

◀ Anthologie ▶

XLVI^e CONVENTION DE JEUX DE RÔLES DE SUPAERO 2025

DU 7 AU 9 FÉVRIER

4 AVENUE MARC PÉLEGRIN
31400 TOULOUSE

CONTACT@CONV-SUPAERO.FR

CONV-SUPAERO.FR



« Role-playing games are just an organic improvised space for storytelling » – Matthew MERCER

Club simulation ISAE-SUPAERO

Anthologie

Par Simon Lebonnois

Mentions légales

©AE ISAE-SUPAÉRO - Section Simulation (2025)

4 avenue Marc PÉLEGRIN 31400 Toulouse

« Wesh »

– Dimitry "viens à la voile" DOCHE,
PREZ VOILE, RESP'ANTHO, MPI, CO-SULTANT DU WOKISTAN, PREMIER MINISTRE DU SIMU,
2AIGRI CONFIRMÉ ET RESPONSABLE DE LA SECTION "ANTI-JDS" DU SIMU



Table des matières

1	Heimat	2
2	Les Mystères d'Éleusis	53
3	Rock Ar Foll	133
4	Fleurs et Saules	195

Avant-propos

◀ Le mot de l'orga ▶

Chère rôliste, cher rôliste,

L'équipe de la XLVI^{ème} Convention de Jeux de Rôles 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. 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 « Rock Ar Foll », « Heimat », « Fleurs et Saules » et « Les Mystères d'Éuleusis ».

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@conv-sup aero.fr

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

L'équipe de la XLVI^{ème} Convention de Jeux de Rôles 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/1t9NHPacmS8p9d9w4j9pHkwTYMr9rVjhQ?usp=sharing>

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

Heimat

Book du Mj

Line-Lune

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

6 janvier 2025



Le Book-MJ

1. Introduction

Ce scénario est une histoire autour de la construction du mur de Berlin dans la nuit du 13 août 1961, des indices qui ont précédé cet événement, de la réaction de la population face à l'urgence du choix « partir maintenant ou peut-être rester à jamais », de la vie en général dans la RDA des années 60 traversée par les inégalités inter-classe de cette société communiste à l'idéal égalitaire, par la suspicion généralisée induite par le « Ministerium für Staatssicherheit » (la police politique) et par les envies de liberté de la population vivant, en particulier à Berlin est « au bord » de l'Ouest. Ce scénario va inviter chaque personnage à remettre en question les certitudes qu'il/elle a sur son entourage et son « plan de vie futur ».

2. Contexte historique

1945 : Capitulation du III^e Reich. La défaite de l'Allemagne nazie puis du Japon impérial marque la fin de la 2^e guerre mondiale. Plusieurs mesures sont prises à la suite de cela pour éviter tout nouveau risque de conflit initié par l'Allemagne :

- Le territoire allemand est séparé entre les vainqueurs (ie. Les US, la France, la Grande-Bretagne et l'URSS)
- L'ex-capitale Berlin est aussi séparée en 4 zones.
- Lors des procès Nuremberg les pays vainqueurs condamnent les grands dignitaires du régime nazi pour leur crimes. C'est la première que l'horreur des camps est montrée publiquement. Les autres personnes ayant aussi participé à la Shoah mais sans être à sa tête ne seront pas jugés (-> cela aura seulement lieu en RFA entre 1963 et 1965 lors des « procès Auschwitz »)
- Toutes les populations « d'origine allemande » (même en remontant 2 générations) qui vivent à l'est de la Oder-Neiße-Grenze (fleuves) sont expulsées de leurs habitats pour être renvoyées sur le territoire allemand. Cette mesure est justifiée par le fait de vouloir éviter qu'un nouveau conflit ne soit déclenché pour récupérer des territoires « allemands » à l'est. [article wikipédia](#)

Juin 1948- mai 1949 : En réponse au rapprochement des trois zones alliés de Berlin (France, UK et US) pour former la trizone, l'URSS décide d'initier le blocus de Berlin Ouest. La demi-ville se retrouve complètement isolée au sein du territoire soviétique. Les Alliés organise son ravitaillement (nourriture + énergie) grâce au pont aérien reliant l'ouest à l'aéroport de Tempelhof. Le blocus échoue.



Pont aérien de Berlin (à gauche), Berliner Dom détruit en 1945 (à droite)

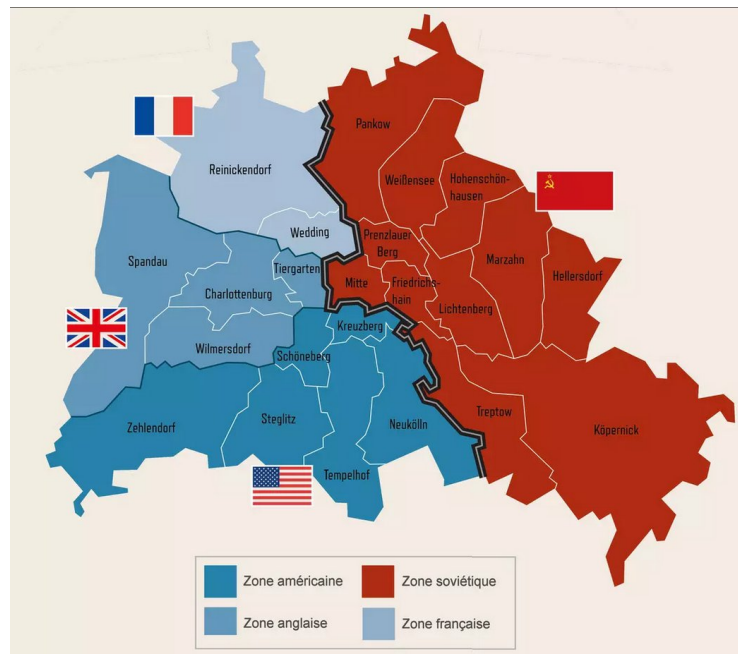
Octobre 1949 : Les 2 Allemagne sont créées. La République fédérale d'Allemagne RFA (ou Bundes Republik Deutschland BRD) à l'Ouest avec Bonn comme capitale. (Cette ville n'a qu'un rôle symbolique pour ne pas refaire de Berlin Ouest une capitale.

La République Démocratique d'Allemagne RDA (ou Deutsche Demokratische Republik DDR) devient un pays satellite de l'URSS. Le pays est administré par le GeneralSekretär du SED (le parti dit « socialiste » mais en réalité communiste) et adopte les caractéristiques d'une société soviétique (économie planifiée, magasins d'état, association de jeunesse,...) Une surveillance stricte de la population est aussi mise en place (création du Ministerium für Staatssicherheit.

Dans le contexte d'affrontement des deux blocs de la guerre froide, Berlin acquiert un statut particulier : Berlin-Est devient la vitrine de l'URSS. On tente d'y montrer des infrastructures bien réglées et une société heureuse (la société est en effet un peu plus libre que sur le reste du territoire). Berlin-Ouest devient un îlot capitaliste au sein du bloc soviétique.

Le gouvernement de la RDA n'avait cependant pas anticipé l'influence que Berlin-Ouest aurait sur Berlin-Est. Beaucoup de citoyens de la RDA, envieux d'une vie meilleure à l'Ouest vont tenter l'évasion par Berlin, là où la frontière est plus mince.

Cette fuite massive des citoyens de RDA vers l'Ouest conduira au renforcement progressif de la surveillance de la population par la Stasi (puis à la construction du mur de Berlin mais cela n'a pas encore eu lieu dans le scénario).



Berlin, séparée en 4 zones (ci-dessus)

RFA et RDA, dès 1949 (ci-contre)

3. Les PJs

Les notes pré-briefing sont les points du personnage à souligner.

a. Linda Braun

Musicienne de renom, Linda a toujours vécu en Allemagne de l'Est. Depuis la disparition de Franz Braun, son mari dont elle est follement amoureuse, elle cherche par tous les moyens à le retrouver. Elle est persuadée que la Stasi a enfermé son mari, un intellectuel défenseur des libertés devenu trop gênant pour le régime, quelque part tout en maquillant sa disparition en une trahison et fuite au profit de l'Ouest. En rencontrant Thomas, elle espère à la fois prouver l'innocence de son mari, obtenir l'attention et le soutien de figures ouest-allemandes afin d'enfin découvrir la vérité et rejoindre son amour de toujours.

Briefing pré-scénar :

- **relation très forte qui lie Linda et Franz** (*Linda est toujours follement amoureuse de Franz et n'envisage même pas la possibilité que son mari ait pu lui cacher quelque chose ou la laisser derrière*).
- **figure publique de Berlin**, et sa carrière de musicienne lui permet de voyager à l'Ouest pendant ses tournées (*évidemment elle a toujours un chaperon*). Elle **ne se sent pas gênée par le régime dans sa carrière**.
- **très proche de Sergeï** et lui fait totalement confiance. Elle est **perplexe face à son inquiétude récente**.

b. Sergeï

Allemand de l'Est d'origine russe, il a dû quitter sa terre natale pour être rapatrié du « bon côté » de la Oder-Neiße Grenze (cf contexte historique). Au cours de cet événement il perd sa patrie et sa petite-sœur ce qui le marque profondément. Devenu un camarade de la RDA à marche forcée, il noue des liens avec la communauté russe déplacée, ce qui se révélera très pratique. Il rencontre par la suite Franz et devient très ami avec lui et Linda. Ce dernier lui ouvre les yeux sur les perspectives possibles en dehors du carcan de la RDA. Sergeï est le seul proche de Franz au courant de sa fuite (qui se fera par

le biais de son réseau) et à la fois de garder le secret de veiller sur Linda. En faisant ça il espère obtenir la reconnaissance de Franz et une aide ultérieure pour lui aussi s'installer ailleurs. Son réseau le met au courant d'une possible fermeture brutale des frontières d'ici très peu de temps, ce qui le pousse à bousculer ce statu quo.

Briefing pré-scénar :

- **une personne qui a déjà tout perdu** : *L'idée de pouvoir tout reperdre une seconde fois (en cas d'arrestation et d'emprisonnement) l'inquiète beaucoup.*
- *Aujourd'hui l'Allemagne est sa nouvelle patrie (=Heimat :)) il y a ses amis, ses repères... Le quitter n'est pas un choix anodin.*
- **très proche de Linda**. *Il s'en veut d'avoir à lui mentir et se montre protecteur envers elle.*
- **très proche de Micha** et des gens du réseau (= sa nouvelle famille) et fera ce qu'il peut pour les protéger aussi.

c. Gert

Employé fidèle et procédurier de la Stasi, Gert fait figure de camarade modèle en RDA. Pourtant malgré ce comportement zélé, « son échec à empêcher la fuite du dramaturge Braun » entache son dossier. Le régime ne lui fait aucun cadeau, et il reste à son grade de petit employé sans jamais avoir accès au privilège réservé aux officiers de la Stasi, n'ayant pas commencé une carrière conventionnelle tôt en suivant la formation "Stasi" prestigieuse. Cela commence peu à peu à la faire douter, difficile d'espérer et de croire au miracle communiste lorsqu'on ne reçoit aucun bon signe. Envoyé en mission sous couverture pour infiltrer le réseau de Sergeï (Gert est persuadé sans avoir de preuve que ce dernier a joué un rôle important dans la fuite de Braun), sa loyauté est mise à l'épreuve. Rester fidèle en espérant réparer son « erreur » avec l'arrestation d'un traître ou abandonner sa vie pour une peut être meilleure à l'ouest ?

Briefing pré-scénar :

- *tirillé* entre la fidélité à son pays et son parti, et sa conscience morale face aux ordres qu’il juge de plus en plus insoutenable.
- se sent *lésé, non reconnu et méprisé d’autant plus Johanna* qu’il considère comme un parvenu
- *Affaire Braun = l’opportunité de gagner enfin la reconnaissance pour son travail ou ultime abandon de son humanité ?*

d. Thomas

Jeune citoyen d’Allemagne de l’Ouest issu d’une riche famille d’industriel, Thomas est d’un caractère assez borné et idéaliste. Très proche de son frère jumeau il a très mal vécu le départ de celui-ci vers la RDA dans l’espoir d’y trouver une vie dans laquelle il se sentirait mieux accepté (Benedikt le frère de Thomas a en effet des relations très tendues avec sa famille). Ce qui mortifie le plus Thomas c’est le fait de n’avoir rien vu venir, aussi le jour où il reçoit une lettre de son frère, désillusionné, lui demandant de ses nouvelles, il y voit tout de suite un appel à l’aide. A l’aide de Frantz « l’écrivain » un est-allemand ayant fui le régime, il monte un plan afin d’aller chercher Benedikt à Berlin-Est afin de le ramener à la maison.

Briefing pré-scénar :

- Très *proche de son frère*, et se sent *coupable* de ne rien avoir vu venir
- A *confiance* en Franz, le seul qui comprenne ses choix
- Veut *réparer sa faute* (de n’avoir rien vu) et *réparer sa famille* (en ramenant Benedikt)

e. Johanna

Fille de résistants communistes, Johanna a pour ainsi dire embrassé le communisme allemand de toute son âme. Membre des Pionier, étudiante à la Faculté de Berlin, elle entre très jeune au MfS avec pour ambition d’être la meilleure dans la traque des « éléments déviants du pays ». Cet engagement s’explique par l’amour et l’admiration pour son père qui a tout sacrifié pour la cause (jusqu’à sa compagne morte pendant la guerre). Johanna est arrivée au MfS au cours de la première affaire Braun, et a pu être témoin de son échec

(fuite de Franz et pas de preuves incriminantes pour son entourage) elle rends les officiers alors en charge responsable (en particulier Gert « l'incompétent » -> pas un vrai communiste depuis la 1ere heure) et n'a qu'un espoir en tête : réparer cette bavure et enfin arrêter les coupables.

Briefing pré-scénar :

- Johanna est fière de son pays, persuadé d'agir pour son bien et d'être à sa place*
- Ne supporte pas que l'Affaire Braun lui résiste et nuise à son ascension*
- Ne considère pas Gert comme légitime. Elle le trouve incompétent notamment à caus de l'échec de l'affaire Braun*

4. Les PNJs

a. Franz

Franz est le mari de Linda. Il a grandi en RDA dans un cercle d'intellectuels, ce qui lui a permis de tirer son épingle du jeu et de s'installer à Berlin Est, alors un îlot culturel unique au sein de l'uniformité de la république démocratique d'Allemagne. Il se marie avec la musicienne Linda Braun et partage un appartement à Mitte. Avec son cercle de connaissance il essaye tant bien que mal de faire vivre la culture, et la contestation anti-communiste. Contrairement à Linda, qui grâce à son travail voyage souvent dans le bloc Ouest lors de tournées internationales, lui est interdit de voyage car jugé comme un élément dissident trop à risque. Il supporte de moins en moins la contrainte du régime communiste, chose que Linda ne ressent pas aussi intensément. L'élément déclencheur de sa défection est son interdiction d'écrire proclamée par le Mfs. Il cache cette décision à Linda, et poussé par un contact Ouest-allemand rencontré par hasard lors d'une soirée seul décide de fuir. Seul Sergeï est mis dans la confiance. Il serait trop dangereux pour Linda de savoir quelque chose et trop risqué de tenter la fuite à deux. Il laisse une lettre d'adieu à Linda tout en restant très vague sur les réelles raisons de sa disparition.

