genre de choses...

3.4 Les mafias italiennes

Les mafias d'Europe sont découpées en deux parties, les mafias d'origine italienne et les mafias d'Europe de l'Est dont on vient de parler. Les mafias italiennes sont extrêmement hiérarchisées

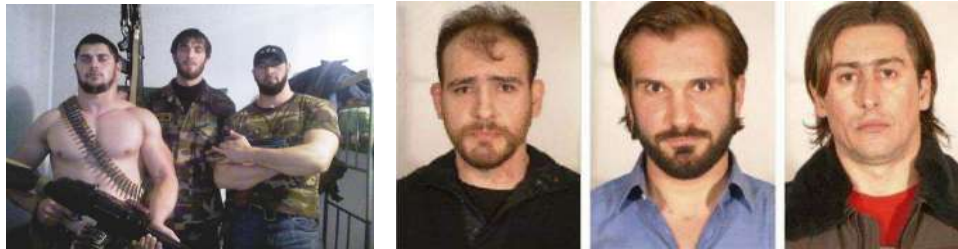


FIGURE 2 – Groupe para-militaire serbe (*gauche*) et criminels serbes arrêtés en Espagne (*droite*)

et ont une organisation très liée à la *famille*. Surtout présentes en Italie de l'Est et du Sud, elles se sont spécialisées dans le blanchiment d'argent, le trafic d'influence, de drogue, de contrebande, d'humain, l'assassinat ciblé...dans les faits elles sont très polyvalentes. Elles sont parmi le mafias les plus emblématiques, anciennes, pluri-disciplinaires et internationales du monde. L'état italien est actuellement en proie à une tentative de purge du grand banditisme, mais a fort à faire, la sphère des haut-fonctionnaires étant complètement gangrenée. Les mafias les plus connues sont la vieillissante *Cosa Nostra* sicilienne et la *Camorra* napolitaine. L'une comme l'autre sont séculaires, et l'une comme l'autre sont connues du monde entier depuis plusieurs décennies. Comme ce ne sont pas elles sur qui nous focalisons notre attention durant ce scénario, nous n'allons pas en parler plus avant, mais sache, si on te le demande, que la *Cosa Nostra* est sacrément en perte de vitesse ces dernières années, et que la *Camorra* recentre progressivement son marché vers le trafic d'influence et de drogue. Mais parlons plus avant de celle qui a surpris tout le monde en ce début de siècle : la '*Ndrangheta*.

3.5 La '*Ndrangheta*

Petit historique :

La '*Ndrangheta* voit le jour dans les régions rurales de Calabre dans les années 1870-1880. Principalement spécialisée dans le rapt, l'enlèvement et le chantage, ses membres se réunissent en familles et savent se faire extrêmement discrets. La mafia échappe ainsi très longtemps à l'attention des autorités. Dans les années 1970, elle se tourne vers la contrebande de cigarettes et le trafic de cocaïne en collaboration avec les cartels colombiens ce qui augmente substantiellement ses revenus. Les travaux d'urbanisation de la région finissent de lancer l'organisation dans son essor économique dans les années 80. L'augmentation du volume des revenus entraînant nécessairement des tensions lors de la redistribution des gains, deux guerres fratricides éclatent dans les années 80-90 au sein de l'organisation entraînant la mort de près de 700 membres. C'est alors que les familles se sont révélées plus fûtées que les autres mafias : plutôt que de rester dans un système hiérarchique traditionnel menant nécessairement à ce type de conflits, elles se sont réorganisées en mélangeant une architecture hiérarchique verticale et horizontale permettant un règlement des litiges en interne beaucoup plus efficace et garantissant ainsi une bien meilleure discrétion vis-à-vis des forces de l'ordre. Grâce à son architecture particulière, cet organisme a su profiter mieux qu'aucun autre des opportunités offertes par la mondialisation et sa croissance économique a explosé à partir des années 2000 en même temps que son rayon d'activité. Leur chiffre d'affaire estimé en 2007 est de 41 milliards d'euros, et ils n'ont cessé de grossir depuis. Fonctionnements privilégiés :

— Familles

Soyons un peu plus exact : La *'Ndrangheta* est composée de nombreuses *'Ndrine* (*'Ndrina* au singulier), qui sont de petits groupes formés en général autour d'une famille ou d'un clan. Le regroupement de plusieurs *'Ndrine* d'une même région s'appelle *Locale*, il y en aurait environ 166. Le *Locale* est composé d'au moins 49 *'ndranghetisti* (*'ndranghetisto* au singulier) et est dirigé par un *Capo-Locale*. on compterait jusqu'à 140 de ces *Locale* en Italie.

En 2010, on découvre qu'au sommet de la *'Ndrangheta* se trouve une structure verticale appelée *Crimine*. Le *Crimine* est un rassemblement de 6 familles appelées *Fondatrices* et sont dirigées par les *Pères*. Ces familles sont historiquement considérées comme les créatrices de la *'Ndrangheta*, le rang de *Famille Fondatrice* n'est ainsi pas supposé s'acquérir... Ce sont ceux-là qui siègent en conseil et sont un peu le Conseil d'Administration de la *'Ndrangheta*. Le *Crimine* est un organe politique et non exécutif de la *'Ndrangheta*. Il nomme les chefs pour les territoires éloignés de la Calabre, établit quels clans font partie de l'organisation ou non, tranche les litiges entre les clans. Il a aussi un tribunal pour juger ceux qui commettent une faute.

Dans le cadre de notre scénario, une 7ème famille fera partie de ce *Crimine* : la famille **Fum-berto**.

Domaines d'exercice :

- Tout. Genre tout, du trafic d'influence aux cyber-attaques en passant par l'assassinat ou le vol, c'est la mafia la plus polyvalente du monde.

Faits d'armes célèbres :

Leur grande discrétion rend difficile la traque de leurs "grands coups", mais on peut néanmoins citer à titre d'exemple que, si la *Camorra* et la *Cosa Nostra*, les deux autres mafias traditionnelles de la région sont en souffrance devant le grand plan de purge anti-corruption de l'état italien, la croissance de la *'Ndrangheta* n'a fait que ralentir...

C'est aussi l'une des mafias avec le moins de repentis et presque aucun repentis de grande envergure, ce qui participe à son imperméabilité.

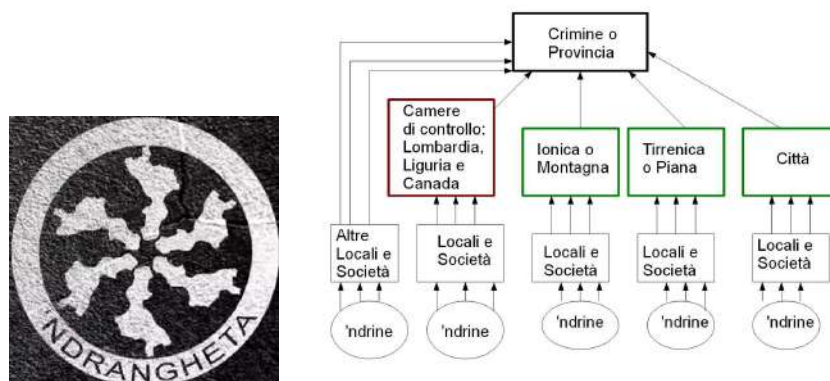


FIGURE 3 – Logo de la *'Ndrangheta* (gauche) et organigramme hiérarchique (droite)

3.6 Les sectes et mafias israéliennes

3.6.1 Israël, un peu d'histoire

Puisque nous parlons de thématiques religieuses, nous avançons désormais en terrain miné. Nous prendrons donc par la suite autant de précautions que possible pour adresser ce sujet. S'il existe des courants religieux particulièrement extrêmes en Israël, notamment dans le judaïsme, il ne semble pas exister de *sectes juives* à proprement parler en Israël. Néanmoins, une secte juive a existé entre le II^{ème} siècle av J.C et le I^{er} siècle ap J.C : les *Sicaires* parfois associés aux *Zélotes*. Cette secte anti-romaine avait pour particularité de pratiquer l'assassinat, non seulement des romains mais également des Juifs collaborant avec ceux-là. Leur credo : souveraineté absolue du Dieu d'Israël sur son territoire puisse-t-il être infini. Dans un contexte plus contemporain, un mouvement religieux israélien reprend ce mantra en en excluant la violence physique : les *ultra-orthodoxes* ou *Haredim*. Particulièrement légalistes, scrupuleusement traditionalistes, profondément enracinés dans le panorama politique du pouvoir en place, ils sont un peu les *pharisiens* de l'ère moderne.

L'histoire de l'état d'Israël actuel est un peu compliquée et particulièrement houleuse. De sa création par rachats de territoires palestiniens aux Anglais à partir de 1917 et à l'attribution des territoires par l'ONU en 1947 jusqu'à la guerre du Kippour et le traité de Camp David en passant par la guerre des Six Jours, il s'agit surtout de comprendre que le pays a été construit "artificiellement" par une partie de la communauté juive - puis par la communauté internationale - dans le but de trouver une terre d'asile à tout son peuple. Cette intention initiale s'est heurtée au fait que les terres rachetées ou attribuées à l'État d'Israël étaient jordaniennes, syriennes, égyptiennes ou encore libanaises et essentiellement peuplées de musulmans ou de chrétiens...et qu'ils n'étaient pas franchement d'accord pour dégager le plancher avec le sourire ! Afin de garantir son intégrité et éviter que les quatre pays cités précédemment ne s'allient pour reprendre vite-fait bien fait leurs territoires à un pays naissant (ce qu'ils ont essayé plusieurs fois de faire bien entendu), les États-Unis d'Amérique ont fourni un soutien logistique et militaire particulièrement appuyé à l'État d'Israël. De plus, la laïcité théorique de l'État se place en opposition avec la volonté originelle/historique à l'origine de la création du pays. On observe ainsi depuis les années 80 une véritable scission entre les partisans de la paix et de l'occidentalisation du mode de vie (postés par Tel-Aviv) et les fondamentalistes religieux (basés à Jérusalem).

Partant du constat de cette situation, nous avons pris le parti de nous arranger avec la réalité en créant de toutes pièces l'héritage des *Sicaires* dans l'ère moderne en considérant qu'au lieu d'avoir disparu au I^{er} siècle de notre ère, ceux-là ont perduré dans le plus grand des silences. Tout ce qui suit est donc fictionnel.

3.6.2 Les Sicaires

Il s'agit d'une secte juive extrémiste fortement politisée et réapparue dans les années 80, lors de la laïcisation du pays. Ses membres sont alors des proches de l'ancien pouvoir en place en profond désaccord avec la tournure prise par les événements. Ils refondent alors leur société secrète dans l'objectif de faire du pays une terre pour les Juifs uniquement où seuls les Textes Sacrés font loi. Ils reprennent ainsi plus ou moins le flambeau du groupe *Lehi* des *Combattants pour la Liberté d'Israël* qui avaient sévi entre 1947 et 1948 en persécutant les arabes non-Juifs. Leur signe de reconnaissance est subtil : des boutons de manchettes à la couleur bleue très spécifique, reprenant ainsi les couleurs de *Lehi*. Discrets dans un premier temps, le ton s'est très vite durci suite à la recrudescence des attentats antisémites de part le monde

dans les années qui suivirent. C'est alors que les "choses sérieuses" ont commencées... Attentats politiques, stigmatisation des Juifs "malcroyants" et des non-Juifs, intimidations, assassinats diplomatiques, la société secrète s'est lentement retransformée en secte politisée. Basée à Jérusalem, sa notoriété au sein de la communauté *haredim* n'a d'égal que sa discrétion dans le monde extérieur où elle reste inconnue. Et plus Tel-Aviv affirmera sa volonté de laïcisation et d'occidentalisation, plus les *Sicaires* croîtront dans la ville du Temple. À tel point qu'au court des années 2000, ça n'est plus leurs effectifs mais leurs finances qui brident leurs ambitions. Les *Hauts-Sicaires* ont donc pris la décision de ne plus seulement dépendre de la générosité de leurs membres. Et rien n'est plus lucratif que le marché noir...

Les *Sicaires* sont aujourd'hui une mafia sectaire (ou une secte mafieuse, difficile de se décider) qui finance ses activités politiques via le blanchiment d'argent et la contrebande de marchandises de luxe. Jérusalem étant devenue la nouvelle plaque tournante du diamant au cours des années 2000, ils ont fondu sur l'occasion et plus du tiers des comptoirs de diamantaires sont aujourd'hui sous leur égide.

Leur mode de fonctionnement est très proche de celui des *haredims* : chaque membre doit avoir un rabbin qui guide son existence et à qui il ne doit rien caché. Chaque rabbin doit à son tour avoir un rabbin qui doit avoir un rabbin etc jusqu'aux *Sages* qui quant à eux sont la Parole de Dieu sur Terre. D'un point de vue architectural, on obtient une hiérarchie pyramidale au sommet de laquelle siègent les *Sages* qui possèdent toute autorité sur tous les membres. Ils forment un *Conseil* qui se rassemble pour décider du chemin à suivre par la *communauté*, rendre des *Jugements* et discuter de l'application des *Lois*. Leurs principaux interlocuteurs sont les *Hauts-Rabbins* qui sont quant à eux les supérieurs hiérarchiques des *Grands-Rabbins* qui s'adressent aux *Rabbins de Communautés*. La hiérarchie de chaque *Communauté* s'articule en fonction de la nature de sa *Mission*. Ce mode de fonctionnement est un mélange de ce que l'on peut retrouver dans les mafias familiales en haut et les cellules en bas. Extrêmement efficace et sécuritaire, ils se sont parfaitement adaptés à leur mode de vie, infiltrés au sein même de leur peuple.

Spécialisés dans la collecte d'information, la manipulation, l'attentat, la déstabilisation politique, l'assassinat ciblé et la contrebande, ils regroupent en leur sein parmi les hommes les plus riches et les plus influents du pays.



FIGURE 4 – Boutons de manchette Sicaires (*gauche*) et logo de Lehi (*droite*)

3.7 Le commerce du diamant brut

Pour cette partie, le plus simple est de te référer directement à l'annexe qui t'expliquera très clairement comment fonctionnent les marchés officiels, d'où proviennent les diamants, leurs

méthodes d'extraction, quels sont leurs prix... Si tu recherches des informations supplémentaires, nous avons tiré l'ensemble de notre fiche du site diamants-infos.com, libre à toi de le parcourir. Notamment, nous ne détaillons pas dans la fiche annexe toutes les formes de cristaux, leur rendement, leur apparence.

3.8 Les diamants de sang

Quand il existe un marché officiel, il existe un marché officieux. Toujours. Pour les diamants aussi. Et comme tout bon marché noir, pour être compétitif, c'est bien moins cher que sur le marché légal. Des diamants moins cher oui, mais à quel prix ? Ces diamants du marché noir ne sont pas appelés diamants de sang pour rien. Ils sont récoltés dans des zones en guerre, dans des mines officielles creusées par les locaux et exploitées par des criminels. La sécurité, les droits de l'homme, ça n'existe pas dans le marché noir. Alors les gens meurent. Ils meurent en creusant, ils meurent dans des éboulements, ils meurent en tentant de se rebeller. S'ils s'enfuient, on leur coupe les tendons d'achille. Comme ça, ils n'iront plus bien loin. C'est pratique.



4 Gestion du scénario

Nous te demandons, cher.e MJ, encore un peu de patience car il te reste encore une partie à traverser avant d'entamer le scénario à proprement parler. Celle-ci consiste en un ensemble d'indications et suggestions dans la gestion de ta partie. Elles sont évidemment adaptables aux situations que tu rencontreras et à ta sensibilité propre.

4.1 Introduction du scénario aux joueur.se.s

Il est important de commencer par l'introduction avant de proposer aux joueur.se.s de choisir leur personnage. Nous t'en proposons une en section 7.2 mais tu peux bien évidemment choisir la tienne tant que tous les éléments listés sont compris dedans. C'est le moment de demander si certain.e.s dans le groupe ont un souci avec le fait d'incarner un personnage à la moralité plus que douteuse, si le thème du meurtre, du viol, de la mort de proches ou le fait de mentir les mettent particulièrement mal à l'aise, ce genre de chose. Auquel cas, il s'agira éventuellement de choisir un personnage adéquat ou de réorienter le PJ vers un autre scénario si on est pendant la Conv' et que le.a joueur.se a véritablement un problème avec ces concepts. *(Auquel cas on pourrait aussi se demander pourquoi cette personne a choisi un scénario dont l'abstract parle de criminels internationaux avec littéralement une tâche de sang dessus mais c'est une autre question...)*

4.2 Attribution des personnages

La méthode d'attribution des personnages est laissée à ta préférence. Une méthode parmi d'autres est l'utilisation d'une fiche remplie d'adjectifs et de questions. Cette méthode te permet notamment d'éviter que les personnages difficiles soient confiés aux néophytes et te donne un ordre d'idée de l'état d'esprit de tes joueur.se.s.

Suite à plusieurs tests de ce scénario nous sommes arrivés à la conclusion qu'il était essentiel de donner le personnage de **Saverio** à un joueur relativement calme qui a l'air d'aimer répondre aux questions et aux énigmes. L'idée est que si **Saverio** décide de dessouder tout le monde au bout de 2h de scénario, on se retrouve un peu le bec dans l'eau... Il est donc déconseillé de remettre ce personnage à un joueur débutant.

En ce qui concerne le choix du joueur de **Sevra**, nous te conseillons de choisir un joueur ou une joueuse aguerrie qui aime la manipulation. En effet, le personnage risque de crouler sous les soupçons en début de partie et doit être capable de s'en dépêtrer sans trop d'aide.