Récupéré par les services ouest-allemand, et en échange d'une bonne situation en RFA, il collabore et révèle tout ce qu'il sait sur la RDA et ses méthodes de surveillance. Il entend parler du cas de Thomas et décide de s'en servir pour obtenir des nouvelles de Linda de manière détournée, tout en nourrissant un jour l'espoir lointain de la faire venir ici. Lorsqu'il apprend la possible construction d'un mur et la fermeture peut-être définitive des frontières, il panique et décide d'utiliser Thomas pour aller sonder la situation, et si besoin faire sortir Linda de la RDA avant qu'il ne soit trop tard.

b. Benedikt

Frère jumeau de Thomas, il a toujours été un enfant très empathique et sensible à « toute la misère du monde ». Très proche de son frère, il est son confident et est très dépendant de lui, au contraire sa relation avec son père est très tendue. Benedikt en veut profondément à son père pour son comportement pendant la guerre (il lui en veut de ne pas avoir résisté activement), et trouve dans le communisme un idéal à atteindre. Lorsque son père découvre par hasard son homosexualité (il se fait surprendre avec son petit-ami de l'époque) leur relation devient encore plus toxique. Cela va convaincre Benedikt de fuir et de vivre le communisme en RDA. Accueilli au départ en héros et en exemple par le régime, il sera envoyé à l'usine pour servir la propagande, et éprouvera une grande désillusion en découvrant la réalité du régime est-allemand. Par des moyens détournés il enverra une lettre à son frère pour lui demander de l'aide. Aujourd'hui, complètement désillusionné, il est rongé par l'alcool et boit du matin au soir.

c. « Micha »

Tenancier du « Weißer Fuchs », chef du réseau, faussement borgne et absolument pas sourd. Très bon ami de Sergeï, il connaît sa volonté de partir, la respecte mais se sent pour sa part bien en Allemagne. Il ne partira pas, même si un jour le gouvernement en place lui fait comprendre qu'il n'est plus le bienvenue. Derrière un homme d'apparence simple se cache un réseau très étendu. Il se spécialise dans l'importation illégale de produits de l'ouest complètement inaccessibles à la population normale. Au fur et à mesure que le régime et la politique sur la liberté de circulation se durcissent, il met en

place un réseau de passage pour ceux qui souhaitent tenter leur chance à l'Ouest. Sollicité par Sergeï, il fera passer Franz par l'un de ces réseaux (Franz ne rencontrera jamais Micha et ne sera jamais réellement au fait de ce réseau). Très bienveillant envers ceux à qui il fait confiance, les membres de sa communauté sont sa nouvelle famille, et il répondra toujours à leur sollicitation. Fermer la porte à un innocent ou faire entrer un loup dans la bergerie ? C'est une question qui le travaille beaucoup. Il hésite avant de rencontrer Gert, sur qui il a des doutes mais sans aucun réel fondement. Son ouverture le poussera à accepter Gert, sans pour autant lui dévoiler toute l'étendue du réseau.

d. Camarade Breder, le supérieur de Gert et Johanna

C'est le N+1 de Johanna (et donc le N+2 de Gert). Déjà en place lors de l'affaire Braun premier volet, il est conscient que l'échec de cette mission n'est pas dû à de l'incompétence et que tous les moyens possibles ont été mis en œuvre. C'est pour cela que Gert reste en poste malgré les réticences de Johanna. Considérant le premier comme un très bon agent, rompus aux spécialités du terrain, il va choisir son plan (arrestation, infiltration en cellule puis fausse évasion). C'est lui qui va briefer Johanna et Gert avant le lancement de la mission

e. Louisa, la concierge du Plattenbau où vit Benedikt

C'est la personne chargée de surveiller et d'assurer le fonctionnement de la résidence pour ouvriers de l'usine de cigarette Josetti. Elle est vénale et n'hésitera pas à balancer au Mfs les joueurs si ceux-ci ne se méfient pas d'elle ou ne l'achète pas assez. Si la somme est suffisante ou qu'elle est sous la contrainte, elle révèle aux PJs le numéro d'appartement de Benedikt (introuvable par hasard tellement le bâtiment est grand)

f. Bernard le directeur du théâtre

Bon ami de Linda et de Franz Bernard dirige le théâtre où Linda travaille. Il vient en secret le soir dans le bureau au premier étage juste à côté de la loge

de Linda pour écouter du jazz et du rock (disques de contrebande ramenés de l'ouest). Fidèle, à moins qu'on ne lui mette un canon sur la tempe, il ne trahira pas ses amis et sera même prêt à leur prêter une petite somme d'argent (+ quelques bijoux anciens) en l'échange d'une aide future. Son nom peut être mentionné à Linda lors de son interrogatoire en début de scénario afin de lui mettre encore plus la pression.

g. La vieille aveugle

Contact de Micha qui transmet des infos incognito en traçant des lettres sur la main. Ce dernier a disséminé dans les grands axes de Berlin, des agents (grand-mères...) qui attendent sur des bancs. Pour demander un contact avec elle il faut leur venir les voir et leur demander un paquet de cigarettes Ernst (fausse marque)

h. Emilia

Travaillant au ministère de la Culture, elle y a rencontré Gert (alors sous couverture). Émue par son histoire, et réceptive à son intelligence autant émotionnelle que cartésienne, elle décide de l'introduire dans le Weißer Fuchs. L'entrée de Gert sera un peu précipitée par la convocation surprise de Micha le vendredi précédant le début du scénar.

i. Vera, le contact intermédiaire

Contact intermédiaire entre les grands-mères et Micha. Vera se trouvera à l'endroit indiqué par les grands-mères et pourra transmettre des demandes à Micha. Elle peut essayer de retenir Sergeï (elle ne veut pas le perdre car Sergeï représente aussi pour elle famille / amie / amoureux).

5. Les lieux du scénario

a. Le siège de la Stasi

i. Salle d'interrogatoire

Salle rectangulaire contenant uniquement une table, une lampe aveuglante et des chaises. Adjacente à cette salle se trouve une autre petite salle où les suspects peuvent être interrogés séparément. Les suspects doivent rester assis sur la chaise paumes sur la table. La porte est blindée et systématiquement gardé par un homme armé.



ii. Garage

C'est ici que sont entreposées les voitures du Mfs (des Lada et autres voitures de luxe principalement, quelques Trabant) Il se situe au sous-sol du bâtiment. Sa sortie donne directement sur la cour du Mfs. Les PJs s'y rendent lors de leur « fausse évation ».

iii. Bureau de Gert

Le bureau de Gert. Il contient ses recherches sur l'affaire Braun, ses dossiers en cours ainsi qu'une et unique distinction du parti pour services rendus (reçu au début de sa carrière). Une photo de lui lors de la remise de la distinction est présente dans le bureau.

iv. Bureau de Johanna

Très cosu, le bureau de Johanna reflète sa position supérieure dans la hiérarchie du Mfs. On peut y trouver de vieilles photos de ses parents, ainsi

que des photos plus récentes illustrant sa montée en grade rapide au sein du Mfs.

b. La planque en souterrain

Il s'agit d'un ancien bunker de la Seconde Guerre mondiale. L'atmosphère à l'intérieur sent l'humide et le renfermé. On peut trouver des lits de camp, d'anciennes caisses de nourritures de survie, des masques à gaz... Le Mfs a maquillé ce bunker pour faire croire à un sas d'un groupe de résistants visant à permettre aux est-allemand de fuir à l'ouest (traces de passages de personnes très différentes, vêtements, valises vides, graffitis...). Le courant est assuré par un groupe électrogène déjà en marche lorsque les PJs arrivent. L'entrée du bunker est une porte pouvant être fermée de l'intérieur. Celle-ci se situe proche d'une bouche d'égout (là où le Mfs dépose les PJs après leur fausse évasion). Si l'on continue à longer la coursive des égouts on peut atteindre une autre bouche d'égout qui en forçant un peu permet de sortir un petit peu plus loin. Située à Lichtenberg (quartier quasiment central de Berlin-Est) la bouche d'égout la plus proche fait sortir les PJs dans la petite rue de Blumenstraße.



c. L'appartement de Linda

i. Ce que connaît Linda

C'est l'appartement confortable qu'elle partageait avec Franz à Mitte, dans un ancien immeuble qui a miraculeusement survécu aux bombardements de

la II^e guerre mondiale. En plus de la pièce à vivre, l'appartement comprend un bureau, une chambre, une salle de bain et une petite cuisine.

ii. Ce qui est mis sur écoute par la Stasi

L'ancien bureau de Franz, la chambre à coucher et la pièce à vivre sont mis sur écoute.

iii. Ce qui a été caché par Franz

Sous une latte du parquet du salon se trouve une petite cachette où Franz a laissé un message pour Linda, de l'argent, une arme ainsi que le nom d'un passeur en cas d'urgence.

d. L'appartement de Sergeï

Situé juste à côté de l'appartement de Franz et Linda, il est nettement plus petit et moins bien fourni. Aménagé dans un style mixte en russe et allemand on y trouve tout de même un beau tapis (offert par Micha), des ouvrages classiques allemand et un appareil photo (offert par Franz).

e. L'appartement de Gert

Minuscule appartement de fonction fourni par la Stasi, celui-ci est situé dans un Plattenbau (un immeuble d'ouvrier).

f. L'appartement de Johanna

Grand appartement bien décoré que Johanna partage avec son père. Il est situé juste à côté de la Alexanderplatz, idéal localisé pour avoir accès aux magasins d'officiers.

g. La chambre d'hôtel de Thomas

Thomas a loué cette chambre d'hôtel pour une nuit sous un faux nom. Dans la chambre il y a un lavabo ainsi qu'un petit lit.

h. L'opéra de Berlin

C'est le lieu de travail de Linda. Elle y possède une loge personnelle où elle laisse la plupart de ses costumes et bijoux de scènes. Le directeur du théâtre est Bernard. Linda possède une petite clé en pendentif qui permet d'ouvrir la porte de service.



i. La loge de Linda

La loge personnelle de Linda, qui se situe au 1er étage. La loge est fermée à clé, et seule Linda et Bernard possèdent la clé. A l'intérieur on peut retrouver les costumes et bijoux de scène de Linda, les cadeaux qu'elle a reçus lors de ses tournées internationales, des photos d'elle et Frantz, ses livres de musiques, son instrument, du maquillage.

ii. Le Bureau de Bernard

Situé au 1er étage juste à côté de la loge de Linda. Bernard y vient souvent le soir pour écouter des disques importés illégalement de l'Ouest par quelques-uns de ses techniciens. Si les PJ's s'y rendent la nuit, ils tomberont sur Bernard en train d'écouter de la musique. A l'intérieur on peut trouver un tourne-disques, des enregistrements de l'orchestre, divers objets de valeur modérée importés de l'Ouest, les clés de sa voiture garée devant le théâtre.

iii. La grande salle de théâtre

La pièce principale du théâtre, là où ont lieu les répétitions et représentations. On y trouve du matériel de scène.

i. Le « Weißer fuchs »

i. La salle principale

Un Kneipe (café et petite restauration) somme toute assez classique si ce n'est que l'on y sert et vend des spécialités russes et allemandes. Un vieux piano désaccordé au fond.

ii. L'arrière-boutique

Pour accéder à la pièce derrière le bar il faut passer devant 3 personnes imposantes systématiquement postées (pas toujours les mêmes). Derrière on trouve la véritable marchandise (des produits d'importation illégaux à des prix défiant toute concurrence) bien rangée sur une étagère, ainsi qu'une pièce à vivre très confortable avec canapés, tapis et samowar

iii. La planque

Seuls quelques membres choisis ont accès et connaissance de cet endroit. Des motocyclettes, valises, des armes et de l'argent y sont entreposés. Seul Micha en personne peut autoriser quelqu'un à entrer et toucher à quoi que ce soit.

j. L'usine où travaille Benedikt

Il s'agit de l'usine de cigarette Josetti, située plus loin du centre de Berlin que les autres lieux du scénario. Les logements pour ouvriers se situent juste à côté de l'usine. Benedikt dort dans son appartement partagé à côté de son usine.

k. Lieux additionnels : la vie berlinoise

i. Magasin d'état vs magasin d'officier

Dans les magasins d'état on ne trouve que des ersatz des produits de consommation. A contrario les magasins d'officiers, nécessitant une carte particulière pour y accéder, proposent un plus large choix à des prix prohibitifs..

ii. « Pioniere Leute » Association de jeunesse

Lieu de socialisation et d'embrigadement pour la jeunesse de RDA. Les PJs peuvent le visiter mais risque d'y être dénoncé.



iii. Local de quartier du parti

iv. Les transports en communs

Pour se déplacer dans Berlin, le métro et le train sont des moyens privilégiés.
(cf documents en annexes sur les transports en communs)



6. Le déroulé du scénario

a. Les scènes pré-scénario

i. La rencontre au café entre Linda et Thomas

Contexte : Suite à leur rencontre à l'ouest lors de la tournée de concert de Linda, celle-ci est contactée par Thomas. Thomas a appris l'existence de Linda grâce à « Franz l'écrivain » (en réalité Franz Braun) qui a fui la RDA et s'est installé dans la banlieue de Munich, là où habitent Thomas et sa famille. Thomas recherche son frère Bénédicte et voit dans Linda l'opportunité d'arriver à entrer secrètement en RDA pour aller le chercher. Linda voit dans Thomas l'opportunité de nouer des contacts à l'ouest pour alerter l'opinion et l'aider dans sa recherche désespérée de son mari.

Peu avant le départ de Thomas Franz apprend dans l'urgence la construction prochaine du mur et souhaite à tout prix faire sortir Linda. Thomas n'est pas mis au courant car Franz a peur que le risque de se faire enfermer à l'Est ne fasse reculer le jeune homme. Il transmet donc à Thomas une lettre scellée qu'il ne doit remettre à Linda que s'il la sent ou se sent menacé.

Déroulement : Thomas est bien arrivé en RDA, en passant par check-point Charlie sous une fausse identité et loge dans une chambre d'hôtel. Celle-ci lui a laissé un message dans sa chambre d'hôtel :

« 11. August. 9 Uhr. Muskauerstraße »

Il s'agit de l'adresse du café Rosenfeld. Ce que Linda ignore c'est qu'elle est depuis peu surveillée étroitement par la Stasi. Johanna a placé un micro et va pouvoir avoir accès à la conversation.

Fonctionnement en jeu : Durée ~5 min

Linda et Thomas se rencontrent. Ils sont conscients que la rencontre devra être rapide afin de ne pas éveiller les soupçons. A l'aide d'un téléphone Johanna pourra entendre la conversation à leur insu. Sergeï qui est présent au fond du café afin de s'assurer de la sécurité de Linda et de se faire sa propre idée à propos de Thomas commence à ressentir au fur et à mesure une présence inquiétante. Il est très alerte et reconnaît ce qu'il pense être un des agents du Mfs. (-> transmission par petit papier du MJ sur ce ressenti).

ii. Le rdv de Sergeï avec son réseau au bar

Contexte : La nouvelle est maintenant presque sûre après une vague confirmation d'un contact au sein des services secrets est-allemand. Quelque chose de très grand se prépare en secret en RDA, quelque chose qui aurait un rapport avec la fermeture définitive des frontières de Berlin Est. Comment est-ce possible ? Comment empêcher le passage des habitants au sein même de leur ville ? On susurre déjà des rumeurs de barbelés et de mirador. C'est pour discuter de tout cela que « Micha » a convoqué les leaders de son réseau au « Weißer Fuchs ». Sergeï est bien évidemment là. Gert également. Il a réussi à pénétrer en tant que faux transfuge au sein de réseaux et doit investiguer discrètement cette branche dans le cadre de la 2e affaire « Braun ».

Déroulement : Micha va présenter la situation à Sergeï et Gert. Le timing est très restreint et la réunion se fait bien sûr dans le plus grand secret. Micha et Gert pourront poser quelques questions à Micha, qui maintiendra la presque sûreté de l'information. (Gert n'a jamais rien entendu de tel au ministère)

Cette scène peut aussi être réalisée HRP grâce aux documents fournis + infos de la fiche PJ

b. La scène d'introduction du scénario : dans les bureau de la Stasi

Suite à l'entrevue entre Linda et Thomas au café écoutée par la Stasi, les services font suivre Thomas et localise son hôtel. Il est arrêté et amené au QG du Mfs. Peu après Linda et Sergeï sont également arrêtés sur le chemin du retour. En apparence ils vont être placés en détention puis être interrogés par rapport à des activités anti-communistes suspectes. En réalité c'est une manœuvre osée initiée par le Camarade Breder. Il veut organiser leur fausse évasion pour enfin mettre un jour le réseau qui a permis la fuite de Frantz, et régler une bonne fois pour toute cette affaire qui fait tâche sur son dossier.

Les 3 personnages sont placés en détention dans une cellule, surveillée de l'extérieur par un garde (les PJs peuvent chuchoter et se faire passer des signes ou des papiers). Ils seront vite rejoints par Gert et Johanna (juste après que ces deux derniers aient été briefés par leur chef au sujet de la mission à laquelle ils vont participer.)

- Johanna sait exactement ce qu'il va se passer (mise en cellule avec les suspects, interrogatoire puis fausse évasion et conduite jusqu'à une « planque », qui est en réalité une souricière de la Stasi)
- Gert sait uniquement le déroulé du début de l'opération (on ne lui parle pas de la mise en place de la fausse évasion, bien que cette idée vienne originalement de sa part)

La couverture de Gert (la raison pour laquelle il a été arrêté) est sa relation avec « Micha » dont la véritable identité est inconnue des services pour le moment mais qui est soupçonné à cause de ses réseaux.

Celle de Johanna est à déterminer par le joueur (la piste la plus favorable est que Johanna est une ancienne élève de Franz, chargée par ce dernier de dérober des documents pour lui lors d'une visite pédagogique au siège du Mfs)

Une fois que les 5 « suspects » seront rassemblés, l'interrogatoire va commencer. Il est très injuste. La Stasi a fouillé les suspects et fait semblant de tout savoir d'eux, elle dirige complètement la conversation et fait passer toutes ses hypothèses les plus farfelues pour des vérités (Franz a fui, Sergeï et Linda sont complices, Gert fait parti du réseau terroriste de Micha, Johanna a été contactée par Franz pour agir pour son compte, tous sont des traîtres, des espions pour l'Ouest, ils planifient un attentat, Franz avait une liaison avec une autre femme et c'est pour cela qu'il a fui à l'Ouest...) Ils menacent la famille, les amis. Les documents à distribuer pour faire monter la tension sont un extrait de la condamnation qui aurait déjà été prononcées (8 ans de prison) ainsi qu'un contrat de « IM » collaborateur non-officiel à signer sous la contrainte (« si vous ne nous aidez pas voilà ce qu'il va se passer...).

Par ailleurs, ils trouvent la lettre de Benedikt et la fausse carte d'identité de Thomas lors de sa fouille et le confrontent à ce sujet. On ne lui propose pas de signer le contrat de MI (étant donné que c'est un citoyen de la RFA) mais on lui fait bien comprendre que son frère est coupable de haute trahison et qu'il est désormais un prisonnier politique. (Pour mettre la pression, on lui montre

brèvement l'attestation de travail de Benedikt avec le nom de l'usine où il travaille -> c'est sa seule piste pour retrouver son frère et un moyen potentiel de chantage pour le Mfs)

Au beau milieu de la nuit, un autre garde arrive et leur ouvre la porte et leur demande de les suivre sans plus d'explication. Les couloirs de la Stasi semblent vides. On les emmène jusqu'au parking pour les faire monter dans une Lada noire. De l'agitation commence à se faire ressentir dans les étages supérieurs. La sécurité est sur le point de les rattraper mais ils arrivent tout de même à s'enfuir en changeant plusieurs fois de voiture sur le chemin.

c. Le cœur du scénario

i. L'arrivée à « la planque »

La voiture qui les emmène s'arrête non loin d'une bouche d'égout. Ils descendent discrètement et arrivent à « la planque ». Il s'agit d'un ancien bunker construit pendant la seconde guerre mondiale mais qui n'a jamais été découvert par le régime est-allemand. Cette « branche » de la résistance, s'en sert aujourd'hui comme planque temporaire pour diverses membres du réseau. Les 5 fugitifs sont laissés seuls dans la planque sans plus d'information. Seul un message avec marqué « Bonne Chance », et une petite somme d'argent traînent sur la table. Pour garantir au maximum la sécurité de l'opération Johanna n'est pas monitorée en direct par le Mfs, elle doit faire des rapports et les transmettre elle-même via des collaborateurs non-officiels du Mfs présent sur une liste qu'on lui a fourni. L'intérieur de la planque en lui-même est très crédible. Il y a encore des restes de la guerre (masques à gaz, vieilles conserves, vêtements pêle-mêle appartenant à beaucoup de personnes différentes, graffitis sur le mur...). Les PJs qui sont affamés et épuisés peuvent s'y reposer jusqu'au petit matin

ii. Le mystère autour de la construction du mur

Quel est ce projet si secret ? Le mur va-t-il ou non être construit ? Pourquoi Micha était-il si inquiet ? Est-ce que le Mfs est complice ou bien tout aussi victime de cette manipulation ? Les PJs peuvent essayer d'enquêter à ce sujet en allant contacter d'anciens membres du Mfs, le réseau de Micha, les

collègues de Linda... Finalement, ils ne pourront pas avoir de confirmation claire de ce qu'il va ou non se passer, mais les indices concordent vers la construction d'un mur d'ici peu pour bétonner au sens propre la « passoire de Berlin ».

iii. L'enquête sur la disparition de Frantz

Un des enjeux pour les personnages (notamment pour Linda et Johanna) est de découvrir la vérité sur Frantz et sa fuite de la RDA. Est-ce qu'elle fait aveuglément confiance à Thomas, comment réagit-elle en apprenant que Sergeï lui a menti depuis tout ce temps ? Si Franz a communiqué avec Linda, l'a-t-il fait depuis l'intérieur ou l'extérieur ? Est-ce réellement Franz qui se trouve à Munich en ce moment (Oui.) A-t-il monté de toute pièce la lettre que Thomas a reçue pour le faire aller en RDA. Est-ce que la Stasi dit vrai en l'accusant de terrorisme ?

iv. Retrouver Benedikt

Thomas veut absolument retrouver Benedikt pour le ramener à la maison. Il ignore que Benedikt a été interrogé par la Stasi à la suite de la lettre envoyée en RFA. Benedikt a avoué et c'est cela qui a permis à la Stasi de repérer Thomas, le faire suivre et l'identifier lors de sa rencontre avec Linda. Thomas doit trouver une monnaie d'échange, un moyen de pression pour convaincre les autres fugitifs de l'aider à retrouver son frère, car seul il est perdu dans Berlin Est et n'a aucun des codes de conduite de la RDA. Par ailleurs à la suite de l'interrogatoire Thomas sait que son frère est soupçonné et qu'il doit absolument le retrouver pour fuir avec lui avant le début du travail à 8h à l'usine. Si les joueurs décident d'aller retrouver Benedikt, ils doivent d'abord retrouver le nom et la localisation de son usine (annuaire dans les cabines téléphoniques, informations données par B. Dans sa lettre, attestation de travail débusquée par la Stasi...) puis aller les chercher dans son logement situé juste à côté de l'usine, en interagissant si besoin avec la concierge Louisa.

v. Évoluer dans la ville

La ville de Berlin possède un réseau de sous-terrain qui peut permettre aux joueurs de se déplacer dans une certaine mesure mais celui-ci n'est pas infini. Afin de trouver de l'argent, de la nourriture, de l'eau, des vêtements, de l'essence... Les PJs devront sortir dans les rues de l'immense ville de Berlin. Ils pourront interagir avec des groupes de jeunes des Pionnier Leute, aller dans des magasins d'États...

vi. Récupérer des indices

Les indices pourront être récupérés en enquêtant, en interrogeant les bonnes personnes ou bien en contactant le réseau de Micha. Les énigmes seront distillées au fur et à mesure.

vii. Les réseaux de passage

En fonction des convictions des PJs, ceux-ci vont ou non chercher à contacter des réseaux de passeurs pour essayer de fuir la RDA par la frontière Berlin Est / Berlin Ouest avant que celle-ci ne se referme définitivement. Les principaux enjeux vont être d'identifier un contact de passeurs, évaluer sa fiabilité et trouver la somme nécessaire pour effectuer la traversée (argent ou autre monnaie d'échange sont envisageables). Le seul qui au début du scénario semble connaître un moyen de passage est Thomas (il a acheté un aller et 2 retours auprès d'un passeur à l'ouest). Ce dernier lui a fixé un point de rendez-vous (le lendemain i.e. Le jour même où les PJ arrivent à la planque à 9h dans un hangar à Charlotten Straße. C'est un leurre, si les PJs vont au rdv ils ne trouveront rien. Thomas a payé pour rien.

Le véritable moyen de fuir est de contacter Micha, de ramener la somme nécessaire, de la donner à la bonne personne, le tout sans être suivi par le Mfs ou trahi par Johanna et Gert. Pour contacter Micha il faut passer par les vieilles du boulevard pour rencontrer Vera dans un parc. A la suite de la demande des joueurs, elle va transmettre la « mise à l'épreuve de Micha » (un moyen de s'assurer que Sergeï et Linda agissent bien sans contraintes). Si cela réussit ils pourront alors entrer en contact directement avec Micha.

d. La fin du scénario

i. Le choix : partir ou rester

La fin du scénario pourra être très différente en fonction des PJs. Soit ils peuvent décider de partir par peur d'être bloqués, soit de trahir (pour Gert et Johanna), soit de rester par amour de leur pays... Le choix peut aussi être forcé par les événements (guet-apens de la Stasi, départ express en embarquant tout le monde...)

ii. Le choix : pardonner ou repartir de zéro ?

Pour Linda et Sergeï, il faudra choisir à la fin s'il souhaite reprendre ou non contact avec Franz (s'ils savent comment le faire). Linda devra choisir ou non d'essayer de retrouver son mari. Est-ce qu'elle lui fait encore confiance ? Sergeï devra aussi choisir son futur. Va-t-il laisser sa vie à Berlin pour encore une fois devoir tout recommencer

Idem pour Thomas, Benedikt et leur famille. S'ils parviennent à s'échapper, vont-ils retourner à Munich pour tenter une réconciliation ou bien décider de recommencer quelque chose ailleurs.

Pour Gert, s'il choisit de rester à l'Est, il devra ou non trahir Micha, et rester ou non travailler au Mfs. A l'inverse, s'il choisit de fuir, aura-t-il le temps de prévenir sa famille ?

Pour Johanna si elle reste elle devra faire un rapport sur Gert et statuer sur son cas (ou assumer les conséquences en cas d'échec de la mission). Répond-elle des agissements de son subordonnée. Est-ce qu'elle lui fait confiance ou bien le considère-t-elle comme un dissident ? Le contenu de son rapport (qu'a-t-elle réellement réussi à comprendre ? Découvrir ?) va déterminer son avancée future au Mfs.

7. Les « props » (voir en annexe)

a. Les lettres

i. Franz à Linda (I)

Franz fait ses adieux à Linda. *A donner à Linda avec sa fiche PJ*

ii. Franz à Linda (II)

Message d'urgence de Franz à Linda. *A donner cachetée à Thomas avec sa fiche PJ*

iii. Franz à Johanna (faux)

Fausse lettre éditée par la Stasi. *A donner à Johanna avec sa fiche PJ*

iv. Benedikt à Thomas

Lettre envoyé secrètement par Benedikt à Thomas. *A donner à Thomas avec sa fiche PJ*

b. Les documents de l'interrogatoire

i. Les condamnations

Papiers détaillant la condamnation à 8 ans de camp de rééducation. *A donner en premier lors de l'interrogatoire*

ii. Les contrats de IM

Contrat de collaboration avec la Stasi. *A donner en 2ème partie d'interrogatoire*

iii. L'attestation de travail de Benedikt

Papier détaillant le lieu de travail de Benedikt. *A montrer à Thomas lors de l'interrogatoire*

iv. Les faux papiers de Thomas

Carte d'identité factice. *Version couleur à donner à Thomas avec sa fiche PJ et version noir et blanc à montrer au début de l'interrogatoire*

c. Dans le bunker

i. « Bonne Chance »

Faux message laissé par la Stasi en évidence. *A donner à l'arrivée au bunker*

ii. L'argent

Petite monnaie pour manger et prendre le métro. *A donner à l'arrivée au bunker*

iii. Les cartes

Cartes HRP. *A donner lorsque les PJs planifient leur stratégie dans le bunker*

d. Les énigmes

i. Linda : musique

Code à 8 symboles. *A donner avec le magnétophone (=téléphone) contenant les pistes audios de l'énigme lorsque Micha est contacté pour la 1ère fois*

<i>Formes</i>	<i>Ordre chrono:</i>
<i>F : 1 (fugue bach)</i>	<i>F : (Fugue Telemann)</i>
<i>N : 6 (Nocturnes)</i>	<i>9 : (Mozart sonate 8 presto)</i>
<i>C : 7 (Concerto Tchaïskowski)</i>	<i>5 : (Debussy suite bergamasque)</i>
<i>Q : 4 (Quator Mozart)</i>	<i>J : (Sin rumbo Piazzolla)</i>

ii. Sergeï : auf deutsch !

Texte à traduire. *A donner avec un dictionnaire allemand lorsque Micha est contacté pour la première fois.*

8. Les discussions méta-scénaristiques

Ce paragraphe est destiné aux futur(e)s MJs. Il contient des indications sur la gestion HRP du scénar, la gestion des PNJs et l'attribution des PJs.

a) L'attribution des PJs

Ce scénario étant en partie orienté sur le RP, il est important de réfléchir à la répartition des PJs. Si l'on connaît l'équipe on peut attribuer directement les PJs, sinon il faudrait demander en privé ce que chaque joueur souhaite ou ne souhaite pas jouer (cf questionnaire_pj dans le dossier /Heimat ;p).

Johanna : c'est un personnage de traître, donc pas évident à jouer. Si elle ne veut pas rester à côté du scénario, elle va devoir se décarcasser pour gagner la confiance des autres !

Sergeï : Il dispose de plusieurs atouts puissant (le réseau de Micha) et forme déjà un groupe solide avec Linda

Gert : Ce personnage est un « semi-traître ». Il faudra que le joueur gère son dilemme moral entre trahir ou rester. En fonction d'à quel point Johanna est directive et menaçante il peut se révéler être un personnage très puissant du scénar.

Linda : c'est un personnage qui agit beaucoup en suivant ses émotions. Très amoureuse, elle peut se révéler imprudente et impulsive. Elle sera toujours soutenue par Sergeï.

Thomas : ce personnage commence la partie dans un posture très délicate alors qu'il est lui-même du fait de son jeune âge assez naïf (faux-papiers, arrestations,...) il va devoir réussir à s'imposer dans le groupe pour aller chercher Benedikt et sortir sain et sauf sachant que le passeur qu'il a payé est un faux.

b) La gestion du timing

Le scénar se compose de 2 parties : l'interrogatoire qui est un huis-clos et l'enquête dans la ville qui est une partie plus ouverte et moins linéaire. Le basculement d'une partie à l'autre se fait à la discrétion du MJ, qui va « faire évader » les PJs après un moment passé dans la salle d'interrogatoire. Il faut garder à l'esprit que la phase d'interrogatoire est très porteuse au niveau du RP et ne doit pas être négligée, sans pour autant trop s'étendre car il s'agit d'une phase où les actions des PJs sont extrêmement limitées. Cela peut se révéler frustrant à la longue pour les joueurs.

Phase 1 : ~ entre 1h et 2h

Phase 2 : ~ entre 2h et 4h

Bien sûr, cela ne reste que des indications.

c) La gestion de la musique

Pré-scénar : Judith ost (le visiteur du futur)

Phase 1 : Bureau des Légendes S1 (Ost)

Phase 2 : Ambiance bunker, ost soupçons (Uneased atmosphere (professor Layton), Snwoden movie ost, Das Leben der Anderen ost)

d) La gestion des PNJs

Le rôle des PNJs est prépondérant dans la partie 1 du scénar. En effet c'est le MJ qui va jouer l'interrogateur. Ce personnage est menaçant et mène la vie dure aux PJs. Il les coupe, les contredit, leur crie dessus... Il ne faut pas hésiter à y aller fort dès le début pour établir le rapport de force. Lancer aussi beaucoup de fausses accusations mêlées à de vrais informations peut aussi instiguer le doute parmi les joueurs. Lors de cette phase, il est normal que le MJs soit moins disponible mais pas de panique il n'y a pas beaucoup d'interactions HRP à faire ! Une fois la musique lancée on peut laisser le MJ de côté pour jouer le RP à fond.

Lors de la 2e partie le MJ aura plus de « choses à faire » (description, distributions de props, gestion des déplacements...). Les PNJs à faire seront : Micha, la vieille dame du boulevard, M. Bernard, Emilia, Benedikt, la logeuse de Benedikt, le passeur...

NB : on peut convenir d'un signe (par exemple point levé) pour différencier le MJ qui joue un PNJ du MJ « qui fait une action de MJ ».

GERT HUHNAUER



Nationalité : Est-Allemand

Age : 56 ans (né en 1905 à Dresden)

Apparence : Homme d'une assez forte corpulence, les cheveux poivre-et-sel et le teint blafard.

Mon nom est Gert Huhnauer, j'ai 56 ans et je suis né le 5 novembre 1905 dans la campagne de Dresden. Mon enfance est la période la plus tranquille de ma vie. Pas de guerre (ou en tout cas jusqu'à mes 10 ans), pas de menace, pas de déception. Après 4 ans de lutte acharnée, privé de mon père au front, nous perdons la guerre. L'humiliation qui en a suivi me brûle encore aujourd'hui l'estomac. Après tout ce que nos soldats exemplaires et courageux ont subi, il fallait encore payer pour les autres, être la risée de l'Europe... C'était inadmissible, mais que pouvais-je faire alors du haut de mes 13 ans ?

La crise qui s'ensuit est très dure. Je perds mon premier boulot de comptable quand l'entreprise de chaussures pour laquelle je travaillais fait faillite. C'est le début d'une période très difficile pour moi, je peine à trouver du travail qualifié, et les seules tâches qui s'offrent à moi sont éreintantes (j'ai la chance d'être un travailleur physiquement fonctionnel contrairement à tous les éclopés de la guerre). L'exact opposé de ce que je veux faire de ma vie. J'ai bien compris que ça n'est pas par la force physique que nous allons enfin réussir à faire rayonner l'Allemagne.

1945. Nous perdons encore... Mais cette fois-ci me semble différente, plus amère, comme une vérité plus douloureuse... Je me réveille comme d'une torpeur qui a duré de nombreuses années. Que s'est-il bien passé dans mon pays pour que nous en arrivions là. Je n'y ai pas participé. Mais j'ai vu. Et ce que j'ai vu restera à jamais gravé dans ma mémoire. Tout comme les cris des enfants des voisins quand on les a emmenés. J'aimerais pouvoir dire que c'était une autre Allemagne mais je sais au plus profond de moi que cela n'est qu'un mensonge... Mon nouvel espoir ? Le régime communiste qui s'y installe. Après une courte période de dénazification que je ne peux qu'approuver, un nouveau système qui se veut égalitaire, juste, et pour le peuple se met en place. J'approuve ce changement. Après tout ce qu'il s'est passé cela ne peut que s'améliorer. Par ailleurs, un nouveau ministère ouvre ses portes et cherche des travailleurs. Avec mes compétences de comptable, secrétaire, et ma bonne connaissance de la société allemande je suis engagé et devient un membre du Ministerium für Staatssicherheit (ministère pour la sûreté d'état). Mon but : surveiller les potentiels éléments perturbateurs de la société et empêcher que l'on puisse à nouveau nuire de l'intérieur à la société allemande.

Mon nouveau travail au Mfs

Mon travail consiste à mener des enquêtes sur des individus suspects. Souvent des idiots un peu trop prompts à céder aux vices du capitalisme. Des opposants refusant d'accepter le résultat d'une élection. Parfois même des espions de l'ouest. Non content d'avoir pris la moitié de notre pays, les capitalistes veulent en plus nous voler nos secrets industriels, nos artistes... ? Je les débuse partout. Il ne peuvent rien me cacher, et j'arrive à traquer jusque dans leur salle de bain leurs petites pensées sournoises et déviantes. Pour une fois dans mon existence je contrôle. Et je sers le bien de mon pays.

Je sers mon pays. Mais qui me sers moi ?