Pour les autres, libre à toi de distribuer comme bon te semble cher.e MJ. On a eu des **John-Élie** agressifs ou très doux, des **Ariana** froides ou volubiles, des **Ismaël** manipulateurs ou réservés et des **Tino** d'un peu tous les acabits et bien que cela modifie systématiquement l'équilibre des forces en présence, normalement le réseau relationnel est suffisamment bouclé pour que les choses se tiennent suffisamment longtemps.

4.3 Gestion de l'ambiance

Si tu as joué ce scénario en amont tu le sais, sinon je te spoil tout de suite cher.e MJ : ce scénario n'est pas un scénario de négociation sur le prix du diamant ! (Wow ! Much surprise ! Bamboozled again !) C'est en réalité un scénario d'enquête/ambiance dont le **contexte** est une rencontre diplomatique pour la négociation du prix d'achat de diamants bruts mais dont le **fond du problème** est tout autre pour les PJs. Tu l'as bien compris cher.e MJ, le but est de

prendre les PJs au dépourvu afin de les jeter au coeur du maelström d'un coup et que la sauce prenne. Pour ce faire, les choses se déroulent en quatre étapes.

4.3.1 Faire monter la sauce : désamorcer l'attention

En arrivant dans la salle, il est plus que probable que les joueur.se.s soient persuadé.e.s qu'il va leur arriver quelque chose qui va les détourner de cette vente de diamants et qu'elle n'est en réalité qu'un prétexte au scénario. C'est complètement vrai. Et il s'agit de les en faire douter le plus possible afin qu'il s'attachent malgré tout à cet objectif diplomatique et que la mort de **Vito** soit effectivement un choc pour tout le monde. Pour ce faire, ton travail commence avant même le début de la séance à proprement parlée, lors de la présentation de l'univers. Il faut insister sur des éléments hiérarchiques et historiques liés aux mafias de par le monde, donner des chiffres d'affaire, des estimations des prix du diamant, des informations sur le marché mondial et sur le marché parallèle (tout cela t'es fourni en principe en section 7.2). Il y a aussi l'annexe relative au commerce des diamants bruts qui est fournie à chaque joueur.se qui sert à ça (et qui sera utile 30 à 40 minutes dans la séance). Lors de l'entrevue individuelle post lecture des fiches, demande leur bien quels sont leurs objectifs officiels et personnels vis-à-vis de cette rencontre commerciale et diplomatique, leur vision des autres personnages en présence. Ajoute des informations sur la localisation et la nature des mines pour **Saverio** et **Ariana**. Demande à chacun (sauf **Tino**) sur quels prix ils ou elles veulent arriver, quels avantages ils ou elles sont prêt.e.s à négocier. À **Tino**, tu peux d'ores et déjà commencer à glisser des soupçons vis-à-vis des autres PJs dans le genre "Tu as des impressions de déjà-vu de temps en temps mais tu ne sais pas d'où ça te vient" ce genre de chose. Donne aux deux groupes, **Tino**, **Saverio**, **Ismaël** et **Ariana** d'un côté et **Sevra** et **John-Élie** de l'autre 3-4 minutes en début de séance pour qu'ils mettent au point leur stratégie, leurs objectifs etc... Ton but : faire en sorte qu'ils ou elles s'engagent véritablement dans la discussion qui va suivre, qu'ils ou elles la prennent à coeur. Ce faisant, ils ou elles vont naturellement briser la glace d'une part mais surtout, et c'est le plus important, mettre en place un rapport de force. C'est ce rapport de force qui est absolument crucial pour la suite car c'est à partir de là que tout va partir. L'idéal serait que même **Tino** et **Ariana** oublient qu'ils ont empoisonné **Vito** et que **Saverio** oublie que son frère est dans une trappe sous le plancher.

4.3.2 Avoir mal au bras et jeter la sauce au milieu de la table, littéralement : refocaliser l'attention

Quand tu as l'impression que les joueur.se.s sont biens lancé.e.s dans leurs négociations et qu'ils se prennent au jeu, il est temps de tout faire exploser en leur jetant un cadavre au visage. L'idéal à ce moment là est d'avoir un PNJ extérieur qui surgit dans la pièce sans prévenir pour jouer le rôle de **Vito** qui meure en s'écroulant sur les gens et en se tenant la gorge. Il convient que vous soyez en communication pour que juste avant qu'il ne rentre tu puisses leur dire qu'ils entendent un bruit métallique au niveau du sol et que la personne qui apparaît est **Vito**. Si tu n'as pas de PNJ à ta disposition, utilise un prétexte quelconque pour sortir rapidement en disant au joueur.se.s de continuer, que tu reviens très vite et de re-renter en jouant **Vito** qui meurt, bref, il faut les surprendre. Pour ne pas avoir à dire que tu es **Vito**, tu peux avoir un badge sur toi avec son nom écrit dessus ou alors prendre le parti de faire la scène, de te relever et de les informer de ce qu'ils viennent de voir.

4.3.3 ??? : ???

En toute théorie, il va y avoir un petit moment de flottement pendant lequel ils vont se dire des trucs du genre *"Hein c'est qui lui ??? Pourquoi il me touche ??? Pourquoi il tombe ???"*

C'est quoi cette merde?!?" ou "Qu'est-ce que quoi c'est jfigoezjrobnzroigj?" ou encore "Vite finir l'Ice-Tea pendant que personne ne fait attention à moi!!". Dans tous les cas, ce moment de flottement risque d'être suivi d'un sacré bordel pendant lequel tout le monde risque de se pencher sur le cadavre, sur la trappe, vers son voisin pour lui chuchoter frénétiquement des trucs à l'oreille et de tousser parce qu'on a avalé de travers. Ça va paniquer, ça va se lever, ça va gigoter et questionner, et c'est le moment où tu vas devoir essayer de suivre tout ce qu'il se passe car c'est à partir de là que tout commence à lentement basculer vers le chaos. Plus d'informations sur les points clefs de cette séquence du scénario en partie 7.4.

4.3.4 Profit : Laisser les joueur.se.s s'occuper de l'enquête et tenter de s'en sortir vivant.e.s voir même bénéficiaires

En principe, à ce moment là, tu as solidement planté l'ambiance pour une heure ou deux. Maintenant, **Saverio** est théoriquement déterminé à trouver qui a assassiné son frère et tous les autres à ne pas rejoindre ce dernier dans l'Autre-Monde. Ta plus grande tâche est maintenant d'essayer de garder l'esprit au clair sur qui sait/croit savoir quoi sur qui, comment et pourquoi. Pour ce faire, nous te conseillons d'aller voir régulièrement tes Pjs pour leur demander où ils ou elles en sont dans leur tête. Cela permet de les refocaliser d'une part, et cela te tient au courant d'autre part. Car si jusqu'ici les Pjs étaient tous assis.es autour d'une table, il y a de bonnes chances pour qu'ils ou elles passent le reste de la séance debout, à se réunir en petit comité en chuchotant d'un air de conspirateur ou le regard vide plongé.e.s dans leurs réflexions. Il s'agira également pour toi de gérer l'équilibrage de la situation en délivrant des informations ou des pistes de réflexion au différent.e.s joueur.se.s afin de faire durer les choses le plus possible. Plus d'informations là dessus en section 7.5.

4.3.5 La musique

Nous te proposons dans le drive du scénario une playlist de musique triée par ambiances, émotions. Nous te proposons de piocher là-dedans mais libre à toi de la compléter.

4.4 Gestion de la violence

Comme tu as pu t'en rendre compte, le milieu dans lequel vont évoluer les personnages est dangereux, les enjeux majeurs et la violence quotidienne. Néanmoins, il s'agit de les garder en vie le plus longtemps possible (un scénario bouclé en deux heures pour cause de bain de sang nous semble regrettable :p). En anticipation de certains comportements pouvant mener à ce genre de situations et suite à divers tests, nous avons abouti à ce corpus de suggestions, bien évidemment adaptables aux situations rencontrées.

Tout d'abord, il est capital de bien faire comprendre à tes joueur.se.s que, si le recours à la violence, physique ou verbale, n'est pas un problème en soi pour eux, **ils ne sont pas exactement n'importe qui et ne s'adressent pas non plus à n'importe qui**. Leurs actes et propos peuvent porter à conséquence dans l'immédiat mais aussi dans le futur pour toute leur organisation. Autre chose : ils sont ici dans un but **diplomatique**. Il y a donc le côté sacré de la rencontre qui fait qu'ils ne sont pas supposés se sauter à la gorge. Enfin, si jamais les choses devaient en venir à un ton qui monte ou aux mains, ils ne sont **pas du genre à se laisser impressionner**.

Pas la peine non plus d'éviter à tout prix que les choses ne s'enveniment, soyons honnêtes, la situation est particulièrement tendue et critique (on a tout fait pour). Un ou plusieurs épisodes de "crises" sont donc à prévoir. Voici quelques outils pour parer à ce genre d'éventualités :

4.4.1 Escalade de violence verbale :

Si certain.e.s joueur.se.s commencent à crier, à s'insulter de tous les noms et à remonter les ascendants, tu peux toujours leur glisser un mémo, à eux ou à leurs proches, sur le poids des mots à cet échelon là de la société, et sur les répercussions que cela pourrait avoir à terme sur leur santé, celle de leurs proches, celle de leur business... On n'est pas chez Jojo l'asticot ! Néanmoins, si certain.e.s joueur.se.s ont décidé de jouer leur personnage agressivement, avec des mots durs, un ton issu et toute la panoplie des insinuations et regards de travers que cela implique, tel est son choix et il est complètement respectable.

4.4.2 Engueulade générale :

En cas d'engueulade générale qui dégénère, (*parce qu'une engueulade toute simple et constructive n'est pas à redouter, c'est plutôt bon signe car ça veut dire que les joueur.se.s prennent leurs personnages à coeur*) ça risque de devenir compliqué... car le seul PNJ à ta disposition est mort au début du scénario. Il te reste donc le bateau à utiliser, et le fait que l'on soit en pleine tempête. À tout moment la salle gyroscopique peut avoir une malfunction et précipiter tout le monde par terre... Un moyen comme un autre de rappeler que le MJ est le seul maître à bord *avant* Dieu :p

4.4.3 Bagarre :

Rentrons dans le vif du sujet, si jamais les joueur.se.s commencent à se lever brusquement, à s'empoigner, à se faire des intimidations et si tu perçois des mots clés comme *"Je vais y coller une patate"* ou *"Je vais te trébucheter tes grands défunts"*, il est temps d'intervenir. Premier réflexe : mettre une musique qui claqué. La musique est un peu l'épice du scénario : bien dosée, elle le transfigure. Deuxième réflexe, regarder ta montre. Si ça fait 4-5h que le jeu avance, laisse les faire, on va bien voir où ça les mène, essaie juste de faire en sorte que personne ne soit blessé... Et si on est plus tôt dans la séance, et bien il va s'agir de minimiser les conséquences de leurs actes pour que le coup de sang redescende sans trop de dégâts, on a encore besoin d'eux un certains temps...

Troisième chose, l'évaluation des forces en présence. En gros, en 1 VS 1 de front à mains nues et à la loyale, Sevrà > Tino > Ismaël > John-Élie > Saverio > Ariana. Les écarts ne sont pas immenses d'un échelon à l'autre et, si Saverio n'a quasiment aucune chance contre Sevrà, Tino n'est pas non plus perdant d'office, tout dépend de la situation et de ce qui t'arrange toi cher.e MJ. Dans le cas plus que probable où les PJs sont armés, tout dépend de leur équipement, de leur façon de s'en servir et de leur état d'attention *in-game*. Si Ariana attaque Sevrà dans le dos avec un couteau sans que la personne jouant Sevrà ne se rende compte de quoi que ce soit, et bien Sevrà s'est fait planter dans le dos... À toi de voir si la blessure est mortelle ou non. J'ajouterai que tous les personnages ont reçu un entraînement complet, certes plus ou moins poussé, mais néanmoins complet. Ils savent donc tous se servir de leurs corps, de lames et d'armes à feu diverses. Si ça se transforme en baston généralisée, well, fuck it all, met une musique qui déchire et laisse les se frapper dans la bouche, on verra bien où ça nous mène...

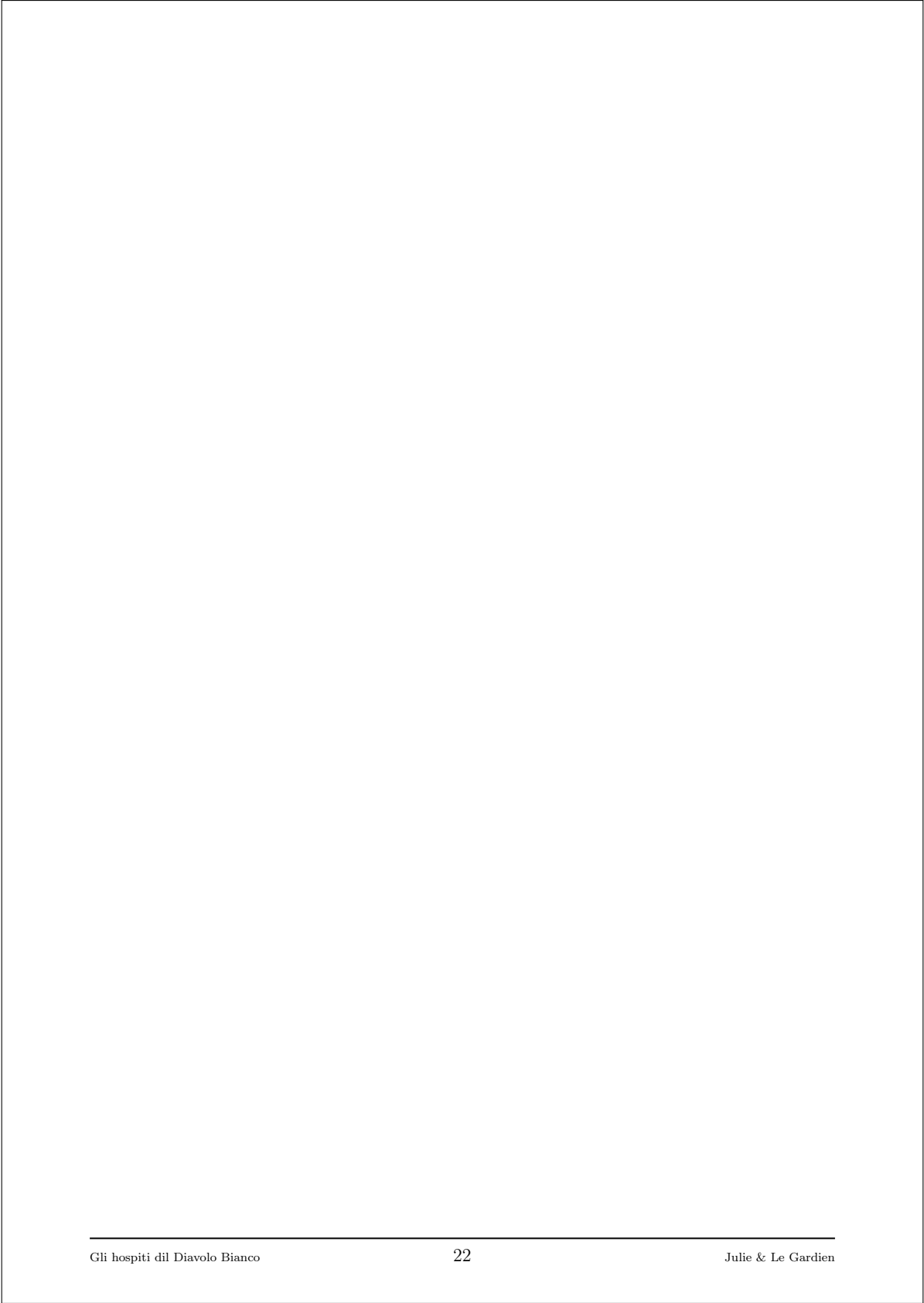
Si tu veux rentrer dans les détails pour te préparer à toute éventualité, ils ont tous plus ou moins l'avantage avec une arme blanche sur une arme à feu si la distance est suffisamment courte entre eux et leur cible, étant entendu que leur cible a une arme à feu non pointée. C'est-à-dire que si A a un couteau et B un pistolet non dégainé, si A plonge sur B à courte distance, moins de 8m typiquement, A a l'avantage. Cet avantage augmente avec la vitesse de A, le détournement de l'attention de B et la longueur de l'arme de A et l'encombrement de l'arme de B. Cet avantage décroît significativement avec l'encombrement sur la trajectoire de A et

l'entraînement militaire de B à savoir qu'un homme ou une femme entraîné militairement sait qu'il faut se jeter allongé sur le dos pour allonger la distance avec l'assaillant.e, se protéger des coups les plus violents, se donner le temps de dégainer et s'offrir une fenêtre de visée des plus ouverte. Typiquement, Sevrà, Tino et Ismaël savent faire ça. Saverio sait qu'on peut le faire. Il est aussi pertinent de savoir que si l'adversaire a une arme blanche et pas vous et qu'il ou elle vous saute dessus avec l'arme brandie, une bonne solution est de se jeter sur le poignet tenant l'arme plutôt que de fuir en espérant que l'autre main n'en tienne pas une autre, ou encore qu'une chaise bien lancée peut briser la course de l'assaillant.e et vous faire gagner de précieux instants pour organiser votre contre-offensive. Tout ça sont des considérations qu'il est inutile de donner aux joueur.se.s en début de scénario, plutôt des choix que tu peux leur donner lors des situations de crise.

À ce moment de l'écriture, je me rend compte que je suis peut-être un peu alarmiste. Rassure-toi cher.e MJ, ces situations ont de bonnes chances de ne pas arriver tout simplement parce que tu vas faire de l'inception dans tes joueur.se.s lors de la présentation du scénario, puis lors des revues individuelles de personnages pour leur coller dans la tête leurs objectifs personnels, leurs vulnérabilités et que c'est Saverio le chef à bord. En procédant ainsi tu devrais pouvoir les maintenir sous contrôle sans effort.

4.4.4 Tentative de meurtre :

Bon, on ne va pas se mentir, aucun des tests de ce scénario ne s'est achevé sans au moins un mort côté PJs...pas que cela soit impossible, mais franchement improbable tout de même. Les motifs et les réalisations furent très divers et ce sont le plus souvent ces morts, leurs circonstances et leurs motivations qui décident de l'épilogue. Parmi les méthodes à citer on a la balle froidement plantée dans la nuque à l'arrière du bateau et dans la surprise générale, l'hémorragie suite à coups de poignard, l'empoisonnement par poison hébreux (et oui, John-Élie a sa fiole sur lui en permanence), et on pourrait en imaginer autant que possible. Le plus important est de faire en sorte que ces morts, si le cas se présentent, adviennent après un temps relativement long, et dans le courant du jeu. C'est à dire que si John-Élie décide de verser son poison dans un verre et que des gens boivent à se verre durant la partie, ces gens vont mourir dans l'heure et dans d'atroces souffrances d'une gorge qui fond. Si quelqu'un veut mettre une balle à quelqu'un d'autre, il ou elle doit dégainer, viser et tirer. Juste dire, "*Je dégaine et je lui tire dessus*" ou "*Je verse mon poison dans son verre*" ne suffit pas. Il faut le faire.



5 Les personnages

5.1 Personnages joueur.se.s

Ces résumés te permettront de te remémorer les personnages avant d'entreprendre un MJsage mais nous te conseillons néanmoins vivement de relire les fiches complètes.

5.1.1 Saverio Fumberto dit Le Revengeur

Saverio est né dans les quartiers pauvres de Naples à la fin de l'année 1965. Il a donc 54 ans. Il a grandi dans la mafia napolitaine, la *Camorra*, avec ses trois petits frères et soeurs et ses parents. Son enfance est loin d'être facile et prendra fin en 1980 lorsque lui et sa famille sont forcés de déménager dans les quartiers du Nord-Est, les *Vele*. L'enfer commence alors. En 4 ans, il perdra son père et son frère Frederico, tués par des groupes mafieux rivaux, et son meilleur ami, **Ismaël Falcone**, qui est envoyé en Israël par ses parents. En janvier 1985, il échappe de peu à une tentative d'assassinat et son frère et lui partent en Afrique. S'enchaînent alors 13 ans de guerre, de violence et de lutte de pouvoir. En 1998, la *'Ndrangheta* l'approche et lui propose de retourner en Italie en échange d'un accès aux richesses qu'il a accumulé en Afrique. Il accepte et son ascension dans cette nouvelle mafia est fulgurante. Il monte au niveau des familles fondatrices en moins de 10 ans. Il se marie une première fois mais sa femme mourra, quelques années plus tard. En 2011, il se marie à l'**héritière de la famille Lupini**. Cette union est politique : ils sont influents et lui est terrifiant. L'objectif : consolider sa position et récupérer des héritiers. Leur intérêt : sa force de frappe. Une alliance fragile et dangereuse.

Actuellement, ses principales activités sont la vente de **diamants**, de **terres-rares**, la revente d'**armes**, le **trafic d'êtres humains**, la **prostitution**... Sympathique sous les dehors, **Saverio** reste un maître de la manipulation et de la violence. Il inspire la crainte aux plus grands mafieux du monde et très peu ont déjà osés se confronter à lui. Ceux-là en sont d'ailleurs morts.

A bord de son yacht, le *Diavolo Bianco*, **Saverio Fumberto** espère conclure une affaire avec l'israélien **John-Élie Cohen** et s'ouvrir les portes du Proche-Orient. Même s'il confie petit à petit le marché du diamant à sa femme, il ne pouvait la laisser seule pour cette première rencontre. Tout doit bien se passer afin de conclure une alliance profitable et durable.

Analyse de la fiche de choix des personnages :

Des adjectifs qui le décrivent : ambitieux, discret, calme, fort.

Il a depuis longtemps arrêté d'obéir à une quelconque autorité et rien ne peut arrêter sa soif de pouvoir. Sa famille et ses amis savent qu'il ne brisera jamais sa parole et qu'il mettra tout en oeuvre pour les protéger. Malgré un historique compliqué rendant sa confiance difficile à gagner, **Vito**, **Tino** et **Ismaël** ont su lui prouver maintes fois leur loyauté. L'amour est un sentiment qu'il n'a jamais connu et qui est pour lui une perte d'énergie. Il serait prêt à se sacrifier pour sa femme (raisons politiques), son frère ou son honneur.

Il est préférable de ne pas donner ce joueur à un débutant.

5.1.2 Ariana Fumberto dite L'Ombre

Ariana Fumberto née Lupini veuve Moralloco est née dans la famille d'un mafieux très puissant de la *'Ndrangheta* le 22 Mars 1971. Choyée toute son enfance, elle eut une adolescence compliquée rendant la vie difficile à tout son entourage. A ses 23 ans, son père lui impose un mariage, elle a un an pour choisir l'époux. Ce sera **Giuseppe Moralloco**. Après avoir eu deux enfants avec lui, **Tommaso (20 ans)** et **Lorena (19 ans)**, elle perd son mari dans un horrible massacre. Pour venger ce mari, tué par une mafia serbe, Ariana commandite la mort de dizaine de mafieux serbes et italiens. Personne ne sera épargné par sa soif de vengeance.

C'est une alliance politique qui la conduit à se remarier quelques années plus tard avec **Saverio Fumberto**. Manipulatrice, intelligente, ambitieuse, elle apprécie ce nouveau mari qui reconnaît ses qualités. Depuis quelques années, elle entretient une relation extraconjugale avec le bras droit de son mari, **Ismaël Falcone**. Seul son fidèle Majordome, **Tino**, est au courant.

Elle a maintenant 48 ans, son mari lui confie des affaires d'importance, ses enfants entrent sérieusement dans l'âge adulte et son père est en train de mourir. Ses objectifs principaux sont donc d'assurer son avenir et celui de ses enfants. Tout cela, sans se mettre en danger ou changer son mode de vie.

Analyse de la fiche de choix des personnages :

Des adjectifs qui la décrivent : ambitieuse, manipulatrice, fourbe, impulsive.

Elle n'a jamais obéi à personne, ni dans son enfance ni jamais. Seuls ses enfants pourraient la pousser à faire des sacrifices. Sa vie n'est pas terminée et la bonne partie ne fait que commencer. Pour la première fois, elle aime quelqu'un. D'un amour pur. Mais elle n'est pas assez aveuglée pour donner sa vie pour lui. Elle préférerait le trahir lui que de se trahir elle. Sa confiance ? Seul **Tino** l'a. Personne d'autre, depuis toujours et pour toujours. Quand la manipulation est aussi simple, il faut se méfier de tous et de tout.

Nous n'avons aucune contre indication sur la personne à qui donner ce rôle. **Ariana** sera toujours soutenue par **Tino** donc plus simple à jouer que d'autres.

5.1.3 Ismaël Falcone dit L'Exilé

Né à Naples en 1966, cet italo-israélien de 53 ans n'a pas été épargné par la vie. Né pauvre et Juif dans les pires quartiers de Naples, il s'est laissé entraîner par les frères Fumberto dans des situations qui le dépassaient, ses parents ont alors décidé de l'envoyer loin, dans un endroit sûr : Jérusalem. L'arrivée fut dure, la perte de ses parents dans un attentat à Rome encore plus. Sa haine pour les non-juifs ne cessa d'augmenter depuis lors. Il suivit son oncle et ses cousins dans une secte : les *Sicaires*. C'est en 2011 qu'il entendit de nouveau parler de l'Italie. On lui confiait une mission : aller espionner **Saverio**, son ami d'enfance. Et il l'accepta. Les *Sicaires* avaient besoin d'apports en diamants pour financer leurs actes guerriers de vengeance et de purification. Il est en Italie depuis quelques années maintenant. Il espionne et se rattache à sa famille de coeur, **Vito**, **Saverio** et la belle **Ariana**, cette femme magnifique.

Il se complaisait dans son rôle d'espion passif mais il y a quelques jours, un groupe d'intervention *Sicaire* lui a rappelé son devoir... Entre famille de coeur et famille de sang, entre ambition et vengeance, entre amour et devoir, son coeur et sa conscience vacillent.

Analyse de la fiche de choix des personnages :

Des adjectifs qui le décrivent : rancunier, discret, curieux, fourbe, calme, patient.

La hiérarchie et l'ordre sont tout ce qu'il a toujours respecté. Pour sa cause, par amour, il sera prêt à se sacrifier. Il donnera jusque sa vie à la fois pour les Fumberto et pour les *Sicaires*. Quand il donne, il donne tout. En tant qu'espion, il ne peut se fier à personne mais il pense avoir la confiance de **Saverio** et d'**Ariana**.

Nous n'avons aucune contre indication sur la personne à qui donner ce rôle.

5.1.4 John-Élie Cohen dit L'Homme-Saint

Né à Jérusalem en 1977, **John-Élie Cohen** a une mère Juive israélienne et un père protestant américain. Un mélange compliqué. La famille de sa mère n'accepta jamais ce père qui décida de quitter Israël alors que **John-Élie** n'était qu'un bébé, pour ne jamais revenir. C'est à cette époque que commença la radicalisation des Cohen. D'abord proches des *haredim*, ils rejoignirent une secte guerrière : les *Sicaires*. Ce courant extrémiste lutte pour faire d'Israël une terre de

Juifs uniquement où seuls les Textes Sacrés font lois. Pour cela, ils n'hésitent pas à utiliser la violence. Or, qui dit violence dit armes et qui dit armes dit argent. Ils ont ainsi dû se diversifier vers des activités mafieuses pour avoir les fonds nécessaires à leur Cause. C'est d'ailleurs pour cela que les Cohen les ont autant intéressés : des joailliers pouvant acheter et revendre des diamants ou pierres afin de blanchir de l'argent. Élevé dans cette secte, **John-Élie** se marie très jeune et a quatre enfants. En parallèle, il suit une formation de joaillier et est maintenant l'un des meilleurs revendeurs de la Cause.

Aujourd'hui, il a 42 ans et vient de se voir confier l'un des marchés les plus importants de sa carrière : une affaire avec la '*Ndrangheta*, cette mafia italienne dont l'influence est internationale. Les *Sicaires* comptent bien profiter de ce marché pour conquérir l'Italie et peut-être même récupérer quelques mines en Afrique.

Analyse de la fiche de choix des personnages :

Des adjectifs qui le décrivent : ambitieux, discret, manipulateur, calme, érudit.

Il respecte ses supérieurs et est prêt à tous les sacrifices pour la Cause. L'amour, il en a pour ses enfants et pour sa communauté. Dans les milieux dans lesquels il évolue, donner sa confiance, c'est échouer. Alors personne n'a la sienne. Et il ne fait confiance à personne.

Nous te conseillons de préférer pour ce personnage un joueur à l'aise avec les autres car **John-Élie** risque d'avoir souvent besoin de s'imposer dans les discussions.

5.1.5 Tino Colombo dit Le Majordome

Tino Colombo est né Majordome en 1948 dans la famille Lupini, et ne l'a jamais quitté. Il a été élevé pour devenir un guerrier et un érudit. Il est capable de tuer à mains nues dans près de 18 langues différentes. Sa vie fut plutôt routinière, bien que pas vraiment calme, avant que ne naisse **Ariana Lupini**. Cette enfant lui a rendu la vie dure pendant de nombreuses années. Il fut même forcé d'envoyer sa fille au loin pour la protéger de ses excentricités. Lors de la mort du premier mari d'Ariana, il fut le premier sur les lieux. Mais, une tragédie familiale, le suicide de sa fille, l'empêche de soutenir sa protégée dans ce dur moment. Lucia a été violée par **Vito Fumberto** et ne s'en est jamais remise. Sa femme Luisa est morte de chagrin. Le laissant seul et endeuillé. La plupart des hommes auraient sombré mais lui préféra tuer. S'il comptait initialement venger Lucia, cela lui était impossible alors et il préféra venger **Ariana**.

Pour cela, il massacra des mafieux serbes pendant près de six mois. Jusqu'à ce que la Calabre soit débarrassée. Le sort lui joua néanmoins un drôle de tour et il travaille depuis presque 10 ans au service des Fumberto et de ce monstre de **Vito**. Sa maîtresse est devenue l'épouse du frère de ce dernier.

Tino a 71 ans et il est à bord pour protéger **Ariana**, quoiqu'il se passe, bien qu'il ne soit plus au sommet de sa forme. La situation fait qu'il peut aussi venger sa chère et tendre fille. Il ne refuserait pour rien au monde.

Analyse de la fiche de choix des personnages :

Des adjectifs qui le décrivent : érudit, discret, fort, calme.

Il respecte ses supérieurs et est prêt à tous les sacrifices pour sa protégée, sa fille de cœur, Ariana. Il a connu l'amour, une fois. Pour sa chère Louisa. Il ne la trahira jamais. Il n'aimera elle et que elle jusqu'à la fin. De la confiance, il en a pour les Lupini. Tous les autres, il se méfie. Mais, beaucoup font l'erreur de lui faire aveuglément confiance.

Ce personnage devra jouer en duo avec Ariana et être capable de démêler toutes les informations dont il dispose.

5.1.6 Vsevolod Vladinovitch

Vsevolod Vladinovitch, un nom difficile, tout le monde l'appelle Sevrà. Il est né à Kragujevac en Yougoslavie en 1985. Son enfance ne fut pas facile. D'abord parce que leur pauvreté empêchait sa famille d'avoir accès aux soins et donc tous mourraient (ses grands-parents, ses frères b  b  s). Puis, parce que son d  m  nement lui fit prendre conscience de cette pauvret  . Enfin, parce qu'il devint orphelin    l'  ge de 6 ans. Heureusement, il ne perdit jamais son fr  re et    deux, ils rejoignirent une mafia serbe qui les prot  gea et les forma jusqu'   leurs 15 ans. Mais encore une fois, la malchance frappa et il perdit son mentor, sa mafia fut d  truite. Pour se prot  ger et renforcer les siens, il partit   tudier l'art en Italie et devint expert diamantaire, et pas que. Si tout le monde pense qu'il est un maffieux repent  , ce n'est pas le cas et il continue    travailler secr  tement pour son fr  re jumeau. Leur ressemblance les aide    ne jamais se faire soup  onner. C'est d'ailleurs Sevr   qui a tu   et d  coup   Giuseppe, le mari d'Ariana. Tr  s reconnu dans son domaine, surtout dans le march   noir, il va de mission en mission, il vend, il conseille mais surtout il   coute et r  cup  re des informations qu'il transf  re ensuite.

Aujourd'hui, Sevr   a 35 ans et compte bien profiter de ce s  jour sur le Diavolo Bianco pour conna  tre toutes les failles de la famille Fumberto de la 'Ndrangheta, ces nouveaux arrivants.

Analyse de la fiche de choix des personnages :

Des adjectifs qui le d  crivent :   rudite, discret, calme, fort, manipulateur, d  brouillard.

Il n'a plus de hi  rarchie depuis bien longtemps maintenant et savoure son ind  pendance. Des sacrifices, il en a assez fait d  j  . La vie doit lui rembourser tout ce qu'elle a pris. Et si elle refuse, il se servira. Quant    l'amour, il n'y trouve aucun int  r  t, une perte de temps. Personne ne le conna  t ici    part John-  lie. Il doit   tre le seul    lui faire confiance. Et lui, il ne fait confiance    personne.

Nous n'avons aucune contre indication sur la personne    qui donner ce r  le.

5.2 Personnages non joueur.se.s

5.2.1 Vito Fumberto

Vito Fumberto est un personnage central de cette histoire puisque c'est avec lui que commence l'intrigue.

Vito est n   27 juillet 1971 dans les quartiers pauvres de Naples. Il a trois fr  res et s  eurs a  n  s : le plus jeune, Federico, sa s  eur, C  cilia, et enfin, le plus   g   **Saverio**, de cinq ans son a  n  . Son enfance est la m  me que celle de son fr  re. De m  me que **Saverio**, en 1985, alors qu'il n'a que 14 ans, il est forc   de fuir en Afrique. Cette Afrique, **Saverio** la vivra tr  s mal. Pas **Vito**.

Il va tr  s vite comprendre que la seule loi qui tient l  -bas est la loi du plus fort, et que le plus fort c'est surtout le plus dangereux. Pas de probl  me, il r  ve de   a depuis des ann  es... Premi  re chose, se faire un nom, se faire redouter, que sa seule   vocation soit source d'effroi. Pour ce faire, il va litt  ralement r  pandre des rivi  res de sang et de larmes au Soudan. Tel Gengis Kahn plusieurs si  cles auparavant, il va laisser partout dans son sillage un sol poisseux et infertile, les hurlements du viol et du pillage, les fum  es   cres des b  chers et partout son nom et celui de son fr  re. Tr  s vite, les rumeurs se r  pandent comme un soupir au dessus du vent, et volent bien en avant de leurs pas suivies de pr  s par leurs cons  eurs, exag  rations et peurs anticip  es... Un surnom na  t : *Gli Diavoli Bianchi*.