Je sers mon pays. Je sers mon pays. C'est la phrase que j'essaye de me répéter en boucle depuis quelque temps. Mais plusieurs pensées viennent polluer cette certitude. J'ai l'impression d'être le citoyen modèle de la RDA mais je n'ai toujours pas de Trabant, ni de café, ni de plus grand logement, ni accès aux maisons de vacances du parti sur la Ostsee. A côté de ça des parvenus, comme ma nouvelle chef, se pavanent en Lada, avec leurs produits importés (ou peuvent-ils donc bien les trouver ? Sûrement pas dans les magasins de RDA !), et leurs grands canapés. C'est injuste. Johanna Schwarz, une fille à papa parachutée à la plus haute place sans aucune expérience. Pas étonnant que l'affaire sur laquelle nous étions se soit mal terminée. Avec une dictatrice pareil, imperméable à toutes les réalités de terrain... Cela a fini par nous retomber dessus mais fort heureusement notre hiérarchie a su comprendre que tous les efforts possibles et imaginables avait été mis en œuvre pour empêcher la défection à l'ouest de Franz Braun, éminent dramaturge est-allemand. Nous savions qu'il avait certaines tendances mais rien n'indiquait un départ si soudain : il avait une femme amoureuse, des amis, une famille... Un jour je réussirai à l'attraper, je réparerai cette faute et je serai enfin promu à la place que je mérite. Je décide de faire une proposition osée : orchestrer une fausse arrestation puis évasion de Linda et Sergeï avec un agent infiltré puis les suivre afin de voir où ces deux rats vont nous mener. Mon chef considère la demande de mission posée sur son bureau mais ne répond rien, si ce n'est : « je vais considérer cela Camarade Huhnauer, je vais considérer cela. »

Une atmosphère électrique

Nous surveillons tout le monde, nous arrêtons des gens simplement sur des rumeurs rapportés par leur voisins (des collaborateurs non officiel du Mfs), nous les torturons mentalement jusqu'à obtenir des aveux, même des membres très anciens et loyaux du bureau sont mis en prison, ou soumis à des interrogatoire absurde. Ce matin la femme que j'interrogeais à propos d'une tentative de fuite par la Tchécoslovaquie s'est jetée par la fenêtre après 13h d'interrogatoire. Elle avait 23 ans ... Est-ce vraiment ça servir son pays ? Suis-je en train de devenir « le méchant de l'histoire » ? Cette vision de moi à la place des nazis en train de mettre le pays à feu et à sang me réveille régulièrement. Parallèlement à ça « Mille » Schwarz me méprise, toujours persuadée de tout savoir sur tout. Alors que la vraie personne qui fait avancer le dossier Braun c'est moi. Je me suis infiltré au sein du réseau d'entraide de Sergeï Litvinov, le meilleur ami de Braun, dans l'espoir d'avoir des informations sur les méthodes de passage à l'ouest. J'ai rendez-vous ce soir chez un certain « Micha ». J'ai la gorge un peu noué. Est-ce vraiment une bonne chose, ce que j'ai réussi là ?

Le rendez-vous au « Weißer Fuchs »

C'est dans l'arrière-boutique du Weißer Fuchs, un bar de Friedrichshain tenu par un certain Micha que j'ai rendez-vous. Je suis introduit dans ce cercle par Emilia (je me fais passer pour un de ses collègues). Après avoir trinqué à la vodka (si j'ai bien compris ce « groupe d'entraide » représente en réalité la communauté de germano-russe expulsés des territoires frontaliers à la Russie à la suite de la capitulation du Reich afin d'éviter toute tentative de reconquête de ses régions par des nationalistes allemands un peu trop zélés) Micha expose la raison de cette convocation soudaine : Il est très probable que quelque chose de grand (en terme de logistique) se passe d'ici 2 à 3 jours au niveau de la frontière Berlin Est / Berlin Ouest. De grosses commandes de matériel de BTP ont été réalisées récemment par l'armée. Ses sources au Mfs prétendent qu'il s'agit d'un exercice anti-nucléaire de grande envergure. A l'Ouest, on ne sait absolument

rien. Lui a une autre théorie : Le gouvernement est-allemand est las de voir ses citoyens fuir vers une vie meilleure à travers cette passoire . Il va donc fermer la frontière au sens propre du terme. Pavés, ciment, barbelés et on n'en parle plus.

Je suis abasourdi. Moi qui rêvait d'une Allemagne enfin réunie sous la bannière de l'égalité entre tous les hommes, faire enfin comprendre à tous la bienfaisance de l'idéal communiste... Voilà que mon pays se referme sur lui-même, et tous ses citoyens avec. C'est absurde et contre toute idée d'égalité car ceux qui pourront encore voyager seront toujours les mêmes petits privilégiés du système. Je rentre chez moi tel un zombie. Le lendemain au travail c'est encore pire. J'ai l'impression à la fois de voir des ennemis partout, des gens qui veulent me dénoncer calomnieusement, des innocents arrêtés...

Le matin du 11

Je me réveille, épuisé. Je n'ai pas dormi de la nuit. Tout se mélange dans ma tête. Notre grand supérieur, Camarade Breder nous convoque dans son bureau. La surveillance continue mise en place autour de Linda Braun a enfin porté ses fruits. Linda Braun a quitté son domicile tôt ce matin sans prendre la direction de l'opéra. Elle s'est rendue jusque dans un café à Muskauer Straße et semble attendre quelqu'un. Un agent est sur place et nous devrions être en mesure d'avoir un retour audio de ses conversations. Je me prépare à cette nouvelle mission mais dans ma tête seule les révélations de Micha tournent en boucle. Je n'en ai bien entendu pas parlé dans le rapport... J'écoute à peine la réunion quand une autre nouvelle violente me sort de ma torpeur. Notre supérieur Camarade Breder nous annonce le protocole de mission. C'est en partie celui que j'ai proposé il y a des années : fausse arrestation avec deux agents infiltrés complices : moi-même et Johanna. Bien entendu, aucune mention de l'origine de cette idée. Johanna est très enthousiaste. Moi je ne sais que répondre. Il y a des années j'aurais sauté de joie mais là... Mon Dieu qu'ai-je fait ?

Ma ville, Berlin :

- *Mon appartement dans un Plattenbau à Pankow*
- *Le magasin d'état au pied de mon immeuble*
- *Le siège de la Stasi à Mitte*
- *Le Weißerfuchs à Friedrichshain*
- *Les quais de la Spree*
- *L'appartement de Linda à Mitte que je fais surveiller*

Mémos :

Johanna : ma supérieure directe, une vraie parvenue persuadée d'être l'unique personne compétente du service

Camarade Breder : mon supérieur direct, et instigateur de la 2e opération « Braun ». Est-il au courant que l'idée du protocole d'infiltration vient de moi ?

Franz : dramaturge dissident. Je n'ai pas réussi à l'empêcher de fuir à l'Ouest.

Linda et Sergeï : respectivement la femme et le meilleur ami de Franz Braun. Longuement interrogés après la fuite de ce dernier, on n'a jamais réussi à leur faire avouer une quelconque implication dans la fuite de Braun. Linda est une musicienne très reconnue, et proche des milieux intellectuels de Berlin Est. Sergeï a des liens avec la communauté d'immigrés russes à Berlin. Surnommé « le réseau de Micha », on les soupçonne supporter des trafics illégaux et un réseau de passage Est/Ouest.

Micha : chef du réseau, c'est une personne qui a l'air d'une gentillesse extrême. Je ne connais pas l'étendu de ses ressources, mais semble capable de tout. Son hypothèse m'a glacé le sang.

Emilia : ma « fausse » collègue. Je me suis engagé sous couverture dans son service pour entrer au « Weißer Fuchs »

JOHANNA SCHWARZ



Nationalité : Est-Allemande

Age : 25 ans

Apparence : Jeune femme châtain clair, uniforme militaire au bureau, tailleur de très bonne facture en civil

Je m'appelle Johanna et je suis née le 4 août 1936 à dans le petit village de Schoenberg en plein cœur de la Forêt Noire. Dans cette période que je sais très sombre, mes parents se sont comportés en véritable héros communistes, résistants, saboteur du démon nazi et défenseurs des travailleurs allemands. Mon père, engagé depuis les premières heures de la libération de 1917 a toujours été convaincu que l'Allemagne aussi un jour embrasserait ce modèle salvateur, le seul qui garantisse l'égalité et la justice pour tous les travailleurs, même si cela devait se faire au prix d'énormes sacrifices. Il a tout donné à ce combat : sa réputation au sein de son village natal pourri par le *Nationalsozialismus*, son index droit lors d'une opération de sabotage de ligne. Et ma mère. Ma mère, sa compagne de lutte, n'a malheureusement pas eu la chance de voir enfin naître dans notre pays le régime qu'il mérite. Les nazis ont eu raison d'elle avant cela.

Ma famille a toujours été un phare dans la lumière d'un monde injuste et mon père l'architecte de ma conscience communiste. Comme je comprends à quel point il avait raison aujourd'hui.

Nous avons déménagé peu après la fin de la guerre dans notre république, où une place de choix pour tous les combattants de la guerre avait été réservée. Mon père est devenu fonctionnaire du parti tandis que je suis entrée à la *Grundschule* Treptow et dans les *Pionier* [groupe de jeunesse communiste en RDA] du quartier. En grandissant je me suis rendu compte à quel point la mort de la mère avait été difficile pour mon père. Aujourd'hui c'est à mon tour de devenir sa lumière, son guide, l'exemple communiste qui le rassure lorsqu'il doute. Le monde capitaliste et ses dérives m'a privée de mère, je ne lui laisserai pas s'attaquer à mon père.

Depuis lors je me suis consacrée à un seul et unique but : devenir la plus efficace des travailleuses, celle qui sert la grande cause au mieux. J'ai eu la chance de grandir au plus près du cœur vibrant de notre pays, à Berlin : après mes études, j'ai trouvé une place au *Ministerium für Staatssicherheit*. J'étais enfin armé pour défendre mon pays de la perversion comme il se doit.

L'affaire Braun

C'est ma première affaire dans mon nouveau poste. Arrivé en plein milieu de l'investigation, et pas assez considérée à mon goût par mes supérieurs, je n'ai pu que passivement être la témoin de ce désastre. Malgré une surveillance étroite, plusieurs signalement de pensées déviantes, et des moyens logistiques conséquents, le dramaturge Franz Braun, nouvelle coqueluche des Berlinoises a fait défection à l'Ouest, avec pour seule ambition de traîner sa patrie dans la boue auprès des médias du capital. Cet homme me dégoûte. Presque autant que l'officier en charge de cette affaire, Gert Huhnauer, incapable de se rendre digne de la mission que le Politbüro nous a confié. Sans y avoir participé j'ai observé les interrogatoires des principaux suspects : parmi eux plusieurs intellectuels membre d'un cercle de littérature, des ouvriers (Braun semblait aussi fricoter

avec des gens très différents de lui) et sa femme Linda bien entendu. Elle prétendait ne rien savoir, être totalement désemparée... Je suis sûre qu'elle ment comme elle respire celle-là.

Une tension palpable

L'atmosphère a changé. Un subtil frémissement de l'air anime tout le bâtiment ces derniers jours. J'ai essayé d'en savoir plus auprès de mon père, qui par son âge et son héroïque passé a accès aux plus importantes décisions du Büro, mais il n'a rien voulu me dire.

Je crois enfin savoir pourquoi ! Franz Braun qui jusque là était resté tapi dans l'ombre sans tenter quoi que soit contre notre pays si ce n'est ses torchons journalistiques sur l'emprisonnement et le supposé mal-être de la RDA, semble bouger. Les réseaux que nous soupçonnons mais dont la culpabilité n'a jamais été assez certaine pour mettre en œuvres des sanctions efficace se sont réveillés. Ils grouillent dans la ville depuis quelque temps. Sergeï « l'homme de confiance », sa femme Linda,... C'est le moment de resserrer la surveillance pour éviter une nouvelle défection et montrer à tous qu'on ne défie pas notre régime impunément.

Le matin du 11

La surveillance rapprochée a porté ses fruits. Linda Braun a quitté son domicile tôt ce matin sans prendre la direction de l'opéra. Elle s'est rendue jusque dans un café à Muskauer Straße et semble attendre quelqu'un. Un agent est sur place et nous devrions être en mesure d'avoir un retour audio de ses conversation. Quand je dit « nous » il s'agit de moi et de cet empoté de Gert. Etant donné qu'il était sur l'affaire Braun à l'époque on l'a aussi mandaté. Par ailleurs il aurait réussi à infiltrer le réseau d'entraide dont Sergeï, « l'homme de main des Braun » est membre. Peut-être que cela peut donner quelque chose. Par ailleurs à la suite de cette écoute, mon supérieur Camarade Breder nous annonce qu'un protocole spécial et inédit sera appliqué dans cette affaire : fausse arrestation puis évasion des suspects, deux complices seront présents en cellule pour suivre (sans monitoring direct) les suspects et mettre à jour leur réseau clandestin. La aussi Huhnauer va certes devoir m'accompagner mais c'est enfin une bonne nouvelle ! Cette fois-ci Braun ne m'échappera pas ! Nous nous rendons en salle technique et sommes prêts à écouter.

Ma « légende » :

Pour crédibiliser l'opération ainsi que ma fausse arrestation je dois choisir parmi l'une de ces « légendes » (ce que je vais raconter aux suspects pour justifier mon arrestation)

1. J'ai tenté de fuir la RDA par Berlin-Ouest en utilisant le même réseau de passage que Braun
2. Ancienne élève de Braun, celui-ci m'a chargé par des moyens détournés d'aller voler des documents compromettants au Mfs lors d'une visite organisée par l'université *
3. Je suis la petite amie de Gert

**fausse lettre de Frantz*

Ma ville, Berlin :

- *L'appartement que je partage avec mon père à Mitte*
- *Le magasin d'état d'Alexander Platz*
- *Le siège du Mfs à Mitte (très près de là où j'habite)*
- *L'appartement de Linda que je fais surveiller*
- *L'appartement de Sergeï que je fais surveiller*
- *Le grand Opéra de Berlin*
- *L'île aux musées entourée par la Spree*

Mémos :

Gert Huhnauer : mon subordonné, déjà en poste quand je suis arrivé et responsable de l'échec de l'affaire Braun (défection de Franz Braun à l'Ouest).

Franz Braun : dramaturge Est-Allemand, il a fui (probablement en RFA) il y a 2 ans. Comble de la honte pour la Stasi : malgré une surveillance de son appartement, le Mfs n'a pas réussi à empêcher sa fuite.

Linda et Sergeï : respectivement la femme et le meilleur ami de Franz Braun. Longuement interrogés après la fuite de ce dernier, on n'a jamais réussi à leur faire avouer une quelconque implication dans la fuite de Braun. Linda est une musicienne très reconnue, et proche des milieux intellectuels de Berlin Est. Sergeï a des liens avec la communauté d'immigré russes à Berlin. Surnommé « le réseau de Micha », on les soupçonne supporter des trafic illégaux et un réseau de passage Est/Ouest.

Camarade Breder : mon supérieur directeur, qui a initié la 2e opération « Braun »

LINDA BRAUN



Nationalité : Est-Allemande

Age : 35 ans (né en 1926 à Potsdam)

Apparence : Femme de taille moyenne, toujours bien habillée et maquillée

Mon enfance et mon arrivée en ville

Je m'appelle Linda Braun et je suis née le 5 juillet 1926 à Potsdam en Allemagne. Je n'ai que très peu connu mon père qui avant de partir à la guerre tenait l'une des plus belles boutiques de photographies de la ville. Si comme beaucoup de gens à l'époque, je l'ai vu mettre en 1935 le petit écriteau « Juden verboten » sur le devant de la boutique, jamais je ne l'ai vu faire un salut nazi ou remettre l'un de ses odieux uniformes gris. Peut-être le faisait-il en secret ? Peut-être pas.

Appelé au front, c'est ma mère qui a repris la boutique et les rôles de la maison. Elle m'a élevé dans la tradition allemande. Aujourd'hui toute cette période me semble floue, comme recouverte du linge blanc rassurant de l'ignorance. Je n'ai en effet jamais osé poser de questions à mes parents sur leurs convictions politiques, leur participation de quelque manière que ça soit et aux crimes du Reich et à la Résistance. Ils m'ont élevé, protégé, nourri et je n'ai quasiment manqué de rien malgré la situation désastreuse de notre pays alors. Est-ce à moi de les questionner ?

En 1946, à 20 ans je quitte enfin Potsdam pour aller m'installer chez une tante à Berlin Mitte et terminer mon lycée. Je ne garde au final de cette enfance que l'amour de ma mère pour la musique classique. J'intègre à sa création en 1949 la prestigieuse académie de musique Hanns Eisler pour devenir clarinettiste. La même année, on coupe mon pays en deux et la frontière grandit dans la ville.

Meine Liebe, Mein Schatz, meine Welt... Meine Franz.

Je t'ai rencontré assez vite, dans une de ses soirées des grands appartements de Berlin où chacun invite les amis des amis pour écouter le dernier disque à la mode ramené en secret de l'Ouest. Berlin était notre île paradisiaque, notre îlot au milieu de la tourmente politique, de la séparation et des ruines. Tu écrivais du théâtre, je jouais de la musique. On se savait surveillés, suivis et écoutés parfois mais il y avait toi, il y avait nous, il y avait Berlin et il y avait l'amour.

Dans cette Allemagne où tu me répétais de ne pas se fier facilement aux autres, alors que je ne connais encore quasiment personne, tu me fais rencontrer tes amis « sûrs ». Sergei, ton ancien voisin et homme de confiance, Bernard le directeur du Staatsoper et quelques autres intellectuels triés sur le volet. On rêve collectivement à une société plus libre, un avenir radieux où chacun irait voir la production artistique libre de chacun, où on irait boire des cafés en terrasse pour écouter du jazz. Plus le temps passe, plus je te sens frustré par le régime. A chacune de mes nouvelles tournées internationales, tu me questionnes davantage sur la vie à l'Ouest, ce qu'ils écoutent, ce qu'ils lisent... En espérant un jour toi aussi être lu et envoyé en RFA. Le régime me croyait sûrement trop inoffensive pour tenter quoi que ce soit à l'ouest ? Mais nous tenons bon car il y avait toi, il y avait nous, il y avait Berlin et il y avait l'amour.