Deuxi  me   tape, ne pas rester seuls.    force de rapt et de pillages, les fr  res s'enrichissent et bient  t des locaux viennent proposer leurs services. La phase de recrutement commence. Autant **Vito** est un meneur d'hommes, un observateur redoutable et un besogneux consciencieux, autant il sait que c'est son fr  re bien mieux que lui qui saura monter une organisation fonction-

nelle et valide et qui pourra véritablement leur assurer des jours meilleurs. Il se mettra alors "à son service" et tâchera de l'aider du mieux qu'il pourra. Quand viendra l'heure d'aller extraire du diamant en zone de guerre, il sera en première ligne pour sécuriser les zones d'extraction puis il sera premier contremaître pour la gestion des ouvriers. Et toujours, toujours il fera honneur à sa réputation... Les voleurs, les fainéants, les traîtres, les menteurs et les incompetents, tous ont un châtiment qui les attend. Un châtiment souvent rédhitoire. Et qui tombera.

Troisième étape, revenir en Europe. Ce sera grâce à son frère qu'ils reviendront en Italie, lui qui a eu le nez creux en faisant confiance aux ambassadeurs de la *'Ndrangheta*. Mais ce sera lui, **Vito**, qui délimitera leur territoire en Calabre à sa manière. Les italiens pensaient avoir à faire à des voyous de petite envergure, ils sont tombés sur un os... Il a amené avec lui tout son savoir-faire africain et à très vite fait connaître sa réputation. Mais comme ce n'est pas suffisant, il a aussi démontré que non seulement celle-ci est méritée mais qu'en plus elle est probablement en dessous de la réalité... C'est durant cette "opération de communication" qu'il a violé la fille de Tino lors d'un baptême et établi l'aura de danger que porte désormais son nom sur plusieurs continents.

Quatrième étape, maintenant qu'ils sont installés en Afrique et en Europe, il s'agit de se faire connaître partout dans le monde, et pour ce faire, il faut des fonds, encore plus que ce qu'ils n'ont déjà. C'est dans cette optique qu'il a multiplié les voyages en Asie et qu'il a encouragé cet échange commercial avec les israéliens. Mais il n'a jamais oublié sa tâche première : veiller sur son frère. Sa réputation de monstre guerrier lui permet notamment de dissimuler sa grande aptitude à la discrétion et à l'observation. Rien ne lui échappe éternellement et il a fini par réaliser que les israéliens forment une secte ambitieuse, que **Vsevolod** a été membre du Pentateuque, qu'**Ismaël** est un *Sicaire* et qu'**Ariana** cocufie **Saverio**. Et tout ça, il compte bien le mettre au clair quand ils seront en mer...

Une dernière particularité de **Vito** est son étrange obsession pour tout ce qui est biblique. Pas qu'il soit particulièrement croyant ou pratiquant, mais il lit et cite régulièrement la Bible, laisse traîner des chapelets un peu partout, ce genre de choses...



FIGURE 5 – Portrait de **Vito Fumberto**

5.2.2 Giuseppe Moralloco

Giuseppe Moralloco est le premier mari d'**Ariana**. Il a été manipulé pendant tout le mariage. Puis il est mort, découpé en morceau par **Sevra**. Malheureusement pour lui, il n'y a pas grand chose d'autre à dire. Le personnage n'était pas particulièrement passionnant.

5.2.3 Lorena & Tommaso Moralloco

Nés en 1999 et 2001, Tommaso et Lorena sont les enfants d'**Ariana** et Giuseppe. Ils ont été élevés par des gouvernantes et précepteurs même si leur père, quand il vivait, et leur grand-père maternel passaient autant de temps avec eux qu'ils pouvaient, les gâtant. Leur mère quant à elle s'est toujours tenue à l'écart. Elle les aime, elle les protège mais de loin. Leur beau-père, Saverio, a toujours été à leur écoute et compte bien en faire ses héritiers. Afin de leur fournir la meilleure éducation, ils ont été envoyés étudier à l'étranger. Tommaso, 20 ans, est en finance à Harvard et Lorena, 19 ans, étudie le droit international à Bristol.

5.2.4 Galeazzo Bellabitto

Père d'**Ariana**, héritier d'un des *Pères Fondateurs*, c'est l'un des mafieux les plus important de la *'Ndrangheta*. Il a su s'imposer, prouver ses aptitudes diplomatiques et son influence. Mais, sa force de frappe est faible, trop faible. D'où ce mariage pour sa fille. Aujourd'hui, Galeazzo est malade, très malade. Personne ne le sait encore à part sa chère fille. Sa place sera bientôt vacante. Il espère tenir assez longtemps pour que Tommaso reprenne directement le flambeau. Autrement, **Saverio** aura sa part et personne ne sait s'il la lâchera un jour.

6 Les lieux

Cette partie à vocation à te faire, cher.e MJ, un descriptif des lieux qui seront explorés par tes PJs. Bon, comme ce scénario est un huis-clos, en principe ça devrait être plutôt facile, on est sur un bateau.

Chaque pièce ou niveau va se voir donner des *droits d'accès* qui correspondent aux personnes qui ont le droit de les arpenter. Nous rappelons au bienveillant MJ que les PJs sont des criminels endurcis qui ne s'arrêtent pas devant un panneau "Défense d'entrer" et qu'il est fort possible que bien qu'ils n'en aient pas le droit, certain.e.s d'entre eux tentent malgré tout l'aventure. Libre à ton bon jugement de les laisser faire ou non.

Parlons donc de ce bateau et de ses spécificités.

6.1 Il Diavolo Bianco

Il Diavolo Bianco est un yacht à voile de 40 mètres de long. Bien qu'à voile, le bateau est également équipé d'un couple de puissants moteurs lui permettant de se déplacer à 30 noeuds soit environ 55 km/h. Son profil est plutôt large : ce n'est pas tant un bateau de course qu'un bateau de plaisance, et il convient d'y être confortablement installé. Comme son nom le laisse présupposer, il est intégralement blanc à l'extérieur, exception faite du mat, des vitres et des cordages intégralement noirs.

L'architecture du bateau est relativement simple : en plus de la cale, il comporte 3 ponts. Un agencement plus précis est détaillé ci-dessous.

6.1.1 Le Pont Inférieur

Il dispose de 6 chambres de grand luxe situées au niveau de la ligne de flottaison du bâtiment. Chaque chambre est équipée d'une douche et de toilettes individuelles. La décoration, oscillant entre le moderne et les années 60, mélange les lambris vernis aux tables en verre et alu avec brio. C'est aussi à cet étage que l'on retrouve le garage du bateau. Avec une importante ouverture, ce lieu permet de stocker les voitures de la famille pour les sorties sur la terre ferme mais aussi quelques jet-skis et hors-bords pour des sorties en mer.

Tout le monde a accès à sa chambre grâce à sa clef, cela va sans dire. En plus de ça, avec leur *clef de chambre* respective :

- **Saverio** a accès à toutes les chambres.
- **Ariana** a accès à sa chambre et celles des invités.
- **Ismaël** a accès à toutes les chambres sauf celle du couple.
- **Tino** a accès à toutes les chambres sauf celle du couple et de Vito.
- **Vito** a accès à toutes les chambres sauf à celle du couple.
- **John-Élie** et **Vsevolod** ont accès uniquement à leur chambre.

Ces informations ne sont que des propositions, elles restent à l'appréciation du maître de jeu et peuvent être modifiées pour les besoins du scénario.

Il va sans dire que les serrures sont difficiles mais pas impossibles à crocheter, et qu'il est aussi possible de voler ou d'emprunter des clefs ou encore de se faire tout simplement inviter à rentrer ou de profiter d'une porte providentiellement laissée ouverte.

Si l'on fouille la chambre de **Vito** rapidement on pourra trouver, outre une chambre un peu bordélique avec du linge qui traîne, des dossiers sur le bureau. Ces derniers couvrent la gestion légale de la famille. Des notes sont prises à la main dans une langue incompréhensible. Il s'agit d'un dialecte africain que seul son frère connaît. S'il les lit, les notes sont justes des idées sur comment couvrir d'autres actions illégales. En parcourant l'ensemble du dossier, Saverio peut tomber sur une page qui contient des citations gribouillées de la bible et des prénoms. Ce sont les messages que Vito a envoyé la veille à l'ensemble des passagers.

Si on fouille le bureau on trouvera un tiroir caché que l'on ne peut déverrouiller qu'avec une clef. On peut choisir de le forcer, il opposera de la résistance mais finira par céder. Il sera irréparable. Dedans, *une arme de poing et 2 chargeurs de 15 balles* ainsi qu'une Bible.

D'autres objets et indices peuvent être cachés dans les vêtements.

Dans la chambre de **Saverio** et **Ariana**, il existe une planque d'arme connue des deux, située derrière le meuble de la salle de bain. On peut y trouver un *fusil mitrailleur avec 3 chargeurs de 30 balles* et deux *armes de poing*.

Il n'y a aucun document d'importance pour **Saverio** ici, il garde tout dans son bureau. **Ariana** par contre a dissimulé certains *documents* dans la bibliothèque personnelle sur la santé de la mafia de son père. On les trouvera si on fouille méthodiquement. Il font état de son père malade et du territoire perdu face aux incursions serbes.

La chambre d'**Ismaël** a été intégralement retournée par Ariana le matin. Elle est restée dans le même état. Dur alors de déterminer ce qui peut être d'intérêt et ce qui n'en est pas. Une fouille des vêtements éparpillés au sol peut permettre de trouver des boutons de manchette à l'effigie des Sicares, un symbole de reconnaissance. Si l'on regarde attentivement, on repérera une drôle de forme au niveau du pied du lit, comme des ombres portées par une surélévation du sol. Si l'on poursuit l'investigation, on trouvera une cache dans le sol qui contient un coffre que l'on peut déloger sans trop d'efforts. Ce coffre s'ouvre avec une clef. Dans ce coffre se trouve les ordres de mission des *Sicares* et les lettres incandescentes d'**Ariana**.

La chambre de **Tino** est rangée. La tempête a fait tombé un cadre qui devait être posée sur la table de nuit. Dedans, une photo de deux femmes : Lucia et Louisa Colombo, sa femme et sa fille. Sur le sol, au côté de ce cadre, une bible et un chapelet qui semblent s'être échappés du tiroir.

Les chambres de **John-Élie** et **Sevra** sont impeccablement rangées. Ils ne sont arrivés que la veille et n'ont pas pris la peine de défaire leurs valises. Dans la valise de John-Élie, on peut trouver une paire de boutons de manchette Sicares, et si nécessaire, une fiche contenant des informations sur l'espion des Sicares, Ismaël.

6.1.2 Le Pont Intermédiaire

Il s'agit du pont principal du navire. À l'arrière, un petit salon composé de quelques fauteuils et d'une bibliothèque. La grande baie vitrée permet de lire en profitant du paysage marin. Un lieu calme et reposant. À l'avant, se trouve une grande salle de vie avec canapés, table à manger et cuisine ouverte. C'est ici que les convives s'étaient retrouvés la veille au soir pour partager leur dîner, et le matin-même pour déjeuner. La salle conduit sur le poste de pilotage tout à l'avant du bateau. Rempli d'ordinateurs, seuls les bons marins peuvent comprendre les indicateurs qui s'affichent et clignotent. Des écrans permettent de surveiller intérieur et extérieur du navire. C'est dans cette pièce que les joueurs se peuvent accéder aux caméras de vidéo surveillance. Cependant, seuls **Saverio**, **Ismaël** et **Ariana** connaissent le code permettant d'accéder au poste de commande. Le pilote automatique a été activé par Vito avant le début de la tempête. Il peut être désactivé par un marin expérimenté. Tout autre personne s'y essayant pourrait se

tromper et causer des dommages importants.

6.1.3 Le Pont Supérieur

Le Pont Supérieur est l'espace le plus luxueux de ce navire. A son centre, *la fameuse salle gyroscopique* comprenant une bibliothèque, un bar, une table à manger et un espace à vivre. Le tout est très confortable et relativement aéré dans sa conception. Une description plus avancée sera faite ultérieurement. Les ouvrages de la bibliothèque traitent essentiellement de la géopolitique mondiale, du traitement des pierres et des terres rares, bien que l'on puisse y trouver des ouvrages religieux, des ouvrages traitant des armes et poisons ou des romans un peu plus personnels.

Tout autour, une terrasse spacieuse permet aux passagers de profiter du beau temps. Il s'agit d'un espace comportant jacuzzi, piscine, bar démontable, transats et canapés... comment dire que personne n'est supposé y traîner avec la tempête qui approche...

Si des PJs insistent pour s'y rendre d'une manière ou d'une autre, fait leur comprendre que c'est compliqué et dangereux, puis laisse les faire. Libre à toi de leur faire subir des dégâts en fonction des actions qu'ils entreprennent, du temps qu'ils y restent, de la sévérité de la météo ou tout simplement si ça te semble judicieux... Ils risquent entre autre chose de perdre pied, de se cogner, d'être trempés de pluie et d'eau de mer, d'être entraînés sur le pont, néanmoins on n'est pas sûr qu'il soit judicieux de les faire emporter par une lame en pleine mer.

6.1.4 La Cale

Cet étage est sous la ligne de flottaison du bateau et *on ne peut y entrer et en sortir que par les échelles* (une à l'avant et une à l'arrière) menant au pont inférieur. Ces échelles donnent sur des trappes pouvant être verrouillées. La trappe arrière donne sous les jetskis, dans le garage, et la trappe avant donne sur la chambre de **Saverio** et d'**Ariana**.

La cale n'est pas un lieu de vie du bateau et n'est accessible que par les techniciens (qui ne sont pas à bord aujourd'hui). Elle n'est donc pas représentée sur le plan confié aux joueur.se.s. Cependant, cet étage ou plutôt sous-sol peut être utilisé comme **levier** si toi, MJ, souhaite fournir des armes ou cachettes à tes joueur.se.s. Ainsi, des clefs des deux trappes peuvent être trouvées par les joueur.se.s s'ils ou elles fouillent attentivement le poste de pilotage ou une chambre d'un membre du clan **Fumberto**. À l'arrière de la cale se trouve la **salle des machines**. On y trouve les *moteurs*, les *réservoirs de carburant* et des *outils de réparation*. Si on passe beaucoup de temps à chercher ou si on est **Saverio**, **Vito** ou **Tino**, on peut aussi trouver une cache avec *2 fusils à pompe*, *1 SMG* et les *munitions* qui vont avec (environ deux chargements complets par arme).

Attenant à la salle des machines on trouve le **local des batteries**. Elles servent à alimenter le navire en cas de panne des groupes électrogènes. Elles ne permettent pas d'alimenter le système de la *salle gyroscopique*.

En face de ce local on trouve donc les **groupes électrogènes**. Robustes, ils peuvent néanmoins être sabotés si l'on possède les connaissances nécessaires (à l'appréciation du MJ).

On trouve ensuite le **panneau électrique principal** appuyé sur un bloc clos. Ce bloc est le **système de maintien** de la *salle gyroscopique* et d'anti-renversement du bateau. Le système d'anti-renversement n'a pas besoin d'électricité pour fonctionner car il est mécanique. Ils ne sont pas sabotables.

Enfin à l'avant on trouve les **soutes** avec l'eau et la nourriture et le système d'aération et de répartition de l'eau.

6.2 La salle gyroskopique

Il s'agit du coeur du bateau mais aussi du scénario puisque c'est là que se dérouleront les deux premières parties du scénario au moins.

6.2.1 Fonctionnement

Comme indiqué précédemment, un mécanisme alimenté par batteries rend cette salle mobile. Couplé au mécanisme anti-retournement et au fait que le bateau est conçu pour la pleine mer, il permet d'obtenir une salle pas ou peu perturbée par le gîte et le roulis du bateau. Le mécanisme peut être enclenché et désenclenché de l'intérieur comme de l'extérieur moyennant un code rentré dans un boîtier proche des portes. Le code est connu par **Saverio** uniquement. Il existe également un bouton d'urgence situé dans une petite boîte rouge.

Si une clef ou un code est utilisé, la transition d'une salle active à une salle passive se fera doucement. Si c'est le bouton rouge qui est employé ou si les batteries lâchent, ce sera brutal.

Lorsque le mécanisme est enclenché, la salle est coupée du reste du bateau (les portes ne sont plus alignées). À cause de cette contrainte de mobilité, cette salle est aveugle, c'est-à-dire qu'elle ne possède pas de fenêtres, et n'est pas raccordée à l'eau. Il n'y a ni toilettes, ni lavabo, juste des bouteilles qui ont été apportées préalablement.

6.2.2 L'agencement

Cette salle a été conçue pour servir à la fois de pièce à vivre et de salle de réunion. En y entrant depuis l'arrière du bateau on va trouver un premier espace qui s'étend sur toute la largeur du bateau. Il contient une grande table en bois massif fixée au sol et des chaises déplaçables. On y tient à une douzaine facilement. On peut aussi trouver un bar contenant boissons, verres et nourriture ainsi que de l'eau potable en quantité limitée.

En avançant, on entre dans un espace cloisonné artificiellement par des paravent imitant la peinture de Klein. On trouve à droite une bibliothèque plutôt fournie tandis qu'au fond à gauche se trouve un espace confortable de lecture avec des fauteuils profonds, des tables basses et des lumières d'appoint. Tout ce mobilier est fermement fixé au sol.

La salle est agencée de manière à permettre les déplacements mais aussi de s'isoler. Autour de la table, beaucoup d'espace vide a été laissé. C'est en dessous de cet espace moins meublé que se trouve l'espace où se tient dissimulé **Vito**. On y accède par une trappe qui est parfaitement camouflée dans la moquette. Dans cet espace on trouve une couchette et d'autres objets qui seront détaillés dans la section 7.4.

7 Le scénario

Ok, c'est maintenant que l'explication du déroulé du scénario commence cher.e MJ. La partie qui suit est vouée à expliquer les principales étapes du scénario, leur articulation et les leviers disponibles au cours de la partie pour guider tes joueur.se.s dans leur évolution.

7.1 Introduction

L'objectif de cette partie est de planter le contexte de la rencontre et participe à la réussite du plan décrit en section 4.3.1.

Nous te conseillons de faire toute cette partie accompagnée de musique classique, la Sérénade de Schubert, le Silence de Beethoven, l'Hiver de Vivaldi, les Gymnopédies d'Éric Satī, ce genre de choses...

Nous te proposons de commencer par expliquer le contexte général des mafias dans le monde. Commence par parler des mafias les plus connues, les Triades, la Cosa Nostra, les mafias russes, corses ou encore siciliennes, libre à toi. Présente ensuite la violence des mafias serbes qui tentent d'élargir leurs territoires vers le Sud. Violent comment ? Certains grands parrains ont mangé leurs ennemis... Oui, on parle de torture, de cannibalisme, de meurtres, de massacres... Tu peux ensuite revenir à la botte européenne, ce pays réputé pour ses mafias et son crime organisé. On parlait de la Camorra et de la Cosa Nostra, les plus réputées, mais, avec la mondialisation, l'influence des mafias à l'international explose et une nouvelle organisation se fait doucement un nom : la 'Ndrangheta, une mafia de Calabre, région tout au sud de l'Italie, accolée à la Sicile. Combien ça rapporte ? 43 milliards en 2013 pour cette dernière. Plus que Google. Et ils n'ont cessé de croître depuis. Une question pour tes PJs : la drogue en Colombie, ils connaissent ? Il se trouve qu'une grande partie du trafic est en fait contrôlé par la 'Ndrangheta. N'hésite pas à préciser le fonctionnement en famille de cette mafia particulière qui sera par la suite mafia centrale du scénario.

Maintenant que les mafias sont présentées, il te revient de parler rapidement du commerce de diamants sur le marché noir. Après tout, c'est la raison qui amène nos personnages à se retrouver sur ce yacht en pleine tempête. Parle leur des diamants de sang, de Jérusalem, plaque tournante des diamants, du marché officiel...

Enfin, pour finir de présenter le contexte, recentre-toi sur cette vente particulière qui regroupe 7 hommes et femmes issus des hautes sphères du grand-banditisme international, ou qui les fréquentent quotidiennement. On est donc en droit de penser que ce sont des gens réfléchis, intelligents, dangereux et richissimes. Le bateau sur lequel ils se trouvent appartient à l'une des familles les plus importantes de la 'Ndrangheta : les **Fumberto**. Cette Famille qui est montée au niveau des familles *fondatrices* alors que tous pensaient que c'était impossible. Les **Fumberto** tirent leur richesse et leur influence du commerce illégal de *diamants de sang* africains et autres terres rares, du trafic d'êtres humains, de la prostitution... Nos protagonistes se réunissent pour un marché prometteur : la vente de 1800 carats de diamants de sang à un riche acheteur israélien. Les Fumberto ont apporté avec eux un échantillon représentatif de 180 carats. L'objectif de chacun sera de négocier un prix équitable. Tu peux alors présenter rapidement les 7 personnages qui se trouvent à bord du bateau avant d'attribuer les fiches à tes personnages et de les laisser lire.

La lecture des fiches PJ est relativement longue et te permet de te poser un peu et de relire la section 5.1 pour te remettre les personnages en tête. À la fin de la lecture de chacune, prend les à l'extérieur de la salle et demande leur ce qu'ils ou elles ont compris de leur fiche, de leurs objectifs et de ce qu'ils ou elles pensent des autres PJs. À **Ariana** et **Saverio**, tu peux

donner des informations supplémentaires sur la qualité des mines et des diamants. Tu peux aussi compléter les informations d'**Ariana** en lui parlant de ses enfants, de leurs études et de la maladie de son père. Si tu en as une, profite de ton entrevue avec **John-Élie** pour lui confier une fiole de poison, pleine et scellée. Tu peux aussi demander à tous les joueur.se.s quelle est leur stratégie pour la négociation à venir. Bref, pousse les dans la direction de la négociation. Si les joueur.se.s le souhaitent, lorsque tout le monde a posé ses questions, tu peux leur laisser 3-4 minutes pour accorder leurs violons sur la stratégie à aborder puis, reprend la main et lance le scénario.

7.2 Situation initiale

Une fois les personnages accordés sur leurs objectifs, les fiches lues, il est temps de présenter les derniers événements.

Nous pensons qu'une bonne façon de faire est de faire une scène cinématique partant de la mer grise et agitée qui entoure le bateau, le front de la tempête dévorant l'horizon. En regardant attentivement, on peut apercevoir un point blanc éclatant dans toute cette grisaille et, en se rapprochant, on observe un magnifique yacht de 40 mètres de long. D'un blanc immaculé il porte bien son nom : *Il Diavolo Bianco*. En montant à bord on découvre un intérieur de grand luxe (*dévoiler la carte grand format*), tout en teintes claires et bois d'acajou. Le mobilier alterne entre l'art décoration, l'antique et l'ultra moderne dans un mélange maîtrisé à la perfection. Au-dessus des cales et des machineries, les chambres, vastes, luxueuses, confortables, indépendantes... *Réfère toi à la section 6.1 pour compléter la description*. Avant d'embarquer dans ce bateau, les sept protagonistes ont été désarmés, fouillés et leurs bagages ont été passés au détecteur à rayon X. Ici, tu peux détailler rapidement qui sont les sept protagonistes, les informations que tous possèdent. Quelques minutes plus tôt, la tempête s'est levée, nos protagonistes, du moins 6 d'entre eux, se sont réfugiés dans la salle gyroskopique. Le 7ème, **Vito**, est resté au poste de pilotage vous a-t-on dit. Ils se sont réunis au son de la cloche sonnée par le Majordome. Pourtant il n'est que 12h, pas encore l'heure du déjeuner. C'est qu'en effet, ils ont d'autres chats à fouetter. Le maître des lieux, une fois qu'ils sont tous installés, appuie sur des boutons dans un boîtier. Aussitôt, toute trace de roulis ou de tangage disparaît : "La salle est désormais isolée du reste du bateau" déclare-t'il, "Nous pouvons commencer, je vais rappeler les parties en présence et les enjeux de cette rencontre" ajoute-t-il en posant une valisette noire et visiblement très lourde sur la table.

7.3 Première partie : la Négociation (45 minutes ~ 1 heure)

Objectif Ici le but est de faire en sorte que les PJs s'approprient leurs personnages, évaluent les rapports des forces en présence, jouent au mafieux et à l'expert en diamant. **Saverio** est le chef d'orchestre de cette rencontre, c'est lui qui doit la rythmer. Pour l'aider dans cette tâche, il a un déroulé des étapes à suivre lors de cette vente, déroulé que voici :

- Présentation des parties en présence
- Exhibition des marchandises (ici les *diamants*)
- Évaluation de la qualité de la marchandise par un expert (ici **Sevra**)
- Si l'étape précédente s'attarde, il est possible de la segmenter
- Négociation du prix (*pas nécessairement uniquement des valeurs pécuniaire*)
- Transaction

Comme tu peux t'en douter cher.e MJ, nous n'arriverons probablement pas au bout de ce planning...

Rappelons que, hormis **Saverio**, **Sevra**, **Ariana** et **John-Élie**, les autres ne sont pas obligés de rester à la table en permanence mais peuvent se balader dans la salle. Ces quatre là aussi d'ailleurs...

Sevra peut gonfler ou au contraire abaisser le prix des diamants. Il a toute autorité concernant l'évaluation de leur qualité du point de vue des personnes rassemblées autour de la table (*Même si **John-Élie** et **Saverio** sont loin d'être incapables d'évaluer rapidement la valeur d'une pierre*). De manière générale elles sont de très bonne voir d'excellente qualité. Il pourra éventuellement reconnaître certaines pierres.

Ariana a, rappelons le, reçu un message laissant présager que son beau-frère **Vito** sait pour son aventure prolongée avec **Ismaël**, ce qui l'a décidé à agir en faisant empoisonner la bouteille d'eau de ce dernier par **Tino**.

Ismaël en principe ne vit pas sa meilleure vie. Il est dans la même pièce que son amante, le mari de son amante qui est aussi le boss qu'il trahit régulièrement auprès de la secte représentée par le type de l'autre côté de la table qu'il trahit aussi ces derniers temps...

Tino, en principe, est plutôt paisible. Il n'a pas franchement de rôle dans cette discussion et va peut-être choisir de participer quand même ou de s'ennuyer un peu. Le PJ va peut-être se dire qu'il ou elle a récupéré le pire rôle... Donne à **Tino** l'indication qu'il a l'impression d'avoir déjà vu **Sevra** quelque part...mais où ?

Sevra et **John-Élie** sont en principe plongés dans la négociation. Ils sont en train de mettre en place leur rapport de complicité et leur rapport de force avec tout le reste du bateau en cours de route mais ça ils ne s'en rendent probablement pas compte...

7.4 Péripétie principale : La mort de Vito

Objectif Le but ici est de secouer le cocotier un grand coup. Moins les PJs voient le truc arriver, plus ça marche !

Quand tu sens que la sauce est bien montée, il est tant de faire mourir **Vito** cf section 4.3.2.

Liste des objets disponibles :

Dans les poches de **Vito** :

- Un couteau karambit honshu (une lame courbe)
- Un téléphone portable verrouillé (déverrouillable avec son empreinte digitale, précise éventuellement un modèle de téléphone récent afin de guider les joueur.se.s vers cette piste)
- Ses clefs de chambre
- Son portefeuille avec de l'argent en monnaies chinoises et européenne
- Un chapelet (en vrai, c'est trop drôle, mets en partout même dans les chambres des Juifs pour voir si les PJs captent)

Dans la planque sous la moquette :

- Une bouteille d'eau minérale sans odeur à moitié vide (empoisonnée, si quelqu'un en boit, son sort est scellé, son espérance de vie est laissée à ton appréciation)
- Une couchette

Ismaël et **John-Élie** reconnaîtront le poison sans aucune hésitation possible, tu pourras le leur signifier en leur faisant passer une note ou en leur glissant un mot.

Afin de rendre la présence du corps un peu plus réelle, nous avons généralement posé un drap sur le sol (manteau ou autre). Cela permet de rappeler aux PJ qu'à partir de ce moment, il y a un cadavre au milieu de la pièce. Et qu'il s'agirait de comprendre pourquoi.

7.5 Deuxième partie : Force à toi MJ

Objectif Pour toi, essayer de suivre tout ce qui se passe et maintenir l'équilibre des forces en répandant de l'information pour aider telle ou telle alliance. Pour **Saverio**, trouver l'assassin dans un premier temps, répondre à la question *"Mais qu'est-ce que c'est que cette merde bordel et qui a sifflé tout l'Ice Tea en douce ! Fait chier !"* dans un second temps. Pour les autres PJs...et bah survivre déjà ça serait pas mal ! Et protéger leurs intérêts si possible, tiens.

Cette partie a donc vocation à te venir en aide dans le gros du scénario. Une fois lancés dans la partie principale du scénario, les joueur.se.s devraient être amené.e.s à effectuer certaines actions. Nous allons essayer ici de décrire les étapes les plus probables/cruciales du scénario. Cependant, comme tout bon huis-clos, il est impossible de prévoir dans quel ordre tes PJs effectueront ces étapes, ni s'ils ou elles n'en effectueront pas d'autres. Ces idées, outils et leviers sont donc ici à titre d'exemple et il n'est pas nécessaire ni souhaitable de tous vouloir les utiliser. Certains ont même des conditions d'activation ou sont contradictoires. Nous t'encourageons ainsi à suivre ton instinct, et ce n'est pas parce que les conditions d'activation d'un événement ou d'une cinématique sont validées qu'il est pertinent de le ou la déclencher. Il est aussi possible de faire des fusions entre ces éléments, de les modifier en fonction de l'avancée du scénario et de l'historique des situations ou même d'en inventer de toutes pièces. Le plus important est que cela paraisse naturel et serve l'expérience des joueur.se.s.

7.5.1 La fouille du corps et de la cache

Lorsque **Vito** entre dans la pièce et s'étale sur le sol la gorge rongée de l'intérieur, il est fort probable qu'au moins l'un des PJs ait l'idée de le fouiller. Si c'est le cas, il pourra trouver tous les objets que nous avons décrit au-dessus. Il est important que tu sois très attentif.ve à ce moment. Tu pourras alors dire discrètement au PJ ce qu'il ou elle trouve sur le corps et lui demander ce qu'il ou elle souhaite en faire. Si aucun autre joueur.se n'aperçoit le PJ fouiller le corps, tant mieux pour lui. Autrement, il te faudra glisser des informations aux PJs spectateurs sur ce qu'ils ou elles ont vu, ce qui a été pris, même si tout n'a pas forcément été discerné.

Il est fort probable que le PJ décide de cacher l'arme sur lui ou dans la pièce, de conserver les clefs ainsi que le portefeuille.

Reste le portable. Deux options se présentent : soit le PJ cherche à le détruire ou le cacher, soit il cherche à l'ouvrir. Dans le premier cas, nous te conseillons de ne pas rendre la destruction trop simple. Écraser le portable fera du bruit et ne détruira pas la carte mémoire ou carte SIM, il n'y a aucun évier dans la salle donc le noyer est impossible. Par contre, il est simple de le cacher que ce soit sur soi ou dans la pièce. Autrement, lorsque le PJ essaiera d'allumer le portable, un écran de déverrouillage s'allumera : il faut un code. Le joueur peut essayer plusieurs codes et libre à toi de décider s'il s'agit de chiffres ou de formes. Quoiqu'il tente, il échouera. Par contre, le portable se déverrouille par empreinte digitale. Ton PJ n'aura alors qu'à s'approcher de **Vito** et lui emprunter un doigt. Le portable se déverrouillera. Le joueur aura accès à l'ensemble des messages que Vito a envoyé la veille. Tu pourras lui remettre la fiche Annexe avec l'ensemble des messages. Si le joueur est **Saverio**, il sera à présent clair pour lui que le meurtrier peut être n'importe qui dans cette pièce. Pour les autres, ils comprendront qu'ils n'étaient pas les seuls

menacés et pourront s'en servir pour leur défense.

7.5.2 La fouille de la salle gyroscopique

Vito est mort, il gît au milieu de la pièce. Personne ne comprend (ou ne semble comprendre) ce qu'il vient de se passer. Même **Ariana** et **Tino** sont surpris car ils pensaient découvrir le corps à la fin de la tempête, pas en plein milieu des négociations. Si les PJs décident de fouiller la *salle gyroscopique* dans laquelle ils se trouvent, ils pourront trouver différentes choses :

- Des bouteilles d'alcool dans le bar
- Des bouteilles d'eau minérale de la même marque que celle trouvée près de **Tino**, ce sont les bouteilles qui étaient sur le bar et qui ont été emmenées pour attendre la fin de la tempête dans une salle sans eau courante
- Des ouvrages sur les diamants, sur les armes, sur les poisons. Si le jeu bloque, tu peux alors révéler le nom du poison et son origine à un joueur qui feuilleterait ces livres.
- Aucune arme
- **Saverio** connaît le code et l'emplacement du bouton rouge de sécurité mais il est le seul. Si le jeu bloque et que **Saverio** refuse d'ouvrir, un PJ curieux pourrait trouver ce bouton rouge de sécurité qui arrêtera **TRÈS** brutalement le mécanisme d'équilibrage de la pièce, réalignant la pièce avec le bateau et déverrouillant les portes mais faisant tomber tout ce qui n'est pas fixement accroché au sol. Les PJs ne sont pas fermement accrochés au sol. Et maintenant, tout bouge.