Tu disparais.

Le soir, tu m'as fait comme à ton habitude un baiser des plus tendres avant de me laisser m'endormir, mais le matin j'étais seule. Envolé, sans même prendre tes chaussures, ton manuscrit en cours ou ton manteau. Parti sans moi. Je ne peux y croire. C'est impossible. Je harcèle Sergei, ton meilleur ami de questions : a-t-il su, vu, soupçonné, déduit quelque chose ? Comme moi il est sans-voix et ne peut rien me répondre de plus. La Stasi nous arrête, moi, Sergei et beaucoup de nos connaissances pour savoir qui a permis la disparition du prolifique dramaturge Franz Braun. Un jour, trois jours, deux semaines passent mais je ne sais rien. Et personne non plus, car tous sont relâchés peu après. La lettre qui serait de ta main retrouvée dans le bureau de notre appartement est assez explicite. « Je pars. Pour toujours car la vie m'est devenue insupportable. Ne me cherche pas, car je suis comme mort. »

Impossible. C'est ce mot qui reste gravé dans ma tête. Je te connais, tu n'aurais jamais pu faire ça, ni à moi, ni à Sergei. Il doit y avoir autre chose. Il y a forcément quelque chose derrière tout cela. Ils ont menti. Ils t'ont fait disparaître et veulent en plus te faire porter le chapeau et la honte d'abandonner son pays. Ou-es tu mon amour ? Dans laquelle des prisons secrète du régime es-tu détenu ? Cette pensée me fait vivre, brûle silencieusement au fond de mon âme. Cela prendra le temps que ça prendra mais un jour je saurai la vérité. Un jour je te sauverai mon amour. Sergei est mon compagnon dans cette lutte, lui qui par deux fois a perdu un proche irremplaçable.

Thomas Wölker

J'ai rencontré ce garçon lors de l'une de mes tournées à l'Ouest, un peu perdu au milieu de ces gens mondains il m'a offert un bouquet à la fin du concert en se frayant un chemin avec ardeur dans la foule. La carte de ce bouquet m'a sidéré. « J'ai lu ce qui est arrivé à votre mari. Je dois vous parler. Je dois par tous les moyens entrer en RDA. » Qui-est-il ? Est-ce qu'il sait vraiment quelque chose ? Agent infiltré du Mfs ou véritable opportunité d'enfin retrouver Franz. Je n'en sais rien mais la chance est trop belle pour que je la rate. Je sais que c'est dangereux et voir complètement idiot mais je décide tout de même de l'aider à entrer en RDA et de le rencontrer dans un petit café du quartier de Pankow pour qu'il m'en dise plus.

Je lui fixe le rendez-vous en répondant à sa carte du bouquet de fleur :

« 11. August. 9 Uhr. Muskauerstraße »

De retour après la tournée

J'ai dîné avec Sergei ce soir. La disparition de Franz semble toujours lui peser énormément mais sa personnalité « sur-le-qui-vive » habituelle tirait presque à la névrose ce soir. Je lui ai fait part de ma volonté de rencontrer Thomas, et il s'y est fortement opposé. Le jeu n'en vaut pas la chandelle m'a-t-il affirmé. Le « surtout en ce moment » qu'il a murmuré à demi-mot juste avant de partir me reste coincé dans l'oreille. Que peut-il bien se passer de si grave pour qu'il soit si inquiet ? Quoi qu'il en soit, même s'il n'approuve pas, j'irai quand même. J'attends un signe depuis trop longtemps.

Le matin du 11

Je me réveille très tôt. Je suis fatiguée car je n'ai quasiment pas réussi à dormir. L'excitation mêlée à la peur et la confusion du dîner d'hier était trop forte. Nouveau coup de théâtre au téléphone ce matin : Sergeï semble avoir réfléchi et souhaite tout de même m'accompagner. Je ne saurais pas dire s'il a vraiment changé d'avis au sujet de Thomas ou s'il souhaite juste me protéger. Est-ce que me jette dans la gueule du loup ? Peut-être. Sûrement. Mais si cela me rapproche ne serait-ce que d'un millimètre de la vérité alors ça vaut le coup.

Ma ville, Berlin :

- Mon appartement avec Franz à Mitte*
- L'appartement de Sergeï à 2 pas du mien*
- L'opéra de Berlin, mon lieu de travail (je garde sur moi en pendentif la clé de ma loge et de l'entrée des artistes)*
- La maison de mon directeur d'Opéra M. Bernard dans la banlieue de Berlin*
- Le petit magasin de quartier qui vend les produits d'états*
- Le magasin de produits ouest-allemands importés à Alexanderplatz*
- Le café Rosenfeld où nous avons rendez-vous*
- Les quais de la Spree où j'allais me promener avec Franz*

Mémos :

Franz : mon mari, mon amour de toujours. Il a disparu il y a 2 ans. La Stasi affirme qu'il a fui à l'Ouest, mais je suis sûre que c'est un mensonge ! La lettre est fausse : jamais il ne m'aurait laissée seule dans le brouillard. Il est certainement détenu quelque part par le Mfs. Je dois le retrouver.

Sergeï : Le meilleur ami de mon mari et aujourd'hui le mien. Comme moi, il a été désemparé par la disparition de Franz et interrogé injustement par le Mfs. Il m'accompagne au rendez-vous, mais pourquoi est-il si inquiet ces derniers temps ?

Thomas : Un jeune Ouest-allemand qui m'a contacté lors de ma dernière tournée. Sait-il réellement quelque chose sur Franz ? Qu'est ce qui le pousse vraiment à vouloir entrer en RDA ?

M. Bernard : le directeur du Staatsoper de Berlin. Ancien ami de Franz.

THOMAS WÖLKER



Nationalité : Ouest-Allemand

Age : 17 ans

Apparence : Jeune homme bien habillé.

Les petits anges sous les bombes

Je m'appelle Thomas Wölker et je suis né dans à Eching (sud de la Bavière) le 3 novembre 1944, dans le manoir de campagne de la Famille Wölker. J'étais le miracle attendu par mes parents dans cette période des plus sombres. Même si tout allait mal, le bon Dieu avait agit pour que ma mère arrive à terme en relative bonne santé, éloignée des bombardements de sa ville natale, Munich. Mes parents se crurent absolument bénis par le ciel quand mon frère jumeau Benedikt vit le jour quelques minutes plus tard. Gott sei Dank ! S'est très certainement exclamé mon père.

La noble et respectueuse Famille Wölker

Cette relative félicité ne dura qu'un temps car la guerre ne fut pas des plus tendre pour ma famille. Notre famille n'a jamais pu s'opposer à ce régime tyrannique et a dû le subir comme l'immense majorité des allemands. Mon père pour ne pas perdre sa situation, alors que ma mère se savait enceinte de ma grande sœur, a été contraint d'appliquer les lois discriminatoires de rigueur dès 1933. Il n'a jamais pris la carte du parti, et n'a fait que ce qu'il pensait être de son devoir de citoyen allemand, trop âgé alors pour être envoyé au front. Tout ce que je sais vient des dires de ma mère et des mes tantes (mon père refusant catégoriquement de parler de cette période). Qu'a-t-il vraiment fait, ou n'a pas eu le courage de faire ? Dans quelle mesure se sent-il coupable ? Et pour moi, comment puis-je me placer dans une famille dont une partie cruciale de son histoire m'est cachée ? Comment se créer des valeurs allemandes, lorsque le mot « allemand » est une insulte pour beaucoup de jeunes européens de mon âge ? J'aurai certainement pu apporter quelques éléments de réponse à cette question si mon père était autre chose qu'une énorme armoire bornée dès qu'on parle de ces sujets...

Si nous étions à notre naissance les « petits anges sous les bombes » au centre de l'attention familiale, cela ne dura pour mon père qu'un temps. Une fois réhabilité, avec son usine rouverte et un carnet de commande rempli à rabord par le Wirtschaftswunder (« miracle économique » dû à la reconstruction de l'Allemagne), notre père comme beaucoup d'autres allemand a laissé notre éducation et la tenue du foyer aux uniques soins de ma mère. Nous serions de sages enfants allemands, relativement à l'abri du besoin grâce aux colis d'après-guerre, à l'entreprise familiale de nouveau florissante et à l'argenterie maternelle enterrée sous le noyer du jardin en 1936. Avocat, médecin, ingénieur, patron... Qu'importe pourvu que nous ayons une situation stable, honorable, et productive dans ce nouveau pays (RFA, République Fédérale d'Allemagne fondée en 1949). Je voulais être pilote d'avion de ligne, comme ceux que je voyais tous les soirs à la télévision traverser le ciel de Berlin, bravant les périls de l'Est pour sustenter notre peuple isolé. A défaut pour le moment je conduis surtout des petits scooters, ou la voiture de mon père quelques nuits en secret. Je suis sûre que Maman a fait de son mieux pour moi et Benedikt, mais quelque chose n'a pas suffit pour lui.

Benedikt

Je l'ai toujours considéré comme mon petit frère bien que nous ayons le même âge, et je crois bien que ma mère aussi. L'enfant du miracle, inespéré était couvé maternellement avec attention pour protéger cette « personne sensible ». Sensible on peut bien dire que Benedikt l'est. Toujours empathique, toujours indigné face aux injustices, toujours convaincu qu'un monde unie à l'égalité parfaite peut exister. Bien que d'un caractère très différent du mien, une nécessité pour se différencier de l'autre aux yeux du reste du monde, Benedikt a toujours été mon confident et réciproquement. On se racontait tout : il me rassurait quand Dorothea refusait de m'embrasser en primaire, je le consolais lorsqu'il regardait les horreurs de la guerre froide le soir à la télévision. Ses « tendresses » envers tous ceux qui souffrent qu'importe leurs origines n'étaient pas vraiment du goût de mon père. Ils se sont beaucoup disputés je crois. Benedikt n'a jamais beaucoup parlé de sa relation avec père. Je sais juste qu'un jour ça a dérapé très fort et que Benedikt a fugué pendant 2 semaines. Nous étions tous morts d'inquiétude. Le jour de son retour, Benedikt était trempé et gelé mais rien n'a attendri le regard de mépris que mon père lui a jeté. Je l'ai presque entendu murmurer « übles Subjekt »... Benedikt n'a plus parlé après ce jour. Et 2 semaines plus tard il est parti. Définitivement cette fois-ci.

La fugue

Au début nous avons cru encore à une fugue temporaire. Peut-être avait-il encore été irrité par un des malheur de ce monde s'était exclamée ma mère. Mais la découverte le lendemain de sa lettre caché dans sa commode et la disparition de beaucoup de ses affaires et d'une valise nous a fait comprendre que cette-fois ci ça allait beaucoup plus loin. Il était parti pour vivre dans le seul état tendant vers l'idéal d'égalité et de communion des ressources qu'il recherchait, vers le pays qui l'accepterait tel qu'il est : la RDA (République démocratique d'Allemagne = Allemagne de l'Est). On lui a couru après trop tard. Il avait réussi à monter dans un train à destination de Berlin Ouest, puis avait quitté la RFA par des moyens secrets prodigués par ses « contacts » communistes nouvellement créés.

Ma rencontre avec l'écrivain

Il venait souvent au café près de chez nous prendre son petit-déjeuner en lisant le journal. Son style vestimentaire presque rétro dénotait dans le paysage. Depuis la fuite de Benedikt j'ai l'impression que les gens me regardent bizarrement. Frantz, « l'étranger » (j'ai appris son nom au détour d'une conversation entre 2 commères) était le seul à ne pas me jeter de regard de dégoût, mais plutôt un regard bienveillant empreint d'une légère tristesse mélancolique, l'exact opposé de mon père. Après avoir discuté un petit peu avec lui, j'en ai appris un peu plus sur son passé. C'est un ancien citoyen est-allemand, qui a fui pour sa vie et son œuvre littéraire. Il est marié et malheureusement sa femme n'a pas pu venir avec lui. Depuis il désespère de la revoir et d'avoir de ses nouvelles. Lui aussi comprend le manque d'un être cher. Lui est révolté face à la haine que les allemands de l'ouest prouvent vis-à-vis de ceux qui sont des victimes du SED (parti socialiste est-allemand).

L'appel à l'aide

Il m'a écrit. Je n'y croyais plus mais je tiens dans ma main une lettre de mon frère. Au lieu de me rassurer, cela m'alarme davantage... Sa lettre est un appel à l'aide. La réalité en RDA est très différente de ce qu'il imaginait. Je sais bien que je ne trouverai aucun support de la part de ma famille, je dois donc aller le sauver moi-même.

Franz et moi sommes parvenus à un accord : Pour lui, retourner en tant que fugitif en RDA est bien entendu impossible, mais moi je pourrai « facilement » y voyager (sous une fausse identité bien évidemment car mon père ne me laisserait jamais partir). En l'échange de son aide à organiser ce périple pour aller chercher mon frère, je dois contacter sa femme, Linda Braun une musicienne de renom, régulièrement invitée en tournée internationale, s'assurer qu'elle va bien. En cas d'urgence ou si je la sens menacée, je dois lui transmettre un message. Je la rencontre à un de ses concerts à Berlin. La petite carte dans le bouquet de fleurs que j'arrive à lui tendre fait son petit effet. J'ai rendez-vous avec elle dans 1 semaine. « 11. August. 9 Uhr. Muskauerstraße » Après vérification sur les microfilms, la rue se situe dans le quartier de Pankow au nord-ouest de Berlin-Est. C'est assez explicite.

Le voyage

Franz m'a fourni les contacts pour me faire des faux-papiers et dans les affaires de Benedikt j'ai réussi à retrouver le nom de son passeur. Un certain Mauler. Je le rencontre le soir même. Le type a l'air louche au possible (mais n'est-ce pas le cas de tous les gens de la profession) et la somme est exorbitante. J'accepte et je paye un aller et 2 retours comptant en volant un vieux bijou de ma mère. Elle me le pardonnera bien quand je reviendrai avec son fils. Je prends l'autobus, puis le train et enfin l'avion jusqu'à Tempelhof (aéroport de Berlin Ouest). A la sortie je suis sur mes gardes, j'ai comme l'impression que tout le monde me regarde. Le garde-frontière ne mouche pas en regardant ma fausse carte d'identité, et j'atteins sans encombre la chambre d'hôtel miteuse louée pour l'occasion. Tout tourne en boucle dans ma tête, les instructions de Frantz, le petit papier de sa main que je dois remettre, les consignes pour retrouver le passeur, la voix de Benedikt qui hurle « au secours », les messages de propagandes soviétiques scandés dans les haut-parleurs...

Le matin du 11

Je me réveille, très fatigué. Je n'ai quasiment pas pu dormir, et cela n'est pas seulement dû au fait que le lit était des plus inconfortables. Ma gorge est nouée. Dans moins d'une heure je vais faire contact avec Linda et si tout va bien ce soir je pourrai serrer Benedikt dans mes bras, sur la banquette B45 du vol Tempelhof – Munich...

Lorsque je passe la frontière je possède :

– Les consignes du passeur

« 9 Uhr Charlotten Straße. Ne soyez pas en retard. Ne soyez pas suivi. Ne prenez pas de bagages. 2 places payées, 500 000 D-mark par personnes supplémentaires »

– Ma fausse carte d'identité :

Helmut Rüdiger, 23 ans, résidant à Francfort.

Profession : Instituteur

Nationalité : Ouest-Allemand

N° d'autorisation de séjour (n° factice) : 34AD45G

– La lettre de Benedikt

– La lettre cachetée de Franz

– 100 000 D-Mark en liquide

– Une réservation au nom de H. Rüdiger dans l'hôtel *Grüner Garten* à Mitte (non-loin de check-point Charlie)

La ville de Berlin :

– *Le café Rosenfeld où j'ai rendez-vous*

– *Check-point Charlie par où je suis entrée*

– *Mon hôtel à Mitte*

Mémos :

Benedikt : mon frère jumeau, qui a fui à l'Est après une dispute avec mon père. Il m'a envoyé une lettre de détresse

Franz « l'écrivain » : un intellectuel ayant fui la RDA en quête de liberté. J'ai un arrangement avec lui pour aller chercher Benedikt.

Linda Braun : La femme de Franz, musicienne de renom. Nous avons rendez-vous à Berlin-Est et je dois en cas d'urgence lui transmettre une lettre de son mari.

SERGEÏ LITVINOU



Nationalité : Naturalisé Est-Allemand (Origine russe)

Age : 38 ans (né en 1923 à Königsberg (aujourd'hui Kaliningrad))

Apparence : Homme assez grand de corpulence moyenne. Sa carrure laisse soupçonner plusieurs années de travail dur en extérieur.

Mon nom est Sergeï Litvinov, je suis né le 4 septembre 1923 à Königsberg (anciennement en Prusse-Orientale, aujourd'hui territoire russe). Mes parents possédaient quelques terres arables et une échoppe en centre ville. Nous vivions heureux avec ma jeune sœur Sara, de dix ans ma cadette. Le soir après le dîner, autour du samowar familial mon père nous faisait la lecture à Sara et à moi [...] J'y ai vécu et grandi jusqu'à mes 22 ans, date à laquelle j'ai dû quitter brutalement ma terre natale.

Un jour, des soldats sont venus frapper à notre porte pour nous indiquer de quitter les lieux avant l'aube. Les recherches généalogiques menées par l'armée auraient montré que le nom de mon arrière grand-père disposait de consonance germanique. Trop « allemand » pour rester aussi loin à l'est de la nouvelle frontière. Bien que nous nous sentions profondément russe dans notre cœur et notre culture, nous, « Volksdeutsche » devons retourner dans les territoires attribués à l'Allemagne vaincu pour que plus jamais les revendications d'extension impérialiste germanique ne puisse être justifier. Mieux vaut prévenir que guérir. Et quand ils disaient guérir, il fallait ici plutôt comprendre combattre et souffrir. « Vertriebene », « Aussiedlung »...

Tellement de mots différents et inconnus pour décrire ce qui fut pour ma première mort. Adieu maison, terre et sûreté de mon enfance. A marche forcée nous prenons la route de l'Ouest en laissant tout ou presque derrière nous. Ma petite sœur Sara ne survit pas à cette traversée de l'enfer, et succomba du typhus peu après Dolaszewo, à peine à mi -chemin de notre périple. Ce fut ma deuxième mort. Adieu ma famille, mon cocon et l'innocence de mes 22 ans.

Arrivé sur le territoire de ce qui devint 5 ans plus tard la RDA (Allemagne de l'Est), je n'avais plus rien. L'Etat me fournit un travail des plus pénible dans le bâtiment, un logement étriqué dans l'un des Plattenbau de Berlin, et un nouvel idéal à suivre : le communisme. Ma nouvelle vie commence alors. Dans un pays censé être le mien mais dont je parlais à peine la langue. Pour survivre tant bien que mal, je me lie avec les autres membres de la communauté russe exilée. Micha, Igor, Luke, Vera... Deviennent ma nouvelle famille d'accueil et je ne rate jamais un rendez-vous au bar que tient Micha. Parfois cela me fait bizarre de voir la facilité avec laquelle il s'est intégré ici. Avec tous ses « bons tuyaux pour honnêtes communistes cherchant à voir leur vie facilitée » on dirait qu'il est est-allemand depuis toujours.

Ma rencontre avec Franz et Linda

Est-ce réellement par hasard que j'ai rencontré Franz ? Ou alors a-t-il vu en moi dès le premier regard un allié fort utile pour ses plans futurs ? Parfois cette question me hante car cela me ferait mal de me savoir utilisé par celui que je considère comme mon meilleur ami. Je l'ai rencontré dans un pub de seconde zone de Friedrichshain, alors que je peinais encore à m'intégrer dans cette société.

« Vraiment vous vous donner du mal pour pas grand chose, ce livre est un véritable navet. » Il me tend un petit livre relié. « Brecht. Un peu plus difficile peut-être mais des efforts mieux investis. » Je reste sans voix devant cet homme inconnu. « Franz Braun. Enchanté » Voilà mon premier contact avec celui qui sera ma fenêtre sur le monde extérieur pendant presque 10 ans.

Franz est un écrivain de génie, figure centrale de la scène culturelle berlinoise et un humaniste. Il est très vite devenu mon meilleur ami, le seul qui me permettait de sortir de ma routine éreintante vélo (j'étais bien évidemment bien loin sur la liste d'attente pour avoir une Trabant), boulot, alcool et dodo. C'était aussi la seule personne avec qui je me sentais libre de parler. J'étais sûr qu'une personne telle que lui, aussi intellectuel, aussi cultivé et épris de liberté ne pouvait être un membre infiltré ou un collaborateur non-officiel de la Stasi. Nos 2 petits appartements réunis formaient comme une forteresse, et nous nous rendions des services mutuels.

Je rencontre aussi Linda, l'épouse de Frantz. Une femme formidable, musicienne de renom autorisée à faire des tournées à l'internationale, drôle. Est-ce que je l'apprécie tant car elle me fait penser à ce que Sacha aurait pu devenir ici ? Il y a sûrement de ça mais pas que, car nous lions une solide amitié.

La décision de Franz et mon rôle dans son départ

Je me souviendrais à jamais de cette nuit là je pense. Franz m'a réveillé en tambourinant comme un fou allié à la porte de mon appartement. Il avait beaucoup bu et semblait désespéré.

« Je suis perdu. Fini. Mort. Pire encore, enterré vivant dans ce pays suffocant. » Il tournait en boucle comme un vinyle rayé et moi j'essayai tant bien que mal de le calmer en lui faisant boire quelques gorgées de gnole et l'abreuvement des paroles les plus rassurantes que j'étais capable de formuler. Cela n'a servi à rien car le soir même il m'a demandé de lui rendre un service si énorme que cela le rendrait redevable envers moi pour toujours. Le faire fuir en RFA grâce à mes contacts dans la communauté germano-russe. Seul et sans jamais en parler à Linda.

C'était risqué et il le savait. Pour moi c'était un choix cornélien car cela voulait dire mentir à l'une des deux personnes les plus chères à mes yeux encore en vie aujourd'hui ou perdre l'autre à jamais. J'ai accepté en étant persuadé de faire un choix terrible. Linda ne le supporterait pas et l'abandon de son mari la briserait à jamais.

Mon autre motivation (que j'ai gardé secrète bien entendu), en plus de rendre service à mon meilleur était plus égoïste. Avoir un ami redevable à l'Ouest qui le temps venu me tendrai la main de l'autre côté pour moi aussi découvrir le monde libre. Je téléphone à Micha et le supplie de m'aider. Il accepte. Cela coûte très cher mais pour Frantz l'argent n'est pas un problème. Il réunit la somme convenue en une nuit avec une facilité déconcertante. Je crois que je n'ai jamais vu autant de D-Markt sur une table de ma vie.

L'après Franz (interrogatoire par la Stasi)

Le lendemain matin comme convenu, Franz était parti dans le double fond d'un fauteuil pendant que Linda trouvait sur sa table de nuit la lettre d'adieu de son mari. Quelques heures plus tard, alors que le gouvernement apprend la fuite de « son plus grand dramaturge », nous deux ainsi que plusieurs membres du groupe de réflexion et d'écriture qu'il dirigeait sont arrêtés par le MfS. Les heures vont être longues, sûrement douloureuses mais je ne lâcherai rien. C'est en résistant ou souffrant aujourd'hui que je m'assure un avenir demain.

Linda aussi a du souffrir pendant ces interrogatoires : autant à cause de la torture physique et mentale de ces tarés qu'à cause du coup de couteau sentimental de Franz. Lorsqu'elle ressort elle n'est plus la même, loin d'être brisée elle s'est elle-même persuadée que les vrais responsables de la disparition de son mari sont le gouvernement et le Mfs et que cette arrestation n'est qu'une mascarade pour cacher leur crime. Ils sauraient parfaitement où est Franz : quelque part enfermé dans l'une de leur prison secrète. Elle maintient à qui veut l'entendre cette version des faits. Je n'ose rien lui dire. Pour ne pas la perdre elle aussi et maintenir le lien entre moi et Franz. Je ne veux pas que ce dernier m'oublie

La fin du statu quo : la volonté de partir

Je n'avais pas vraiment réfléchi à combien de temps cette situation de mensonge et de statu-quo allait durer. L'immobilisme et l'état moribond avancé de la société en général ne me laissait jusqu'à hier soir que peu d'espoirs. L'état d'agitation de Micha lorsqu'il m'a convoqué me laisse fébrile. Quelque chose de grand, quelque chose de grave se prépare en coulisse de la RDA et très peu sont au courant, et cela parvient même à perturber Micha au point de convoquer tout le monde... C'est sûrement très grave.

Le soir je me rend au « Weißer Fuchs ». Je salue tout le monde : Micha, Igor, Luke, Vera, Emilia... Ils me présentent Gert, un de leur collègue. La mine aimable malgré un teint blafard qui laisse soupçonner une vie pas facile et peu de congés au soleil. Nous trinquons puis Micha expose la situation : Il est très probable que quelque chose de grand (en termes de logistique) se passe d'ici 2 à 3 jours au niveau de la frontière Berlin Est / Berlin Ouest. De grosses commandes de matériel de BTP ont été réalisées récemment par l'armée. Ses sources au Mfs prétendent qu'il s'agit d'un exercice anti-nucléaire de grande envergure. A l'Ouest, on ne sait absolument rien. Lui a une autre théorie : Le gouvernement est-allemand est las de voir ses citoyens fuir vers une vie meilleure à travers cette passoire . Il va donc fermer la frontière au sens propre du terme. Pavés, ciment, barbelés et on n'en parle plus.

Tout le monde est ébranlé par cette révélation, car chacun a des connaissances des 2 côtés. Luke pleure en pensant à sa petite-fille qui a réussi à s'installer près de l'aéroport de Tempelhof. Gert est blême. Vera n'ose même pas croiser mon regard.

Même si a n'est qu'une théorie, cela change la donne. Rester maintenant c'est le risque d'être enfermé en RDA pour de bon. C'est impossible. Sans pour autant révéler la vérité à Linda, si cette rumeur se confirme il va être grand temps de recontacter mon vieil ami Frantz pour qu'il nous renvoie très vite l'ascenseur.

Le soir même je dîne avec Linda. Je peine à cacher mon trouble mais elle non plus n'a pas l'air dans son état normal. Elle m'annonce avoir donné rendez-vous à un jeune inconnu de l'ouest qui prétend avoir des informations à propos de Frantz. Un certain « Thomas Wölker », blanc bec de 19 ans. Clairement pas le genre de Frantz à mon avis... Je tente de l'en dissuader car c'est beaucoup trop dangereux, et pour lui, et pour elle à cause de la surveillance constante de la Stasi. Comme je m'y attendais, elle s'entête. D'un autre côté, s'il est réellement en contact avec mon ami c'est peut-être notre seule chance de s'enfuir. Je lui souhaite bonne chance puis m'éclipse de bonne heure.

Le matin du 11

Je me réveille, très fatigué. Je n'ai presque pas réussi à dormir. Tout va trop vite, tout s'emballe... Pourquoi maintenant ? Cette situation me fait peur, je dois me montrer très prudent car je ne pourrai supporter de tout reperdre si jamais le gouvernement met son nez trop loin dans mes affaires. L'autre pensée qui me brûle de l'intérieur est Linda. A un moment ou à un autre il va falloir que je la confronte avec la vérité et même la convaincre de fuir si besoin... Alors que je termine de me préparer et me mets en route vers mon travail, le doute me prend.... C'est beaucoup trop risqué : seule et maintenue dans le noir, elle court à sa perte. Je dois l'accompagner. Et puis, c'est peut-être ça le signe que j'attends de Franz depuis tout ce temps ?

Ma ville, Berlin :

- *Mon petit appartement (spartiate mais bien placé) à Mitte*
- *L'appartement de Franz et Linda à 2 pas du mien*
- *Mon usine, à Pankow*
- *Le Weißer Fuchs à Friedrichshain*
- *Le magasin d'état*
- *Le magasin hors de prix de produits importés de Alexanderplatz*
- *Le café Rosenfeld où nous avons rendez-vous*

Mémos :

Franz : mon meilleur ami. Je l'ai aidé à fuir secrètement à l'Ouest grâce au réseau de Micha et j'attends aujourd'hui un signe de sa part

Micha, Luke, Vera, Emilia, Gert : Les gens que j'ai rencontrés au « Weißer Fuchs ». Micha est un homme d'une gentillesse extrême et plein de ressources.

Linda : La femme de Franz et ma meilleure amie aujourd'hui. Je l'accompagne à son rendez-vous aussi pour la protéger

Thomas : un jeune Ouest-allemand qui aurait contacté Linda. Il prétend avoir des informations sur Franz et souhaite passer en RDA.

Les Mystères d'Éleusis

Book du Mj

Blight

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



Les Mystères d'Eleusis

Scénario pour 5

Blight

~o~

Sommaire :

- I. Préface ~2~
- II. Abstract ~3~
- III. L'univers ~4~
- IV. Les douzième sujets d'Eleusis ~35~
- V. Les personnages ~6~
- VI. Déroulé du scénario ~9~
- VII. Conseils et caveats pour futur MJs ~37~
- VIII. Frise chronologique des personnages ~38~
- IX. Fiches PJ ~40~
- X. Symbolisme ~74~
- XI. Annexes ~75~
- XII. Liens utiles ~78~

I. Préface

J'ai écrit ce scénario de jeu de rôle pour la XLIV^{ème} convention de jeu de rôle de Supaero. Il s'inspire de divers éléments vidéoludiques et historiques qui seront déclinés plus bas. Je recommande au lecteur et futur MJ de ne pas utiliser ce scénario comme initiation au jeu de rôle. L'efficacité de celui-ci repose en effet grandement sur l'implication des joueurs au niveau RP, bien qu'il soit très linéaire. En effet, bien qu'il puisse sembler que ce scénario soit un scénario d'exploration, l'objectif est tout autre ~cf. partie IV~.

Attention ! Ce scénario souffrira terriblement du moindre spolier. Ne lisez pas ce book MJ à moins d'être certain de ne pas en pâtir. Toute information, allant jusqu'au nom des personnages, est à conserver secret. Il ne faut rien partager ! Toutes les informations devront être découvertes par les joueurs eux-mêmes !



~2~

II. Abstract

Les Mystères d'Eleusis

Ambiance : Sombre

Thèmes : Mythologie, Introspection

Triggers : Mort, Dépression

Abstract :

Pourquoi suis-je ici ?

Contre mon gré, j'ai quitté ma famille. Contre mon gré, je suis entrée dans cette grotte. Contre mon gré, j'ai effectué le rite.

Mais pourquoi suis-je encore ici ?

Seule, dans la pénombre, je patiente. Combien de temps ais-je déjà passé les yeux plongés dans l'abîme ? Combien de temps devrai-je attendre avant de pouvoir mourir ? Mon cœur brûle d'une rage d'avoir été abandonné, et je ne pardonnerai jamais à mon oppresseur la chute qui m'a été imposée. Eleusis n'est qu'un Asphodèle auquel nul intrus ne saura échapper.

ICI REPOSE PERSEPHONE, REINE DES MORTS ET HERALDESSE
DU PRINTEMPS. AVANCEZ PRUDEMMENT, ORPHELIN DU TEMPS,
SOUS PEINE DE RENAITRE UN MONSTRE.

III. L'Univers

Au début, il n'y avait rien. Puis deux Entités naquirent. Chthon -lit. Terre- et Astra -lit. Firmament-. Ces deux entités primordiales incarnaient des concepts fondamentaux : la Mort et la Vie, la Haine et l'Amour, la Guerre et la Paix... Ces entités étaient pures. Puis, comme dans toute bonne cosmogonie, ces entités s'unirent pour donner naissance à l'Homme. Ces derniers héritèrent donc de toutes les parties de leurs Géniteurs, qui se mêlèrent en eux.

Hélas, ces concepts entrèrent en conflit, mettant en avant la relative impureté des enfants des Entités. Incapable de nous comprendre, elles décidèrent de se retirer, afin de nous laisser nous gouverner nous-mêmes. Toutefois, elles nous laissèrent un moyen de les rejoindre, une épreuve par laquelle nous saurions nous montrer dignes de comprendre la vérité de notre existence.

Dans un lieu entre Chthon et Astra, des chambres à épreuves furent créées, des endroits hors du monde dans des instants hors du temps. Pour y accéder, des entrées furent disséminées partout sur Terre. Eleusis est une d'entre elles.

Dans ces chambres, les humains pourraient se confronter à leur conflits intérieurs, et dompter ainsi leur nature. Qu'ils réussissent ou non, ils auront à la fin la possibilité de se soumettre au regard des Entités. Celles-ci jugeront donc leur pureté, et agiront en conséquence.

Si l'être est impur, il verra son ascension échouer. Il sera divinisé mais scindé en deux car son conflit intérieur n'est pas résolu. Il errera dans la chambre à épreuve jusqu'à être remplacé par un autre. Son influence divine se limitera aux alentours de l'entrée de sa chambre d'épreuve, afin de lui permettre d'attirer 5 nouveaux sujets de test au travers du temps. Son essence refondera aussi la chambre à son image.

Si l'être est pur, son ascension réussira. Il sera alors transposé dans le Cœur de Chthon, où ce dernier et Astra sont unis. Il sera alors sujet aux révélations de la vraie nature de l'existence, et gagnera une influence sur le monde réel.

Dans les deux cas, l'être divinisé rejoindra les panthéons des Hommes, comme s'il avait toujours existé. L'Histoire recommencera, avec l'influence du nouvel être capable de réécrire le cours du temps.

IV. Les douzièmes sujets d'Eleusis

L'histoire de nos commence dans un autre monde, où une déesse n'existe pas. Perséphone n'est en effet alors pas née. Du moins, elle n'a pas encore été divinisée. Elle s'appelle pour l'instant Aspasia, et vit une vie tranquille avec son frère Alexios et son père en Grèce, aux alentours de -600. Elle passe ses journées à cueillir des fleurs médicinales poussant sur le mont Parnasse que son père revend au marché de Thèbes.

Un jour, hélas, ce dernier tombe gravement malade. Elle est alors contrainte de se rendre à Athènes pour trouver un médecin capable de soigner son père. Hélas, en chemin, elle est contrainte de passer la nuit près du Sanctuaire d'Eleusis, où elle sera enlevée par une ombre indistincte. Elle se réveillera dans une grotte sombre, où seul l'éclat d'une pièce dorée lui sera visible. En la saisissant, elle sera transposée dans un endroit étrange, une chambre d'épreuve.

Elle ne sera pas la seule à y être transposée. Un légionnaire Romain, un marchand Vénitien, un jeune enfant Grec et un archéologue Français ont en effet aussi été enlevés puis transposés.