7.5.3 La gestion du partage d'information

Les joueur.se.s vont, théoriquement, discuter entre eux pour essayer de découvrir qui a réellement tué **Vito**, pour se dédouaner, pour cacher leurs crimes, pour savoir qui a quoi contre eux... Ils risquent de se regrouper en petits groupes de 2 ou 3 et il te sera alors impossible de suivre toutes les conversations en même temps. Nous te conseillons donc de les laisser discuter, de te balader dans la salle en écoutant les uns et les autres, de te joindre à la conversation lorsqu'elle s'envenime ou arrive sur des points cruciaux... et, de temps en temps, prend les joueur.se.s à part individuellement pour faire un point avec eux sur les informations dont ils ou elles disposent. C'est alors aussi l'occasion de leur fournir des informations supplémentaires qu'ils auraient oublié :

- **Tino** peut reconnaître **Sevra** (en fait, le frère jumeau, mais en principe personne n'y croît. Alors que c'est vrai. Ce qui est très drôle. Non ? Ah...Bon bah tant pis...) et se rappeler sa folle course poursuite en Serbie, comment il a vengé sa maîtresse sur la mafia des *Gants Carmins* et découvert le visage de leur chef et de leur organisation. Ce visage, il ne l'a vu que quelques secondes, pas assez pour l'avoir complètement gravé dans sa mémoire. Mais les traits sont très semblables entre ce grand mafieux et l'homme qui se tient aujourd'hui devant lui. Tellement que c'est fort probablement la même personne.
- **Sevra** peut se rappeler le nom de **Tino Colombo**. Après avoir assassiné le premier mari d'**Ariana**, le Père **Lupini** avait envoyé cet homme de confiance aux États-Unis. **Sevra** s'était alors interrogé sur les motivations d'un tel voyage qui ne semblait pas logique au vu des circonstances et avait décidé de se renseigner. Quelques semaines après le départ de **Tino**, il avait un peu fouillé. L'homme était resté à l'hôtel avec sa femme, il s'était rendu à la Police puis à la morgue. Un appel à des "amis" policiers lui avait permis d'apprendre que le Majordome n'était pas ici à titre professionnel mais pour enterrer sa fille unique, pauvre homme. Cette dernière s'était suicidée. Son contact avait même montré la lettre d'adieu à **Sevra**. La fille avait été violée des années auparavant, à un peu moins de 25

ans, lors d'un baptême en Italie. Par un mafieux revenant d'Afrique disait-elle, ami du Père **Lupini**... *Nous laissons à ta sensibilité et à celle du PJ le soin d'exprimer les effets qu'ont provoqué cette nouvelle sur **Sevra***. Sauf que...il n'a jamais entendu d'histoire de vengeance après ça, son frère a d'ailleurs vu **Tino** massacrer du mafieux en Serbie peu après. Alors, pourquoi ? Pourquoi cet homme endeuillé s'est rendu en Serbie et n'est pas directement allé venger sa fille en Italie ? Le violeur devait être important. Un Père de la *'Ndrangheta* revenant d'Afrique ? Un homme de confiance ? **Saverio** ? **Vito** ?

- Les *Sicaire*s sont une grande famille, ils sont nombreux mais vivent en vase clos et entre actes de guerre et actes frauduleux, leurs réunions sont fréquentes. Tout le monde sait ce qu'il se passe chez l'autre. **John-Élie** peut donc se souvenir comment les parents d'**Ismaël** ont perdu la vie. Cet attentat qui a coûté la vie à 14 personnes en Italie il y a des années. Cet acte de pure haine, gratuit, qui a tué des frères, des soeurs et des parents. Comment un homme qui a vu sa famille être tuée par des non-Juifs peut vivre en Italie et parler avec leurs ennemis ?
- Si jamais **Ismaël** et **Ariana** réussissent à cacher leur idylle pendant trop de temps à ton goût, tu peux donner l'information à **John-Élie** ou **Sevra**. Ils ont pu voir **Ariana** entrer dans la chambre d'**Ismaël** dans la matinée.
- En cas d'absolue nécessité, **Ismaël** peut réaliser que **John-Élie** est *Sicaire*. Mais, c'est un peu gros. Il est préférable qu'il le découvre dans la chambre.

Voici donc les quelques pistes d'information qu'il peut être utile de fournir aux PJs. N'hésite pas à en inventer d'autres sur le moment. L'objectif est réellement qu'aucun des 6 personnages ne se sente mis à l'écart ou impuissant.

7.5.4 La sortie de la salle gyroskopique

Il arrivera très probablement un moment où les PJs souhaiteront sortir de cette salle pour fouiller le bateau, accéder à des armes ou aux caméras de vidéo surveillance. Pour cela, deux options :

- **Saverio** décide d'ouvrir la porte en tapant le code. Dans ce cas, la salle se stabilise doucement, les PJs sont un peu secoués mais rien ne tombe, le choc n'est pas brutal. Enfin, la salle se réaligne et la porte peut s'ouvrir. L'opération est assez longue, de telle sorte que les joueur.se.s ont le temps de se rendre compte de ce qui est en train de se passer et d'interagir.
- Un joueur curieux découvre l'emplacement du système de sécurité (tu pourras le placer où tu le souhaites, ceci est un levier). Dans ce cas, l'arrêt et le réalignement de la salle sera beaucoup plus brutal. Le corps de **Vito** roulera sur le sol, les PJs tomberont, des livres dégringoleront de leurs étagères, les verres se briseront...

Les PJs auront alors accès au reste du bateau et aux indices qu'il contient. Voir la section 6.1. En plus de ces indices, les PJs peuvent demander si le bateau possède des **caméras de vidéo-surveillance**. La réponse est bien évidemment oui. Si jamais cette question n'est jamais posée, **Saverio** est au courant du dispositif de sécurité de son bateau et donc de leur existence et l'ensemble du clan **Fumberto** connaît assez **Saverio** pour savoir qu'un tel système est sûrement installé. Les PJs peuvent donc accéder aux dernières 48h de chacune des quatre micro-caméras installées sur le bateau :

- Une première caméra permet de voir le **couloir des chambres**. On y discerne les portes donc les allées et venues mais jamais l'intérieur de ces chambres. Ce qui est visible sur cette caméra : la veille, rien de particulier, les gens passent dans le couloir pour rejoindre leur chambre, on aperçoit **Sevra** et **John-Élie** arrivant avec leurs bagages. Leurs chambres sont éloignées de la caméras et donc la vision y est floue. Le matin, **Sevra** est sorti le

premier de sa chambre et est sorti du couloir. Plus tard, **Ariana** a rejoint la chambre d'**Ismaël**. **Ismaël** est sorti de cette chambre puis presque un quart d'heure plus tard, **Ariana** a suivi. Elle semble confuse et ne sait où aller puis décide de rejoindre l'étage. **Sevra** rejoint ensuite la chambre de **John-Élie**. Libre à toi cher.e MJ de rajouter des allées et venues suspectes dans ce couloir.

- Une deuxième caméra est installée à l'avant du **Pont Principal**, dans le coin derrière la cuisine. On y voit les personnes entrant et sortant de la cuisine mais pas ce qu'ils y font, les gens entrant dans le poste de pilotage et tout le salon (table à manger et canapés). Dans les derniers jours, on peut voir le dîner de la veille, le petit-déjeuner du matin même. Depuis hier soir, les bouteilles d'eau sont installées sur le comptoir, on ne les voit pas dans les bandes vidéos mais tout le monde le sait. Un pack de 6 pour la salle gyroscopique et une septième réservée pour **Vito**. Le poison aurait pu être mis dans cette bouteille. Mais impossible de savoir qui l'a touchée. Plusieurs personnes sont passées derrière le bar : **Tino** plusieurs fois la veille et le jour même (c'est lui qui s'occupe de la cuisine), **Ariana** et peut-être d'autres (à ta bonne volonté). L'objectif est de ne pas mettre trop d'indices sur **Tino** pour que le jeu dure. Pour cela, si une personne n'est pas assez suspectée, tu peux la faire passer derrière ce bar. Elle a pu souhaiter se servir un verre, se laver les mains, aller chercher quelque chose à grignoter... Les raisons sont variées. Pour le poste de pilotage, **Vito** y est entré deux heures avant le rassemblement dans la *salle gyroscopique* puis en est sorti pour ne plus y retourner. **Saverio** y est ensuite entré juste avant que l'alarme ne résonne pour activer cette dernière et vérifier le bon fonctionnement du pilote automatique.
- Une caméra est installée au dessus des escaliers sur le **Pont Principal** et permet de voir les allées et venues entre les ponts. Ici, rien de particulier. Après être sorti de sa chambre très très tôt, **Sevra** semble s'être rendu dans la bibliothèque.
- Une dernière caméra est installée devant la *salle gyroscopique*. On y voit **Saverio** entrer puis ressortir la veille, sûrement pour une vérification. Une demi-heure avant l'alarme, **Vito** entre dans la salle. Il n'en ressort pas. Les PJs le savent maintenant, il est entré dans la cache. Enfin, tout le monde entre dans la pièce.

Cependant, nous te rappelons que la tempête sévit à l'extérieur du navire. Lorsqu'ils ne sont pas dans la *salle gyroscopique* activée, les PJs sont donc secoués, ils se prennent les murs, ont du mal à tenir debout, le bateau tangue, les objets dégringolent, ça fait du bruit, bref, on n'est vraiment pas à son aise. Discuter, chercher, escalader est compliqué, très compliqué voire dangereux. Sans parler d'ouvrir un hublot pour jeter des indices par dessus-bord... Idée saugrenue et téméraire, qui pourrait avoir comme conséquence la mise en danger de l'ensemble des personnes situées dans la pièce, ou au moins, l'entrée d'eau en abondance. Libre à toi MJ de régler l'intensité de la tempête selon l'attitude de tes PJs. Trop téméraires ? La tempête est à son maximum et plusieurs se retrouvent blessés. Pas assez ? Une accalmie plonge le bateau dans un silence profond, les grondements des vagues deviennent inaudibles, le tangage ralentit jusqu'à cesser. Bien sûr, tout peut se déchaîner dès que tu le souhaites. La tempête est un PNJ.

Voilà MJ, nous espérons que tout se passe au mieux et n'hésite pas à ajouter des indices, des détails, des précisions, à modifier ce que nous proposons. Force à toi.

7.6 Fin du scénario

Objectif *And so it ends...*

Dans cette ultime sous-partie nous te donnons les clefs pour clore la séance. A priori, arrivé à

un moment, il va y avoir un.e ou des mort.e.s. Ce.s décès, rarement accidentel.s, surviendr.a.ont peut-être après un coup de tête ou au contraire une longue préparation ou une mûre réflexion. Toujours est-il qu'à partir de là, tu te retrouves, cher.e MJ, avec des PJ décédés et qu'il convient de ne pas laisser traîner la partie. Anyway, en principe, les choses devraient se calmer très vite car, en théorie, seule une alliance pourra survivre une fois le premier sang versé. Quand tu as l'impression d'avoir une team gagnante, je te propose de prendre doucement la main afin d'arrêter le scénario. Une façon de faire est de déclencher une cinématique décrivant la scène telle qu'elle est au moment où tu récupères la main et de dézoomer en symétrie de ce que tu avais fait pour lancer le scénario.

En ce qui concerne la préparation de l'épilogue, nous te conseillons vivement de prendre à part chaque PJ encore vivant pour lui demander ce qu'il ou elle compte faire après être retourné sur le continent. À partir de là, des forces survivantes et de ce qu'il s'est passé durant la séance, il convient de construire quelque chose de cohérent et de satisfaisant pour tout le monde. Et comme un bon MJ est un MJ fainéant, pourquoi ne pas demander aux joueur.se.s leur avis ? Ainsi, une fois le scénario fini, prend les PJs un par un et voici quelques questions intéressantes à poser :

- Demander à Saverio comment il compte régler la situation d'adultère avec Ariana et Ismaël si ça n'a pas été fait durant le scénario et s'il est au courant bien évidemment.
- Si Ariana meurt, voir ce que Saverio fait des enfants de celle-ci.
- Demander à John-Élie ce qu'il compte faire vis-à-vis des italiens. Et d'Ismaël.
- Demander la même chose à Ismaël.
- Demander à Ismaël ce qu'il compte faire avec Ariana.
- Demander à Ariana ce qu'elle compte faire avec Ismaël.
- Demander à Sevra ce qu'il compte faire vis-à-vis des israéliens, des italiens et de son frère.
- Demander à Saverio ce qu'il compte faire de Tino
- Demander à Tino ce qu'il compte faire tout court (même si en principe il est mort...il ne survit pas souvent...)

À partir de là, un tableau devrait commencer à se dessiner. Ajoutons quelques petits éléments d'équilibages types :

- Si Tino est mort, Ariana perd son principal appui dans la famille Fumberto et peut chercher à le venger.
- Si John-Élie est mort, les Sicaires s'allieront peut-être aux serbes pour attaquer les Fumberto et Saverio devra fuir en Afrique et Ariana Outre-Atlantique, rejoindre son fils.
- Si Saverio est mort le territoire des Fumberto sera ravagé par les serbes et les Sicaires, les Lupini récupéreront ce qu'ils peuvent, bonus si Tino et ou Ariana sont toujours vivants.
- Si Ariana meurt et pas Saverio, en toute théorie, s'il ne fait pas n'importe quoi des enfants, genre les tuer, il parvient à hériter du trône Lupini et devient officiellement le plus pimp de tous les *Pères* de la 'Ndrangheta.
- Même chose si Ariana survit et qu'il n'est pas obligé de fuir en Afrique, mais moins pimp...
- Si Sevra meurt, les serbes attaquent les Fumberto. Leur survit dépendra des relations avec les Lupini, de la survie de Tino et des relations avec les Sicaires.
- Si Saverio et Ariana survivent, Galeazzo va sûrement reprocher à Ariana sa relation avec Ismaël, il pourrait aller jusqu'à la déshériter.

— Si Tino survit, il va peut-être retourner purger du serbe et en mourir non sans avoir fait un sacré ménage.

En t'appuyant sur tous ces éléments plus ce qui te semble pertinent, tu devrais arriver à quelque chose de satisfaisant et de cohérent avec le déroulé de la séance. Mention importante, à moins que les PJs n'aient décidé de répandre des tripes partout sur le bateau, les survivants rentrent paisiblement au port et débarquent sans que qui que ce soit ne leur pose le moindre problème.



8 Annexe culturelle

Comme son nom l'indique, cette partie est là uniquement pour ton enrichissement personnel cher.e MJ et n'est pas réellement nécessaire au MJsage de ce scénario. Ces recherches datent de l'époque où on ne savait pas encore précisément quelles seraient les nationalités, relations et objectifs de nos P(N)Js et ça nous semblait dommage de tout jeter aux oubliettes comme ça. Enjoy then !

8.1 Les mafias en Chine

Petit historique et liste des forces en présences :

Connues dans le monde entier, les *Triades* représentent le plus grand groupement mafieux actuel avec un chiffre d'affaire de plus de 150 milliards de dollars et un effectif complet dépassant les 300 000 individus. La légende raconte que la première Triade aurait été fondée au XVème siècle par 5 moines shaolins pour lutter contre l'invasion mandchoue. En réalité, la Chine ayant toujours été une terre de prédilection pour l'émergence de sociétés secrètes et de sectes, cette histoire a été inventée a posteriori pour glorifier les organisations et les blanchir de leurs origines on ne peut plus classiques de bandits de grands chemins.

L'émergence des *Triades* comme puissance du *Grand Banditisme* se fait avec le trafic d'opium au XIXème siècle. Fortement politisées, elles prendront part aux guerres de l'opium et au conflit entre le Japon et la Chine du début du XXème siècle (des deux côtés s'il vous plaît !). Elles couleront ensuite des jours tranquilles durant l'entre-deux guerres. Forcées de s'exiler face à l'accession au pouvoir de Mao en 1949, elles délocalisent leurs sièges à Macao, Taiwan et Hong-Kong. C'est sur ces îles qu'elles s'installeront, pignon sur rue, et s'ouvriront à l'économie de marché mondiale. Faisant ainsi basculer progressivement leur secteur d'activité du trafic de drogue au trafic généralisé, elles renouent avec le pouvoir en place en sous-main. Suite au rattachement des îles à la Chine continentale au début du siècle, la criminalité n'a jamais été aussi forte en Chine et les *Triades* ne se sont jamais aussi bien portées.

Les *Triades* chinoises sont ainsi des groupes *fortement politisés*, spécialisés dans le *trafic*, le *blanchiment d'argent*, la *corruption* et l'*extorsion*. Traditionnellement très nationalistes, elles sont imperméables les unes aux autres (comprendre qu'elles cohabitent sans pour autant former un réseau) et forment l'un des rares écosystème criminel dont on peut sortir sans danger. Elles sont soupçonnées d'avoir joué un rôle dans la répression des soulèvements étudiants à Hong-Kong en 2019.

Fonctionnements privilégiés :

— Triades

Pour revenir un peu plus précisément sur le mode de fonctionnement des organisations criminelles chinoises, listons rapidement les différents postes hiérarchiques et leur dénomination :

- La **Tête de dragon** ou **489** est le chef de l'organisation. Son identité est tenue aussi secrète que possible. Il donne les grandes lignes de conduite de l'organisation.
- Le **Maître des encens** ou **438** a la tâche de superviser et organiser le recrutement.
- L'**Éventail de papier blanc** ou **415** s'occupe des finances. Il veille à la bonne santé diplomatique et économique de l'organisation.

- Le **Bâton rouge** ou **426**, spécialiste en arts martiaux, se charge du respect de la loi interne. Figure d'autorité, il incarne le respect de la tradition.
- La **Sandale de paille** ou **432** est délégué aux affaires extérieures du groupe. Il a la charge de rentrer en contact avec les mafias étrangères notamment.
- Le **Soldat** ou **49** est le membre de base de la triade.
- La **Lanterne bleue** est la jeune recrue non-initiée. On soupçonne que ce sont des Lanternes Bleues qui auraient été envoyés grossir et muscler les rangs des contre manifestation Hong-Kongaise.

Certaines Triades ont une **Vice-Tête de Dragon**.
Ces postes sont rappelés dans l'infographie ci-dessous.

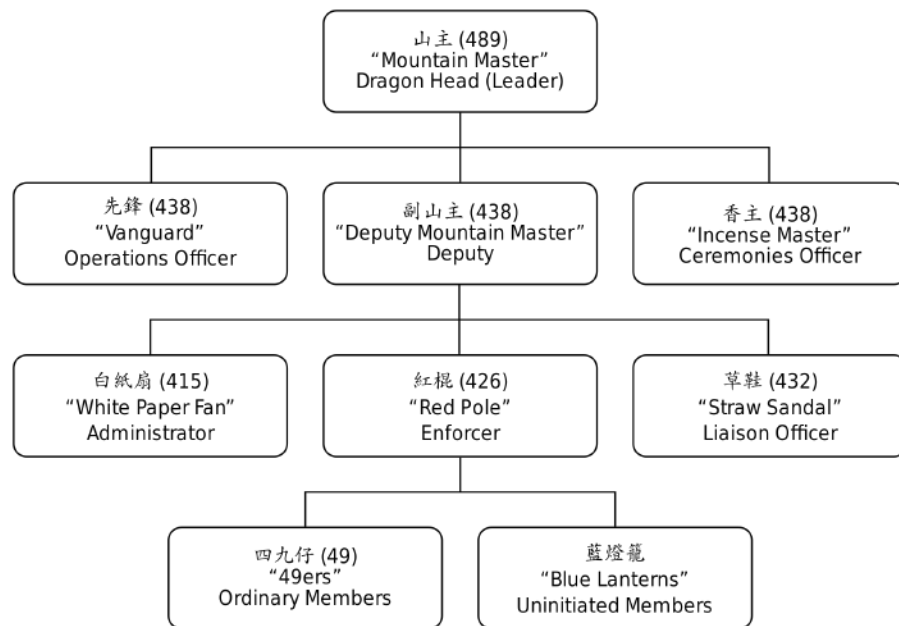


FIGURE 6 – Organigramme hiérarchique d'une Triade

Domaines d'exercice :

- déstabilisation politique
- trafic d'armes
- trafic de drogue et prostitution
- trafic d'influence
- contrebande et paris illégaux
- fraudes immobilières
- corruption, kidnapping, chantage et meurtre

Mafias chinoises célèbres :

Prenons deux exemples relativement représentatifs de ce que l'on peut retrouver comme diversité de Triades en Chine et de par le monde.

Tout d'abord vient le **14K**, le groupe le plus violent des 7 organisations majeures. Fondée en 1945, elle fait partie des plus récente mais compte tout de même 25 000 membres répartis en 30 factions ce qui en fait la seconde plus grande organisation en terme de population. Cette Triade trafique principalement de l'héroïne et de l'opium qui provient de Chine ou d'Asie du Sud-Est. Mais elle est aussi impliquée dans les paris clandestins, l'évasion fiscale, le trafic d'armes, la prostitution, le trafic d'êtres humains, l'extorsion, la contrefaçon, surtout le racket de commerçants et dans une moindre mesure dans le home-jacking. Implantée partout dans le monde, elle prolifère tout particulièrement dans les *Chinatown* des grandes villes.



FIGURE 7 – Funérailles d'un haut gradé des 14K à Hong-Kong (*gauche*) image de propagande des 14K à Hong-Kong (*haut droite*) et tatouages d'un 49 (*bas droite*)

8.2 Les mafias en Amérique du Nord

Petit historique et liste des forces en présences :

Il existe deux grands types de mafias américaines : les *locales* et les *importées*. Comprendre par là que, suite à la Première puis la Seconde Guerre Mondiale, le marché américain a été pris d'assaut par les mafias traditionnelles européennes. Ce sont principalement les irlandais et les italiens qui ont posés leurs marques à l'origine. Suite à l'internalisation du *Grand Banditisme*, des groupes de yakuza japonais et des Triades chinoises ont décidés de diriger une partie de leur marché vers les États-Unis et se sont installés aux côtés des mafias européennes. Suite à l'apparition de ces groupes "étrangers", des gangs locaux ont été créés pour tirer leur épingle du jeu. Ces gangs ont particulièrement prospéré depuis la montée en puissance des cartels d'Amé-

rique Latine.

Les mafias américaines sont ainsi soit des gangs de trafiquants de drogue, d'humains et d'arme travaillant en partenariat avec les cartels d'Amérique Latine et Centrale, soit des excroissances des mafias traditionnelles Européennes et Orientales.

Fonctionnements privilégiés :

- Familles pour les excroissances européennes
- Gangs pour les trafiquants
- Groupes pour les excroissances japonaises
- Triades pour les excroissances chinoises.

Domaines d'exercice :

- Gangs :
 - trafic d'armes
 - trafic de drogue
 - prostitution
 - kidnapping, chantage et meurtre
- Mafias étrangères :
 - trafic d'influence
 - contrebande
 - fraudes immobilières
 - corruption, kidnapping, chantage et meurtre
 - trafic de drogue
 - prostitution

Mafias américaines célèbres :

Un gang particulièrement représentatif de ce que l'on peut retrouver aux États-Unis est le **18th Street gang** ou **MS-18**. Basé à Los-Angeles, ce gang compte entre 30 000 et 50 000 membres répartis dans 20 états américains. Ils sont alliés aux cartels mexicains et sont principalement des trafiquants de drogue originaires d'Amérique Latine, des passeurs illégaux, des voleurs de voitures et des trafiquants d'arme. Ils entretiennent aussi un vaste réseau de prostitution. Particulièrement violent, ce gang est en guerre contre le MS-13 localisé lui aussi à Los-Angeles. Leur rite d'entrée consiste en un passage à tabac de la recrue de 18 secondes par plusieurs membres du gangs. Ce rituel sera répété à chaque erreur, chaque échec, chaque manquement à l'éthique et chaque désobéissance des membres. Tous les membres doivent être tatoués, si possible sur des parties visibles de leur corps comme le visage ou le cou.

Un autre exemple très typique de ce que l'on peut retrouver aux États-Unis est un gang de motard, le **Hells Angels Motorcicle Club**, l'un des gangs de motards les plus influents du pays fondé par des vétérans de la Seconde Guerre Mondiale en 1948. Y entrer est simple : il suffit d'être motard. Leurs activités consistent essentiellement dans le transport de marchandises illégales et de drogue, la prostitution et le mercenarisme. La politique du club est simple : ils ne prennent aucune responsabilité dans les activités criminelles de leurs membres et sont officiellement des organisateurs d'évènements tels que des levées de fonds caritatives ou des voyages

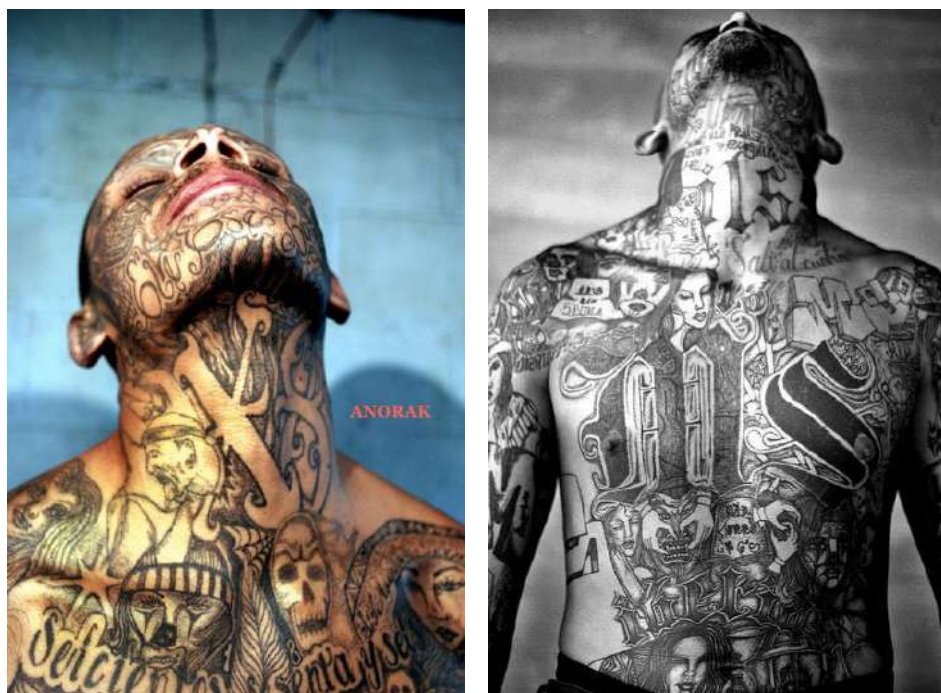


FIGURE 8 – Différents tatouages de gangs du MS-18 (*gauche*) et du MS-13 (*droite*)

organisés. Dans les faits, les gangs de motard sont le moyen de transport préféré de nombreux cartels de drogue pour leur marchandise en territoire américain, et les Hells Angel ont le réseau le plus étendu du pays. Ils sont aussi connus pour être très proches des fondamentalistes néonazis pro-aryens.



FIGURE 9 – Logo des Hells Angels (*gauche*) et membres en procession (*droite*)

Le Livre Pourpre

Book du MJ

A'Tuin

Dans ce chapitre, vous trouverez le book du MJ. Les annexes se trouvent sur le Google Drive donné dans la préface.

30 janvier 2023

A la mémoire de Guillaume Agostini (A'Tuin – S2001)

Le Livre Pourpre

Ecrit par Guillaume Agostini aka A'Tuin (S2001, †1978-2022)
pour la XXIème Convention de Jeux de Simulation de SUPAERO (2000)

Remerciements :

Au Livre Vermeil de Montserrat, à Sainte-Colombe et aux Corrs, qui ont bercés ce scénario,
Aux testeurs du premier soir : Eric, Polo, Mozart, φlou et Krash (sans qui il n'y aurait pas de
remerciements),

A William Shakespeare, encore une fois, et sûrement pas la dernière,

A Elisabeth, je lui dois bien ça,

A la pluie, au beau temps, aux canaux, aux fleurs dans le soir, aux parfums envoûtants, aux
flammes désespérées et aux descriptions romantiques de Venise,

Aux joueurs qui m'accordent leur confiance,

Aux MJs qui vont devoir assurer,

Aux organisateurs de la Conv',

A la Dame de Pique,

Au thé du petit matin.

Pas Remerciements :

Aux gens qui parlent fort à leur téléphone portable,

Aux arbres morts et à la marée noire,

Aux pommes de terre et au café,

A l'ordinateur quand il me bat à Age of Empires,

Au papier cellophane,

Aux critiques de films, tueurs d'espoir, idolâtres iconoclastes,

A la larme chagrine qui est restée sur ta joue ce matin.

Synopsis

Bienvenu à Venise, terre des intrigants et des plaisirs. Ce scénario, écrit pour la XXI^e Convention se déroule à Venise, en 1429. Venise est en danger : elle a dominé une partie de la Méditerranée pendant le Moyen-Age et commence sa transformation vers la Renaissance. Un homme, Grégoire d'Estrées, a juré la perte de la civilisation occidentale, et porte vers la Sérénissime République ses traits empoisonnés. Il cherche à manipuler, de manière maléfique, les plus hautes instances d'Europe, dont le Doge, autorité suprême de Venise. Nos personnages, tous redevables envers Venise d'une dette de sang, devront retrouver le fil de cette conspiration dans un imbroglio d'espions et de contre-espions où personne n'est ce qu'il semble être. Le destin de l'Europe est entre leurs mains.

Présentation au Doge Mardi 18h

Les personnages sont conduits chacun leur tour dans l'antichambre de la salle de petite réception du Doge. Ils ont reçu le jour précédent une missive du Conseil des Dix les enjoignant à se présenter au Palais. Gabriella est la première présente, puis viennent Lorenzo, Giacomo, Isabella et enfin Don Vincenzo, encadré de deux miliciens réguliers. Ils attendent quelques minutes dans ce petit salon (pièce d'environ 10m sur 15, décorée de boiseries, de trois tableaux de valeur et quelques objets effarants de luxe), ce qui permet à chacun de prendre connaissance de l'apparence des autres. Notez qu'à part Don Vincenzo, tous les autres ont eu la possibilité de s'apercevoir, mais pas plus. Un laquais vient ouvrir la porte attenante au salon de réception au bout de quelques instants (ou dès que les personnages essaient de trop parler).

La pièce dans laquelle ils pénètrent est assez grande pour contenir 200 personnes sans trop de difficultés; les murs sont savamment ornés de tableaux de maîtres de plusieurs écoles (véniennes bien sûr, mais aussi florentines), une alcôve est prévue pour accueillir des musiciens, d'autres alcôves sont dissimulées par de lourdes tentures...

A l'extrémité opposée, assis à une petite table, se trouve Francesco Fracosi, le Doge de Venise depuis 6 ans à peine. Il apparemment une quarantaine d'année, d'après les tempes grisonnantes et les rides qui commencent à parcourir son visage, mais il garde une certaine vigueur dans ces mouvements. Le Doge, depuis qu'il a accédé à sa charge semble vouloir lancer Venise dans une nouvelle période de faste : il a engagé de nouvelles batailles avec des troupes mercenaires pour acquérir l'arrière-pays vénitien (le Frioul), il mène une politique de commerce agressive avec tout le bassin méditerranéen (contre ses deux grandes rivales Gènes et Pise) et développe les activités industrielle de la ville (textiles et verre). C'est un très bon diplomate, entouré de conseillers capables et qui jouit d'une certaine popularité parmi les familles de Venise. Il convie les personnages à s'asseoir à sa table. Les personnages peuvent remarquer qu'il ne possède pas de protection d'aucun ordre (même si les personnages n'ont pu pénétrer le Palais avec leurs armes), juste une clochette posée devant lui. Il entame alors un monologue qui ne souffrira pas d'intervention :

"Soyez les bienvenus malgré tout. J'ai eu vent des petites erreurs que vous avez tous eu à l'égard de Venise. Je pourrais souffrir que la justice rende un jugement plus ou moins impartial, qu'il se décide qui d'entre vous pourrait rester en vie en exil, ou bien ... mais ce serait une perte inutile de temps, mais surtout une perte de vos moyens. Si vous ne serez pas confiez au bras séculier, c'est uniquement parce que je sais que vous préférez servir votre République - donc moi-même - plutôt que de rachetez vos fautes devant un tribunal public. J'ai une mission à vous confier, enfin disons j'aimerais que vous me rendiez un petit service. Vous avez entendu parler du Livre Pourpre, n'est-ce pas ? Cette troupe doit passer par notre Sérénissime République après avoir enchanté la cour de France et avant de se diriger vers Rome et les royaumes latins. Il semblerait qu'un espion se soit glissé dans cette troupe en France (ou tout du moins qu'il ait été formé en France) et qu'il prépare un attentat en Italie. Je veux que vous vérifiez ces informations, et que le cas échéant, vous m'ameniez ce rat."

Ensuite, il permet aux personnages de poser librement quelques questions avant de les congédier. Les personnages sont là pour se faire pardonner leurs erreurs (sauf Don Vincenzo qui est là officiellement pour assurer l'encadrement spirituel du groupe, officieusement pour ses connaissances en occultisme, officieusement 2 pour assurer le Doge contre des accusations de l'Eglise si ça tourne mal, et pour le MJ seulement afin que tous les personnages aient versé le vrai sang de Venise). ATTENTION : s'il laisse poser quelques questions, il ne répond pas à toutes. En substance, un de ses espions lui a rapporté ces éléments avant d'être tué dans une rixe de tavernes. Son message commençait par un passage de la Bible relatant la chute de Jéricho. Le Doge ne sait pas ce que cherche l'espion français ni de quoi il - ou elle - a l'air. Le Doge est en fait surtout vexé que cet espion ne soit pas a priori envoyé contre la République vénitienne mais contre un petit royaume latin de rien du tout. Il confie un laissez-passer exceptionnel à Lorenzo, qui lui permet d'accéder à la plupart des établissements vénitiens, puis les congédie.

Une heure toute pleine, et même un peu plus, est conseillée pour cette partie de présentation (avec les backgrounds et la présentation de la situation globale en Europe).

Renseignements sur le Livre Pourpre :

Après s'être sûrement posée quelques questions sur leurs "erreurs", les personnages chercheront sûrement à en savoir un peu plus sur le Livre Pourpre. Les renseignements suivants sont fournis pêle-mêle, mais ils doivent préférentiellement donnés par plusieurs personnes différentes (indication entre parenthèses). Sinon, le lendemain dans la foule, parmi les marchands, ou autres, ces

indications pourront être données aux joueurs au fur et à mesure de leurs interrogations.

- (auprès d'une troupe musical itinérante) Le Livre Pourpre est connu dans tout le monde. Il s'est déjà produit en France, dans le Saint Empire germanique, à Rome (certains prétendent qu'ils se sont produits

devant le saint père) et même à Constantinople. C'est Grégoire d'Estrées, un Français, qui est à l'origine de la troupe et de ses compositions. Leur succès remontent à 7 ou 8 ans, certains éléments de la troupe (notamment les danseuses) sont renouvelés régulièrement. Partout ils sont applaudis par les plus grands, qui leur accordent souvent des largesses.

- (*auprès de l'auberge qui les nourrit : le Narcisse*) ils resteront sur le rivage pendant leur séjours. La troupe comporte 15 danseuses, 5 danseurs, 30 choristes, 3 solistes et 9 musiciens, en plus de d'Estrées. Ils sont accompagnés par une dizaine de domestiques, et presque autant de conducteurs de chariot. Ils arrivent Mercredi en fin de matinée.
- (*auprès d'un musicien de talent*) leur

musique est valable, mais le spectacle ne convient pas du tout, car il mêle trop de disciplines (comme au Moyen Age en fait). La troupe est d'origine multinationale, s'étant étoffée dans toutes les villes où elle est passée.

- (*Giacomo et Isabella le savent*) Normalement, la première représentation aura lieu Vendredi devant le Doge et les plus grands personnages de la ville, dans l'Eglise San Pietro della Rocca. Ils exécuteront plusieurs répétitions, qui ne seront pas vraiment surveillés ni à accès restreint. Par contre, leur première apparition publique sera chez Garmacio (Lombardi) le jour de leur arrivée. Garmacio est un riche commerçant, un des plus puissants de Venise et qui a des vues à plus ou moins long terme sur la charge de Doge.