Le légionnaire ne survivra pas à l'entrée dans la chambre, et mourra noyé. Le marchand, Cesare, sera dévoré par une créature mythologique plus tard. Seuls Aspasia, Léandre et Félix survivront aux épreuves : Félix, l'archéologue, abandonnera à mi-chemin, face au labyrinthe. Aspasia portera Léandre jusqu'à la salle du trône, où sa pureté sera testée. L'enfant fut alors déterminé comme pur mais, Aspasia craignant pour ce qui lui arriverait, décida de subir l'ascension à sa place.

Son désir d'intervenir et de protéger tout ceux autour d'elle mêlés à son désir d'indépendance créant un conflit non résolu, elle échouera l'ascension, et sera scindée. L'Histoire recommencera alors avec une nouvelle déesse ajoutée au Panthéon Grec : Perséphone, déesse des fleurs, du Printemps, et reine des Enfers.

Dans la chambre d'épreuve, l'environnement changea alors. Un monde grec fait d'Acro-poles vint remplacer les usines fumantes du précédant scindé, un Américain de la révolution industrielle devenu Hadès.

L'essence d'Aspasia reforma la chambre, et pris chair en deux divinités : Korê -lit. Jeunesse- et Despoina -lit. Maitresse-. La première était une jeune femme jouant de la lyre, aux sensibilités douces et qui refusait catégoriquement qu'un quelconque mal soit porté au jeune Léandre qu'elle méprenait pour son frère Alexios. La seconde était une femme cachant son visage derrière un voile, et qui n'avait pour seul but que la torture d'Eleusis s'arrête.

V. Les Personnages

A. Les Personnages Non-Joueurs

Aspasia : La sœur d'Alexios. Une jeune fille débrouillarde mais surprotectrice. Sujette de l'épreuve d'Eleusis précédente, elle est assise sur le trône, scindé en Despoïna et Korè.

Korè : La facette émotionnelle et surprotectrice d'Aspasia, incarnée en la déesse de la Jeunesse. Elle prend l'enfant Léandre pour Alexios, et ne laisse personne s'en approcher.

Despoïna : La facette raisonnée et froide d'Aspasia, incarnée en la déesse de l'outre-monde. Elle cherche à mettre fin au supplice d'Eleusis, et aide silencieusement les protagonistes.

Félix Bolion : Le fiancé de Sybil et ancien élève de Stephen. Il est archéologue, d'origine Française, et a lui aussi subi la précédente épreuve d'Eleusis. Séparé de son conflit, il plaît à découvrir la bibliothèque d'Eleusis. En récupérant son orbe, il redeviendra lui-même, soit narcissique, égocentrique, et obséquieux.

Léandre : Un enfant de sept ans sujet de l'épreuve d'Eleusis précédente. Issu de la période d'occupation Romaine de la Grèce, plus précisément vers 100 AD. Son innocence fait de lui l'une des rares personnes sans conflits à avoir traversé Eleusis.

B. Les Personnages Joueurs

Alexios : 19 ans, Dévoué, Dépendant, Seul, Perdu.

Un jeune Grec issu de l'âge sombre antique. Il a passé son enfance protégé par sa mère puis, après le décès de celle-ci, par sa sœur. Il cherche aujourd'hui à prouver qu'il sait se débrouiller seul, même si sa grande dépendance envers sa sœur et son éducation lacunaire le rendent particulièrement candide, voire immature.

Zoé : 27 ans, Digne, Arrogante, Froide, Déterminée

La fille d'un général Byzantin vivant pendant la chute de l'Empire Romain d'Orient. Elle éprouve une immense frustration face à l'état actuel de sa nation, et cherche à le voir perdurer. Elle part en quête de la recette du feu Grégeois dans l'espoir de sauver Constantinople. Ayant grandi lors d'une guerre perpétuelle, elle fuit la vulnérabilité, pour elle synonyme de faiblesse.

Osman : *41 ans, Discipliné, Violent, Endurant, Jaloux*

Un janissaire, soldat d'élite de l'armée Ottomane, ayant vécu lors de la chute de l'Empire Romain d'Orient. Après une enfance volée et une vie emplie de guerre, cet homme cherche le repos, même s'il est hanté par ses choix et ses actes passés. Emprunt à des comportements d'une extrême violence, son instabilité émotionnelle n'a d'égale que ses performances au combat. Il a été ordonné de retrouver Zoé et de la capturer vivante.

Stephen : *56 ans, Calme, Passionné, Distract, Inconscient*

Un archéologue anglais du XIX^{ème}. Il a perdu sa femme et son fils dans un incendie, et se blâme pour ne pas les avoir sauvés. Il a ainsi abandonné sa passion et se contente maintenant d'enseigner, afin d'être au plus près de sa fille, Sybil. Il cherche à la protéger à tout prix, sans se rendre compte que celle-ci ne s'épanouit pas sous sa tutelle. Sa passion pour l'Histoire est grande, ce qui le mène parfois à ignorer des choses plus importantes. Il est fier d'avoir formé un grand archéologue tel que Félix Bolion, et a accepté qu'il se fiance à sa fille

Sybil : *24 ans, Timide, Serviabile, Capable, Accablée*

Une jeune infirmière du XIX^{ème}. Elle se sent responsable de la mort de sa mère et de son frère, puisqu'elle a renversé le chandelier qui a lancé l'incendie ayant pris leurs vies. Elle cherche ainsi à compenser cette peine en aidant les autres, parfois à son détriment. Elle se plie à tous les vœux de son père, se sentant endettée envers lui, même si elle ne lui a jamais confié ce fait, ni pourquoi. Elle a ainsi accepté l'offre de fiançailles de Félix Bolion, sachant que son père souhaite qu'elle soit entretenue.

C. Les Conflits Internes

Chaque personnage est mû d'un ou plusieurs conflits, qu'il ou elle devra affronter en Eleusis. Ces conflits sont centraux au scénario, et il est donc essentiel que chaque joueur les ait bien en tête. Il faudra donc faire un point détaillé à ce sujet lors des apartés de début de scénario. Selon la lecture qu'ont les joueurs des personnages, ils trouveront ou formuleront parfois d'autres conflits. Accompagnez-les en ce sens, tant que ces derniers sont cohérents avec les concepts notés ci-dessous.

Alexios : *Dépendance/Maturité*

Ayant grandi entouré de personnes faisant tout pour lui, Alexios est fortement dépendant des autres. Il se définit par rapport à sa sœur, et perd donc une grande partie

de son identité en son absence. Il souhaite tout de même prouver sa compétence, et gagner en liberté. Le décès de son père et la disparition de sa sœur précipite cette situation, en le forçant à prendre son envol.

Zoé : *Héritage/Avenir*

Zoé cherche à restaurer le passé, et refuse d'admettre que ce dernier puisse être perdu à jamais. Elle voit sa mission comme un devoir sacré plutôt que comme une chance de s'échapper et de recommencer à zéro. La tâche qui se présente à elle est en réalité de faire le deuil de son empire. La quête du feu grégeois est vaine, car même cette arme ne suffirait pas à vaincre les Ottomans.

Osman : *Violence/Repos*

Osman est un Homme violent, plus arme qu'humain. Il doit faire la paix avec son passé et son enfance perdue s'il souhaite trouver le repos. Sa mission entre donc en conflit avec son désir interne, et il devra choisir entre son rôle de janissaire et son envie de sérénité s'il souhaite sortir indemne d'Eleusis.

A noter : Dans sa fiche Personnage, lors du siège d'Halicarnasse, le sort de l'enfant qu'il trouve à la fin du siège n'est pas défini. Pendant l'aparté au début du scénario, en plus d'exposer ensemble le conflit interne du personnage, indiquez au joueur que c'est à lui de choisir s'il a épargné ou tué l'enfant. Il n'a pas à décider directement, mais ce choix aura son importance assez rapidement, lors de la scène du théâtre.

Stephen : *Passion/Responsabilité*

Stephen est tiraillé entre son rôle de père et sa passion pour l'archéologie. Être le professeur de Felix Bolion lui a permis d'allier ces deux tendances pour un instant. Parfois, sa culpabilité le mène à être prêt à tout sacrifier pour sa fille, quitte à le priver de sa passion. Dans d'autre cas, son envie de rester connecté à cette dernière le mène à nuire à sa fille. Il doit apprendre à pacifier ce conflit en se rangeant d'un côté ou de l'autre, soit en apaisant sa relation avec Sybil, soit en se renfermant sur sa vocation.

Sybil : *Culpabilité/Liberté*

Sybil est le pendant de son père. Se sentant également coupable pour la mort de sa famille, elle se plie aux désirs de son père, et s'écrase face à lui, quitte à étouffer son envie de liberté. Sa volonté d'aider les autres lui nuit aussi parfois, et sa culpabilité l'empêche de s'épanouir dans sa profession. Elle Aide les autres pour purger sa peine, plutôt que pour le bien qu'elle apporte. Elle devra donc dépasser sa culpabilité et apaiser sa relation avec Stephen si elle souhaite apaiser son conflit.

VI. Déroulé du scénario

I- La Chute

A. La bouche de Chthon

Les personnages se réveillent dans une grotte sombre par de l'eau froide leur coulant le long de leur corps. Ils ne peuvent pas encore se reconnaître, sauf à la voix. Ils ont alors trois minutes pour trouver une porte fichée dans un mur de la grotte, et l'enfoncer.

Il y a deux chemins dans la grotte : gauche, ou droite. Les PJs choisissent le chemin à descendre, le choix augmentant la pression. Peu importe leur choix, les PJs tomberont d'abord sur le cadavre d'un soldat en armure rouge - un légionnaire -. S'ils le fouillent, ils trouveront une pièce dorée et une spatha (la décrire comme un glaive court et rouillé). Stephen reconnaîtra l'origine Romaine de l'épée une fois sortie de la grotte.

Les PJs arrivent ensuite devant une porte fichée dans un mur, qu'ils repèrent grâce aux courants créés par l'eau qui s'infiltré sous le mur, ou en tâtant la paroi rocheuse. Les joueurs devront alors l'enfoncer en étant au moins deux. La porte s'ouvre, et l'eau s'engouffre dans l'ouverture, entraînant tous les joueurs dans une chute de quelques mètres.

Pour jouer la scène :

- Un sablier aide à faire monter la pression. S'il faut plus de temps, n'hésitez pas à le retourner plus d'une fois : les joueurs n'ont aucune idée du temps imparti ! Décrivez tout de même la montée des eaux régulièrement.

- Plongez la salle dans l'obscurité, si possible. Eclairez seulement le sablier avec une lumière très faible.

- Le premier personnage qui pose sa main sur le mur se coupe la main sur une roche aiguisée. On utilisera cette blessure pour du RP avec Sibyl et pour introduire un autre concept plus tard.

- Si les PJs sont statiques, la montée de l'eau les contraindra à avancer. Il faut bien préciser que la bouche par laquelle le torrent s'écoule est trop étroite pour être traversée.

- Les forts courants mènent à la porte dans le mur, et l'eau s'infiltré sous celle-ci. Cela permet aux PJs de retrouver la porte, et au MJs de limiter leurs déplacement en les empêchant de rebrousser le chemin.

B. Le Pont

Une fois sortis de la Bouche, les PJs se retrouvent à l'extrémité d'un long pont permettant de traverser un immense gouffre. La roche y est parcourue de veines bleuâtre qui émettent une faible lueur. Le pont est similairement recouvert de ces motifs. Cette lueur bleuté permet aux joueurs alors de se reconnaître s'ils se connaissent, sans plus. Autrement dit :

- Stephen et Sibyl se reconnaissent
- Alexios croit reconnaître Aspasia en voyant Zoé
- Zoé et Osman se reconnaissent plus ou moins

La main entaillée du PJ ayant posé sa main sur la roche dans l'entrée saigne. Les gouttes de sang tombant au sol changent localement la couleur des veines du bleu à l'orange. Le liquide semble en effet réagir à la proximité directe du sang. Si les joueurs se penchent pour l'inspecter, il tourne aussi à l'orange près de leur visage.

Une fois que les joueurs ont eu le temps de suffisamment discuter (une dizaine de minutes au maximum, viser cinq minutes dans l'idéal), la séquence de chasse s'enclenche. Des ombres et éclats orange apparaissent sur les murs du gouffre, de plus en plus nombreuses. De plus, l'air se refroidit légèrement. Une fois que les PJs commencent à fuir de l'autre côté du ponton, les figures aux murs se font de plus en plus nombreuses, jusqu'à créer une marée de silhouettes qui changent le bleu à l'orange sur les parois rocheuses de la grotte. Il s'agit d'âmes perdues, convoquées par Despoïna.

Pendant leur course, s'ils se retournent, ils remarquent la présence de cette dernière sous la forme d'une figure voilée lévitant légèrement au-dessus du sol. Le froid vient visiblement d'elle, baignant dans une brume bleuâtre. Elle semble mesurer près de deux mètres cinquante.

A l'autre bout du pont, les PJs trouvent une porte scellée avec des pierres sur lesquelles sont gravées des lettres. Il faut alors les presser dans le bon ordre pour l'ouvrir. Le mot de passe est « Persephone ouvrez-nous ».

Pendant que certains PJs tentent d'ouvrir la porte, d'autres devront tenir à distance les ombres (des figures humanoïdes sans visage à la peau grise et craquelée, comme sous une couche de cendre) et constateront que ces dernières semblent s'écarter du chemin de la figure voilée. Cette dernière est figée, et ne fait qu'observer les intrus à quelques mètres.

Pour jouer la scène :

- Laisser planer le suspense sur l'identité de Zoé auprès d'Osman. Il faut éviter une longue scène de confrontation ici, au risque de troubler le rythme du scénario.

- Initiez les vision des ombres sur les parois lentement, en faisant remarquer des taches orange aux murs à un ou deux PJs, qui disparaissent aussitôt. La montée en tension est importante !

- Introduisez la course poursuite avec la musique « l'Ordre de Kosmos ». La tension dans la musique suit le développement de la scène.

- Un jeu de Scrabble est parfait pour permettre aux PJs de jouer avec l'anagramme de la porte.

- Le nom de Perséphone est cité dans la lettre de Félix à Stephen. Assurez-vous donc que le PJ ait bien en tête ce nom au début du scénario !

- Soyez gentils envers les PJs qui essaieront de repousser les créatures. Oman, en particulier, n'aura pas beaucoup de difficultés à les chasser une à une, mais ne saura pas aisément gérer plusieurs créatures en même temps. A vous de jauger, pour faire monter la pression !

- Le Pierre-Feuille-Ciseau (PFC) est une méthode efficace pour conserver le rythme d'un combat. Pour chaque monstre, faites-en un avec le PJ pour toute action d'envergure qu'il entreprend en attaquant ou se défendant. Un PFC par créature est amplement suffisant.



C. Les Champs Elysées

Une fois la porte franchie, les PJ tombent dans une fontaine. En en sortant, ils observent qu'ils sont au sommet d'une acropole. On leur décrit alors les alentours :

- Ils sont toujours dans un gouffre, mais une ouverture dans le plafond laisse entrer la lumière du soleil
- En ordre descendant il y a, sur le flanc de l'acropole, un jardin, un théâtre, et deux temples en contrebas.
- Une musique de lyre retentit dans l'air. Il semble provenir du jardin.

Sur le rebord de la fontaine se trouve un papier sur lequel sont griffonnés ces mots :

Je chute.

Au moment où ils avaient le plus besoin de moi, je chute.

Seule, sans espoir de ressortir de cette pénombre,

En vie, mais sans certitude que verrai une nouvelle aube,

Je chute.

La lumière permet maintenant aux PJs de se dévisager. On leur donne donc leurs fiches « opinion des autres » respectives. S'en suivra normalement une longue scène de RP durant laquelle les PJs tentent de comprendre qui ils sont, où ils se trouvent, et en quelle année ils sont.

Les PJs finiront par avancer vers le jardin, seul lieu accessible depuis le sommet de l'acropole. Indiquez alors qu'Alexios reconnaît l'air de lyre qui en sort comme étant celui joué par sa mère lorsqu'il était enfant. On peut aussi utiliser ce levier pour les convaincre d'avancer.

Pour jouer la scène :

- Il fait maintenant jour. Ouvrez les volets, ou allumez les lumières !
- Référez-vous à la section Contexte Historique pour aider vos PJs en répondant à leurs questions sur l'histoire du monde. Tout le monde n'est pas spécialiste de la chute de Constantinople !
- Le calendrier de chacun des PJs est différent des autres : de la confusion en émergera. Laissez-les se dépatouiller avec cela, toutes les informations nécessaires sur le fonctionnement des calendriers sont notés dans leurs fiches.

~12~

- Osman est susceptible de réagir violemment à la vue de Zoé. Assurez-vous qu'il ne commette pas d'acte qui limite trop le jeu de Zoé (blessure, mort...). Un Deus Ex Machina est cohérent avec le contexte du scénario, alors préparez-vous à sauver la vie des PJs si nécessaire ! Utilisez aussi un PFC pour les confrontations entre joueurs.

- Cette scène peut durer jusqu'à un quart d'heure, si les PJs ont des choses à dire. Laissez le RP se faire, c'est un premier moment de répit après le prologue du scénario.



D. Le Jardin

Cette scène est relativement courte. Une fois arrivés au Jardin, les joueurs trouvent une femme anormalement grande (deux mètres cinquante) allongée sur le rebord d'une fontaine, et jouant de la lyre. Les joueurs trouveront tous un air de ressemblance entre Sybil et elle, sauf Alexios, qui lui reconnaîtra des traits similaires à sa sœur.

La femme se présentera comme *Korè*, et répondra de manière cryptique aux questions des joueurs portant sur le lieu où ils se trouvent. Elle ignorera complètement les questions portant sur *Aspasia*.