Soirée de Mardi

La soirée est là pour que les personnages puissent à loisir croire qu'il faut faire quelque chose, si possible vite, mais ils ne savent pas quoi. Si les personnages ont envie de faire quelque chose d'autres, de préparer un plan, etc... laissez les faire, ils n'auront plus beaucoup

de possibilités de s'épanouir par la suite. Il faut juste garder un semblant de cohésion dans le groupe et souligner le peu de temps qu'ils ont pour monter le plan du siècle. De plus, cette partie du scénario ne devrait pas prendre plus d'une heure (du début jusqu'à maintenant).

Arrivée du Livre Pourpre Mercredi 10h

Le Livre Pourpre est attendu en ville pour 10h et ne se présentera que vers 11h. Le protocole prévoit une présentation au palais du Doge (le Doge restant sur un balcon et les baladins sur la place). Une grande agitation anime la ville dès 9h. La plupart des gens ont entendu parler de ce spectacle nouveau, et une bonne partie d'entre eux veulent autant voir que se faire voir. Les rues sont plutôt animés et deviendront carrément impraticables sur le passage du Livre Pourpre. Les chariots sont restés sur le rivage, où leur campement est dressé. Une garde symbolique mais attentive y est présente. La troupe profite visiblement pleinement de son succès. Elle arrive vers 12h30 devant le Doge. La scène est bigarrée, chaleureuse, puis toute la foule se tait. Le Doge adresse quelques mots traditionnels de bienvenue et d'assurance de protection pour tous les membres de la troupe. En retour, Grégoire d'Estrées se présente et jure respect, pour lui et au nom de sa troupe, aux lois de Venise pour la durée de son séjour dans la République. La foule reprend alors son agitation, des musiciens lancent quelques airs. En discutant (ou en écoutant discuter) avec des badauds, les personnages peuvent apprendre ce qu'ils auraient manqué le jour précédent.

Le Livre Pourpre reste quelques dizaines de minutes pour apprécier le bain de foule, faire connaissance avec quelques personnes influentes. En fait, au bout de 30 minutes environ, Garmacio arrive avec quelques uns de ses acolytes, magnifiquement habillés pour se présenter à d'Estrées, et pour l'inviter le soir (vers 18h) pour une réception en leur honneur et pour proposer à d'Estrées une résidence particulière dans Venise. Après quelques réticences de courtoisie, d'Estrées accepte. Puis la foule s'égaille, reprenant ses activités quotidiennes (ce

qui représente pour une part d'entre eux à continuer à faire la fête). Un PJ qui surveille activement la foule peut remarquer deux grandes silhouettes capées, qui surveille attentivement d'Estrées et toutes les personnes qui lui parle. Le Livre Pourpre s'éloigne peu après que Garmacio ait pris congé d'eux. La troupe parcourt quelques rues vers le port, s'arrête devant une magnifique bâtisse vénitienne, où d'Estrées entre avec pour seule compagnie un suivant de Garmacio, puis le Livre Pourpre retourne au port, puis sur le rivage. A partir de ce moment, on peut considérer que tous les marins savent où débarquer les PJs pour qu'ils accèdent au campement. Ils ont alors toutes la journée devant eux.

Au campement : le reste de la journée est consacré au montage des tentes et à quelques répétitions vocales. L'ambiance est bonne enfant, tous les éléments du Livre sont ouverts, font visiter les lieux ou présenter les différents éléments de la troupe. La troupe est, on le rappelle internationale : principalement des Français, des Allemands et des Italiens. On compte aussi une Anglaise (Eileen) et un Autrichien (Frederich). Les roulottes ne sont pas fermées ni surveillées. Les deux miliciens envoyés par le Doge sont très lâches dans leur surveillance. Un personnage entrant dans la roulotte de d'Estrées ne trouvera pas grand chose : une dague d'ornement, des livres classiques (les Catillinaires, les Bucoliques, De la Brièveté de la vie, ...), des partitions et quelques fioles de vin (avec un arrière-goût bizarre, comme si la fiole avait été mal rincée). Les personnages pourront apprendre qu'il manque une danseuse, et que le soir chez Garmacio, un concours sera organisé pour trouver une candidate parmi les bonnes

familles de Venise.

A l'Hôtel Particulier : une auberge en face est un parfait endroit d'observation. La bâtisse fait trois étages de haut, n'a apparemment qu'une porte principale, à laquelle veille constamment un laquais. En effet, une trentaine de femmes feront le siège de d'Estrées pendant toute l'après-midi, car elles ont entendu parler de la place libre. Aucune, sous quelque prétexte que ce soit, ne pourra rentrer. Pour un professionnel, un effraction par les toits semblent tout à fait envisageable. Pour l'instant, seule une pâle lumière (en fin d'après-midi) est visible au deuxième étage. Deux malles sont apportées durant l'après-midi.

Chez Garmacio : on n'accepte pas grand monde, mais Giacomo peut avoir des invitations sans aucune difficulté. La fête commence à 18 heures. Si vos PJs prennent beaucoup de temps pour faire le reste de leur recherche, considérez que la fête à Venise ne commence que 2 heures après l'heure d'invitation.

Le Thélamon : si quelqu'un essaie de suivre les deux silhouettes, il faut qu'elles s'échappent absolument, car les agents du Thélamon ne savent pas encore qui est associé à d'Estrées, et il ne faut pas débusquer tout de suite le complot central du scénario.

Mercredi 18 heures

D'Estrées quitte son hôtel vers 18h30, et la nuit tombe vers 19h, et permet donc une effraction. Le Livre Pourpre quitte le rivage vers 17h30, car il faut 45min pour rejoindre, à un train lent, Venise.

Chez Garmacio, la fête est somptueuse. A 19h, lorsque tous les invités sont là, un feu d'artifice est tiré pour annoncer le commencement de la fête. Elle se déroule dans les jardins de Garmacio. Ces jardins sont magnifiquement agencés, regorge de fleurs et de plantes exotiques, des arbres fruitiers (dates, citronniers,...) délimitent les allées de graviers aux milles nuances. Des orchestres sont disséminés dans plusieurs parterres afin de mener différentes danses. Le rez-de-chaussée est lui aussi occupé par des personnes qui discutent, et se plaignent d'un petit vent frais. Les personnes qui sont là sont essentiellement parmi les plus grandes familles de Venise, des sympathisants de Garmacio pour la plupart. Un nombre conséquent de courtisanes sont là pour

égayer les conversations et ravir l'œil. Les laquais sont tous affairés, et il est donc facile de visiter les appartements vides des étages. Dans les appartements privés des Garmacio, il n'y a rien de vraiment intéressant (pas de lettres secrètes, pas d'assassins qui attendent leur heure). En fait, les PJs indiscrets peuvent surtout déranger des couples clandestins (les danseurs et les danseuses notamment s'en donnent à cœur joie, ou à gorge déployée, c'est selon) mais la pratique n'est pas exceptionnelle à Venise, tant pour les hommes que pour les femmes.

Vers 21h, le concours commence. Normalement, tout est fait pour que Isabella y participe. Seules trois autres jeunes femmes y participent. Tous les reconnaissent comme étant des filles de bonne famille vénitiennes, et elle rivalisent toutes par la grâce et la perfection de leurs atours. D'Estrées donne l'envoi à quelques uns de ses musiciens, qui lancent une danse. Quelques minutes de description gracieuse. Puis le rythme s'accélère

brusquement, et une des filles en profite pour bousculer une autre, qui est donc mise hors jeu. Puis on revient sur un mouvement lent. Après quelques minutes d'observation intense, d'Estrées élimine une autre fille : il ne reste alors plus qu'Isabella et Ludovica Forci. La danse s'éternise alors entre ses deux danseuses de talent exceptionnel. Puis Garmacio s'approche de d'Estrées et lui désigne Ludovica en lui parlant à l'oreille. Quelques instants plus tard, d'Estrées choisit Ludovica. Si Isabella essaie de bousculer Ludovica avant, elle est disqualifiée, d'Estrées arguant qu'elle n'a pas été juste.

Après cela, il reste quelques heures à peine à la fête pour se finir. La troupe ne tarde pas à rentrer, pour une répétition le lendemain matin assez tôt. Des personnages subtiles ou gentils pourront recevoir une invite à venir les voir, surtout s'ils se sont montrés un tant soit peu diplomates. D'Estrées reste un peu plus, le temps de laisser aux personnages le soin de cambrioler ses appartements. Les personnages peuvent en fait faire ce qu'il veule, entre plaider pour Isabella, demander l'autorisation d'assister à des répétitions (acceptation automatique), fouiner dans la maison, voler quelques bourses, ... Puis il faut partir. La nuit, au cas où, des chiens sont lâchés au rez-de-chaussée.

Dans l'Hôtel Particulier. Le Thélamon s'introduira vers 21h (ou plus tôt, le tout étant qu'ils soient avant les personnages dans la place). Ils fouilleront

frénétiquement les affaires de d'Estrées. Soit les personnages entrent par effraction, alors le Thélamon quittera précipitamment les lieux en lançant une bougie dans une malle pleine de lettres, soit les personnages n'interviennent pas, alors le Thélamon pourra mettre la main sur quelques lettres qui les intéressent, provoquer un incendie pour camoufler leur vol, et s'enfuir par les toits. S'il y a un incendie, les personnages ont tout juste le temps de récupérer quelques lettres, par hasard les bonnes. Une poursuite des individus capés peut se finir par une altercation, des explications, selon votre humeur ... mais il me semble mieux de les laisser s'échapper, après une course haletante, et de laisser ainsi encore quelques zones d'ombres. Le best serait que pendant la course, un agent glisse ou se blesse, laisse tomber une ou deux lettres, et jure ... en allemand.

Les Lettres : une ou deux (en allemand) précisent au destinataire (un certain "cher monsieur") que des gens mal intentionnés, au nombre de deux, le poursuivent, afin de mettre un terme à son grand œuvre. Une autre (en allemand) décrit avec une précision effarante les troupes dont disposent les Turques, et que leurs galères sont environ 1 fois et demi plus nombreuses que celles de tous les ports italiens réunis ! Elle déconseille en outre toute attaque sur Chypre, qui serait un désastre. Une autre évoque la possibilité d'acheter Chypre. Une dernière, en latin, évoque de manière évasive divers passages de l'Ancien Testament (le sacrifice d'Esther, le chute de Jéricho).

Si arrivé ici, vous avez passé moins de trois heures sur le scénario, une bonne petite attaque de malandrins est la bienvenue. A peine quatre hommes, des manœuvres, armés de gourdins, qui rançonnent les personnages. N'y passez pas trop de temps, et surtout ne faites pas croire (si, si faites le !!) que "quelqu'un" de mystérieux les observe, et a peut-être commandité cette attaque. Le reste du scénario devrait s'accélérer normalement. Vous devriez optimalement en être à trois heures 45min exactement.

Jeudi Matin

Sur le rivage : une répétition commence dès 9h, bien avant que la meilleure volonté du monde est pu tirer du lit les personnages, et dure toute la matinée. D'Estrées n'est pas là (personne ne semble savoir où il est), et donc les personnages peuvent tout à fait visiter sa tente et/ou sa roulotte. Toujours pas grand chose d'intéressant. A la limite, si les personnages foncent dans sa tente sans demander quoi que ce soit, punissez les en leur faisant découvrir une femme (ou une pauvre danseuse, ou pire la femme de Garmacio, n'importe quoi, c'est drôle).

Contrairement à la veille, une milice nombreuse et zélée monte la garde. Les personnages ne devraient pas avoir trop de problèmes pour passer (surtout pour Isabella et ceux qui sont déjà venus le jour précédent). Si les personnages s'intéressent à son cas, Ludovica est là, s'entraîne, mais à l'air un peu pâle. Ca doit être le changement d'air ...

A Venise : l'incendie a été bien circonscrit. Garmacio par contre ne reçoit personne (il a une méchante gueule de bois).

Jeudi 15 heures

Les personnages ont normalement rendez-vous pour faire un compte-rendu. Juste avant d'être reçu par le Doge, la personne qui sort du salon n'est autre que Grégoire d'Estrées, qui semble assez renfrogné. Il explique en deux mots qu'il est allé, sur la demande du Doge s'entretenir de sa relation avec Garmacio. Selon d'Estrées, il n'a rien à voir avec les jeux de pouvoir de Venise, et il ne pensait pas porter atteinte à la réputation du Doge en acceptant les présents de Garmacio (la tradition aurait voulu que le Doge offre l'hospitalité à d'Estrées et qu'il soit le premier à l'inviter). Ensuite c'est au tour des personnages de s'expliquer sur leurs découvertes.

S'il n'ont rien trouvé : le Doge est pas content du tout. Il est même au bord de l'explosion. Il écoute leurs faibles excuses et les renvoie à la pêche aux indices, en les appâtant si besoin est avec d'autres promesses ou menaces.

S'ils on trouvé les lettres et/ou apportent des indices et des réflexions troublantes : le Doge les félicite. S'ils pensent que d'Estrées est en danger (lettres + types en noir), le Doge leur confie une protection distante mais discrète. Il leur demande comme un service en plus de leur mission brillamment réussie d'assister à des apparitions publiques de d'Estrées et d'en assurer une protection supplémentaire. S'il pense que c'est un gros méchant (il parle allemand, comme les types), le doge leur demande de garder un œil sur eux. Il considère leur mission comme très bien avancée, et leur demande d'assurer une surveillance discrète et complémentaire de ses agents de d'Estrées jusqu'à la représentation de samedi. Si elles sont présentées devant lui, le Doge demandera à garder les lettres.

De toutes manières, les personnages reçoivent des invitations pour le spectacle (des places debout quand même).

A la sortie du palais du Doge, les personnages remarquent tout de suite deux silhouettes noires qui les observent et qui ne se sauvent pas cette fois-ci. Le Thélamon s'explique(cf. annexe), plutôt dans une auberge presque vide ou chez Giacomo que sur la grand place devant chez le Doge, d'ailleurs ... Comme preuves, ils reçoivent les Lettres, s'ils ne

les ont pas (ou pas toutes). Les personnages peuvent faire ensuite ce qu'ils veulent : essayer de trouver d'Estrées (sans effet, il prépare son contrôle), enfermer les Allemands, avertir le Doge (pas personnellement, il ne reçoit pas, mais ils peuvent lui laisser une message), etc... Les clés sont dans leurs mains.

Si tout va bien il vous reste une heure, un peu moins. Pensez que vous avez un debriefing à faire.

Vendredi 14 heures

Petite répétition sur le rivage. D'Estrées n'est pas là, et il manque une fiole. La répétition est plutôt tendue.

A Venise, dans l'église San Pietro della Rocca, les préparatifs sont orchestrés par un intendant du Livre Pourpre. Des lustres et des candélabres sont apprêtés dans toute la salle, l'autel a été dégagé pour accueillir l'aire où danseront la troupe, quelques sièges sont disposés savamment pour les musiciens, la moitié des bancs ont été retirés pour que plus de spectateurs puissent pénétrer. A l'extérieur, sur le frontispice éclatant on peut lire "Super Nos Manus Dei" : au-dessus de nous, la main de Dieu. Vers 17h, la troupe entre. La foule s'est déjà bien amassée sur le parvis, et les détenteurs d'invitations ont du mal à se frayer un chemin. Par ordre inverse d'importance les invités pénètrent dans la douce fraîcheur de l'église, ancien abbatale cistercien, rénové aux goûts de l'époque. Enfin, le Doge pénètre, suivi de d'Estrées et de Garmacio. Tous trois ont des sièges sur le côté gauche du chœur : le Doge et d'Estrées en première ligne, Garmacio juste derrière. Le spectacle commence (cf. annexe). Au dernier mouvement, d'Estrées sort une fiole de

son manteau. Si les personnages sont plus ou moins visibles, il essaie de le verser sur la nuque du Doge, sinon, il lui propose directement de boire un verre. Là, aux personnages d'intervenir ou non.

S'ils ne font rien, le Doge sera sensibles à toutes les suggestions de d'Estrées pendant environ trois ans. Ceci lui permettra d'engager Venise en guerre contre la Turquie, alors que la France ne la soutiendra pas. En deux ans, Venise s'effondre, 10 ans plus tard, c'est tout le bassin méditerranéen qui bascule, puis tout le monde civilisé qui sombre dans le chaos (voir annexe :le devenir de Venise).

S'ils décident de l'arrêter, la meilleure solution d'en finir et de le faire s'enfuir en hurlant si fort que l'église tremble sur ses fondations, si bien que la pierre du frontispice portant les mots "Manus Dei" lui fracasse le crâne. Fracosi sera Doge jusqu'en 1450, étant par là l'un des plus importants de l'histoire de Venise : il achètera Chypre, consolidera l'arrière-pays de Venise et contrôlera de nouveaux comptoirs. Venise et relancée dans la Renaissance comme aucune autre ville. L'Europe pourra naître.

« Denn, um es endlich einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt. »

Friedrich SCHILLER

L'auteur de cet anthologie aime beaucoup la langue allemande. Pour les non-germanophones, voici une petite traduction des citations que j'ai dispersé dans l'ouvrage.

- *Nous sommes tous des joueurs* – Robert VON WEIZSÄCKER
- *L'être humain a besoin de pain et de jeux : le pain pour grandir, les jeux pour vivre son existence.* – Frederik Johannes Jacobus BUYTENDIJK
- *L'homme ne joue que là où, dans la pleine acception du mot, il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue.* – Friedrich SCHILLER