Ce que *Korè* pourra révéler :

- Les joueurs se trouvent à Eleusis
- Ils ne sont pas seuls
- Ils seront testés
- L'unique moyen de quitter les lieux est plus loin, dans les profondeurs.

Lorsque les joueurs demandent où se rendre ensuite, ou lorsque le MJ sent ces derniers pédaler dans la semoule, Korè dira simplement s'en aller et, d'un geste du bras, ouvrira un chemin de fleurs blanches (des Achillées) menant vers l'autre sortie du jardin, menant au théâtre. Elle aura alors disparu.

Pour jouer la scène :

- Korè ne se sent pour l'instant pas menacée. Elle guidera donc légèrement les joueurs. Elle n'est toutefois pas d'une grande aide. Les joueurs devraient ressortir légèrement frustrés de leur interaction avec elle.
- Lorsque le nom « Korè » est prononcé, les joueurs entendront également le terme « Jeunesse ».
- Alexios ne doit pas trop en apprendre sur Aspasia. La seule réponse qu'il sera susceptible d'obtenir est qu'il faut s'avancer dans les profondeurs.
- La fontaine est recouverte de bas-reliefs décrivant le rapt de Perséphone, d'un style que Stephen ne reconnaît pas.

E. *Le Théâtre*

Le théâtre est la première scène de RP « introspectif ». Il est donc important de l'effectuer avec soin. L'objectif est de questionner les joueurs sur leurs conflits internes, afin de mener à une confrontation avec soi-même. Ces moments créeront également des scènes de RP entre joueurs, lorsqu'ils chercheront à se reconforter ou à se critiquer. Ces éléments sont aussi essentiels au développement de chaque personnage. Aussi, laissez le temps aux PJs de vivre la scène. Une trentaine de minute maximum semble généralement suffire, mais laissez-vous donc porter par vos joueurs.

En suivant le chemin descendant l'Acropole, les PJs entreront dans un théâtre grec par le sommet des estrades. Les portes se referment alors derrière eux, et aucune autre sortie n'est visible.

Sur la scène, une figure drapée de noir et portant un masque de pierre craquelé sans aucun détail tend la main vers une stèle grise. Cette figure ne répond à rien, et n'est pas tangible : les joueurs le traversent s'ils essaient de la toucher. Sur la stèle repose un empreinte de main, ainsi qu'une inscription : « Les braves affronteront leur passé. La voie leur sera alors ouverte ». Il faut que les PJs placent leur main sur l'empreinte, afin de lancer les scènes de contemplation. Au moment où quelqu'un le fait -volontairement ou non-, plusieurs choses se passent :

- Les autres joueurs sont instantanément transposés dans les gradins.
- La scène change, et prend l'aspect d'un lieu du passé de la personne sondée.
- La figure drapée de noir change elle aussi, et arbore les mensurations d'un proche, ainsi que son visage, sur le masque de pierre.

La figure posera alors deux questions à la personne sondée, auxquelles elle devra répondre. Une fois ceci fait, le décor s'évapourera, et le théâtre reviendra à la normale. La figure tendra alors au sondé un orbe dans lequel des volutes bleues virevoltent puis, une fois celle-ci saisie par le joueur, reviendra dans sa position initiale. Cet orbe représente le conflit interne du personnage. Ce dernier ne saura s'en séparer, étant pris d'une immense douleur dans tout son corps lorsqu'il ne l'a pas sur lui. Une fois les cinq orbes récupérés, les portes du temple se rouvriront, et les PJs pourront reprendre leur route vers le temple.

Alexios :

La scène est celle du départ d'Aspasia. Alexios est accoudé à une fenêtre, tandis que sa sœur est à l'orée du bois. Elle se retourne et lui pose les questions suivantes :

- Pourquoi m'as-tu laissée partir ?
- Pourquoi es-tu venu me chercher ?

Zoé :

La scène est celle du sac de Constantinople. Zoé est sur un navire en direction de la Grèce. Phocas est à côté d'elle, en pleurs. Sa tunique noire est maculée de rouge sur son torse.

- Pourquoi n'accepte-tu pas notre défaite
- Pourquoi ne nous pleures-tu pas ?

Osman :

La scène est celle de la prise d'Halicarnasse, au sommet de la ville, dans le quartier riche. Osman est debout, tenant dans sa main gauche le bras un enfant, et sa main droite étant posée sur son sabre. L'enfant est au sol, tenu par Osman.

- Pourquoi continues-tu à te battre ?
- Pourquoi mériterais-tu le repos ?

La scène prend fin lorsque Osman libère ou achève l'enfant, comme décrit lors de l'aparté effectué au début du scénario. Prévenez le joueur que son choix arrive, au début de la scène.

Sybil :

La scène est celle de la discussion avec le Dr. Kinglsey. Sybil et le docteur sont assis dans la cour intérieur de la clinique. La nuit est tombée.

- Pourquoi caches-tu la vérité à ton père ?
- Pourquoi les as-tu tués ?

Stephen :

La scène est celle de l'incendie du manoir. Stephen serre dans ses bras une jeune fille au traits de Sybil, la maison brûlant derrière eux.

- Pourquoi nous as-tu abandonnée papa ?
- Pourquoi penses-tu pouvoir me protéger aujourd'hui ?

Pour jouer la scène :

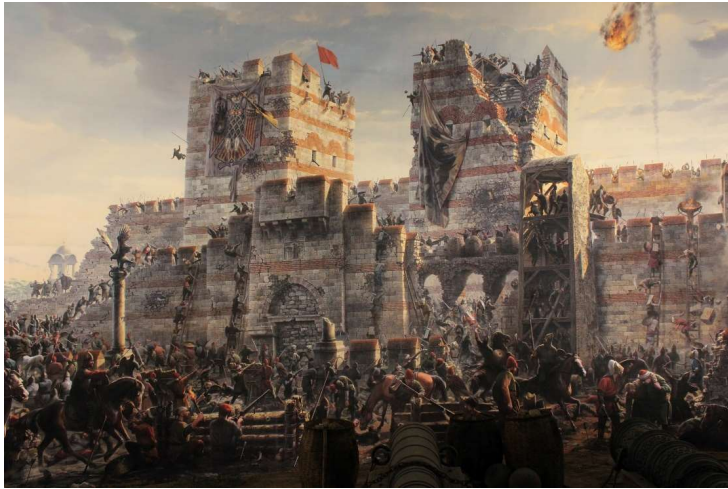
- Faites se lever chaque joueur sondé, et aménagez une scène sur laquelle vous pourrez jouer les cinq questionnements. Placez le joueur et mettez-vous dans la position de la figure drapée de noir. En bref, faites de ces scènes des mini-GNs.

- Posez votre voix en décrivant les scènes. Votre ton devrait être sombre, voire grave. Parlez lentement et articulez clairement les questions posées. Prenez votre temps !

- Hormis celle d'Osman, c'est vous qui décidez de la fin de chaque scénette. Assurez-vous bien que votre PJ a fini de parler avant de décrire l'évaporation du décor.

- Certains PJs parleront énormément, tandis que d'autres seront plus laconiques dans leurs réponse. Adaptez-vous à leur rythme !

- La scène d'Osman est la plus difficile à mettre en place, puisque c'est là que le sort de l'enfant d'Halicarnasse est décidé. Assurez-vous bien que le joueur comprenne le choix qu'il a à faire. D'expérience, lui glisser « il va falloir décider » en mettant en place la scène suffit à clarifier ce point, si tant est que vous en ayez bien discuté pendant l'aparté de début de scénario.



~17~

F. *Les deux Temples*

Cette section est sensée permettre aux PJs de se reposer un peu « émotionnellement », après la scène du théâtre. Il y a tout de même quelques secrets à découvrir !

Les joueurs, après avoir quitté le théâtre, arrivent en contrebas de l'Acropole, au niveau d'une large place sur laquelle se trouvent deux temples. L'un, fait de bois et relativement petit, semble héberger plusieurs statues de marbre coloré. L'autre, beaucoup plus imposant, est un temple à Apollon. On décrira ainsi la statue d'un Homme se battant avec un serpent dans l'antichambre de celui-ci.

Si un joueur observe les frises au sommet du temples, on pourra décrire le sujet de ces dernières. On y trouve une figure féminine tenant un orbe. Elle est reliée à la voute céleste et la terre par plusieurs mais qui semblent émerger de ces dernières. Elle arbore une expression paniquée, voire de douleur.

I. *Le Petit Temple*

Dans ce temple en bois se trouvent deux rangées de six statues, sur la gauche et la droite. Celles-ci représentent les douze Olympiens de la mythologie Grecque. Vous pourrez donc décrire un Homme tenant un trident, un autre bandant un arc, ou une femme assise à un métier à tisser.

Au fond de la pièce, une statue colossale d'une femme jouant de la lyre repose. Les cordes de cette dernière sont faite de fil, plutôt que de pierre, et trois d'entre elles sont manquantes. La lyre est trop grande pour utiliser les cordes de la lyre d'Alexios. Il faut que les joueurs inspectent les autres statues pour trouver trois autres cordes. L'un sur l'arc d'Artemis, une autre sur le métier à tisser de Héra, et la dernière autour du thyrses de Dionysos.

Une fois les trois cordes installées, la statue se scinde en deux, et un escalier descendant dans la pénombre est révélé.

Pour jouer la scène :

- N'insistez pas trop sur les statues initialement. N'hésitez pas à redécrire avec de plus en plus de détail les objets tenus par les statues.
- Les joueurs sont susceptible d'aller visiter l'autre temple en quête de solution. Redécrivez es statues lorsqu'ils pénètre à nouveau dans le petit temple

II. Le Grand Temple

La visite du grand temple est techniquement facultative : les joueurs peuvent progresser sans le visiter. Ils y trouveront toutefois quelques explications quant au lieu dans lequel il se trouvent. Laissez donc les joueurs se séparer à cet instant s'ils le souhaitent, même s'il est plus intéressant que tout le monde participe à la rencontre décrite ensuite.

L'antichambre du temple est remplie d'offrandes. Au pieds de la statue d'Apollon, une soixantaine de drachmes sont accumulées. Des épées, boucliers, et autres objets d'intérêt peuvent être récupérés par les joueurs, mêmes s'ils seront d'une utilité limitée. Ne laissez qu'un joueur en récupérer, afin de maintenir un certain sens de vulnérabilité chez vos joueurs.

De part et d'autre de la statue, deux renforcements vomissent une brume verdâtre et malodorante. L'odeur rappelle à Osman et Sybil la chair en décomposition. S'ils s'aventurent à la franchir, ils découvriront dans la pièce derrière l'antichambre un Oracle. Celle-ci tangué de tout son corps, lentement, et psalmodie à voix basses des mots qu'aucun des joueurs ne comprend. Devant elle, un trou circulaire et béant perce le sol du temple, et c'est de celui-ci que semble émerger les vapeurs nocives.

Lorsque tous les joueurs sont entrés dans la pièce, la Pythie se tourne vers le premier d'entre eux à y avoir pénétré. Elle tend sa main vers l'avant, et indique lève trois doigts. Les joueurs ont alors trois questions auxquelles la Pythie, soit vous, devra répondre.

Cet exercice est difficile. Il ne s'agit pas de tout expliquer en détail, mais d'alluder à la vérité sans trop en dire. Vous pouvez potentiellement répondre aux questions que les joueurs se posent entre eux, si vous vous sentez mesquin.

Voici certaines question auxquelles vous devriez être préparés, ainsi que des réponses possibles :

Q : Alexios demande où se trouve sa sœur/ Zoé demande où se trouve la recette du feu grégeois

R : Pointer du doigt le petit temple, ou répondre « plus loin »

Q : Où somme nous ?

R : Au choix « Eleusis », « La chambre d'épreuve d'Eleusis »

Q : Que sont ces orbes ?

R : « Votre essence », « Vous », « L'épreuve »

Vous l'aurez compris, vous êtes libres de répondre de la manière que vous souhaitez ! Pensez à guider les joueurs, et n'hésitez pas à réfléchir à ce que vous souhaitez dire avant de répondre.

Une fois les trois questions posées, les vapeurs nocives émanant du trou central s'épaissiront, jusqu'à rendre la visibilité nulle, puis disparaîtront. La Pythie aura alors disparu. Sur son siège, un voile bleu froid au toucher pourra être récupéré : l'Oracle était en fait Despoïna. Celui-ci permettra aux joueurs de battre le Minotaure dans le labyrinthe, lors du deuxième acte.

Pour jouer la scène :

- Jouez le mysticisme au maximum. Continuez de psalmodier lorsque vous ne parlez pas aux joueurs.
- Si les joueurs posent une question idiote, ou mal formulée, répondez-y sans pitié !



III. La Tombe de Python

Il se peut que certains joueurs, inspirés par l'atmosphère mystique du scénario, décident de sauter à pieds joints dans le puit du temple de l'Oracle. Si cela vous arrive, pas de panique ! Une salle optionnelle s'y trouve. L'intérieur du puit est sombre. Si on l'éclaire, on peut y repérer des formes blanches d'origine inconnue. Une odeur nauséabonde s'en échappe.

Pour commencer, effectuez un PFC afin de savoir si la personne souffre de sa chute ou non. Ensuite, décrivez les alentours : Un immense squelette de serpent prend s'étend plus loin dans la pénombre. Le joueur se trouve au niveau de la queue. Le sol est recouverte de chair putréfiée, ainsi que de morceaux indistincts de squelettes humains. Le joueur devra d'avancer vers la tête du serpent. Là, il pourra récupérer un de ses crocs, qui est en fait une dague. S'il appuie sur un bouton placé au bout du manche, ce couteau crachera un venin susceptible de faire fondre la chair. Ce croc pourra être employé contre le Minotaure.

Pour attirer l'attention du joueur sur celle-ci, vous pouvez décrire un endroit où toute la chair au sol est dissoute, ainsi que les quelques gouttes qui tombent depuis le croc. Décrivez enfin l'apparente fragilité de celui-ci, afin d'inviter le joueur à le récupérer. Une fois ceci-fait, le joueur trouvera une porte qui mène au même chemin que l'escalier du petit temple. Attendez que les joueurs s'y rejoignent avant de continuer le scénario.

Si votre joueur a été plutôt réceptif au jeu introspectif depuis le début du scénario et que vous avez le temps, une scène d'hallucination causée par les vapeurs peut être un jeu intéressant. Utilisez donc une autre scène de la fiche PJ du personnage que celle utilisée au théâtre, et jouez sur les reproches que le personnage se fait. Vous pouvez également y ajouter quelques visions issues de la cosmologie du scénario. La totalité du passage dans la Tombe de Python ne devrait pas durer plus de dix minutes.

Pour jouer la scène :

- Décrivez bien l'odeur et l'aspect de la chair putréfiée. Insistez sur le dégoût que ressent le joueur.
- N'hésitez pas à insister sur la dague, dans le cas où votre joueur ne la récupère pas tout de suite. On peut par exemple placer une serrure sur la porte de sortie, qui nécessite l'usage de la dague pour être forcé
- Soyez inventifs avec les hallucinations, mais brefs : les autres joueurs attendent !
- Puisque vous serez séparés des autres joueurs, n'hésitez pas à faire cette scène en deux instances plutôt qu'une.

II- La Recherche

A. La bibliothèque

Le couloir dans lequel s'enfoncent les joueurs est long, et descend lentement. Ils aperçoivent après quelques minutes de marche une porte rouge matelassée, et ornée de dorures. Sur celle-ci, une feuille est plantée par un couteau. On peut y lire un nouveau poème :

Je cherche.

Désorientée mais refusant de m'arrêter, je cherche.

Une sortie, peut-être, se trouve derrière cette porte,

Une chance, aussi, de retrouver un sens ?

Je cherche.

Derrière la porte se trouve une bibliothèque infinie. On peut y trouver la totalité des connaissances humaines, y compris la recette du feu Grégeois. Au loin, les joueurs entendent un léger tintement métallique, et tous sentent une odeur de fraise, odeur que seul les Anglais sont susceptibles de reconnaître.

En suivant cette piste, ils tombent rapidement nez à nez avec un vieillard assis face à un âtre, buvant du thé. Il regarde fixement une page arrachée d'un livre posé devant lui. Lorsqu'il entendra ou apercevra les joueurs, il fermera le livre délicatement, puis se retournera vers eux. Stephen et Sybil reconnaîtront alors un Félix Bolion âgé, d'une soixante-dizaine d'années.

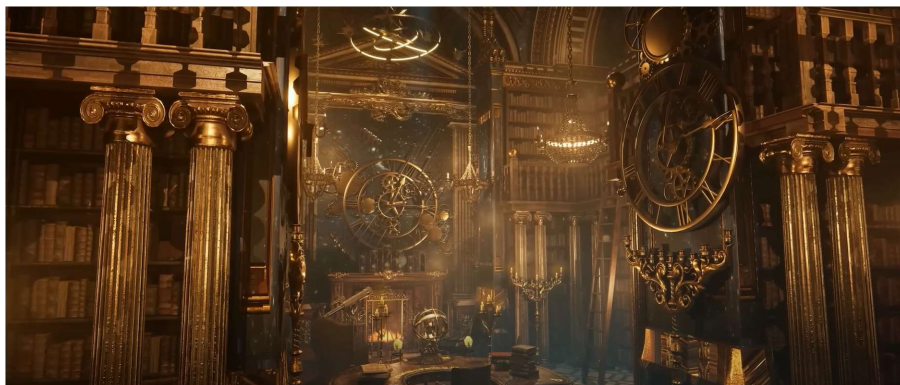
Ce dernier demeure dans la bibliothèque depuis la dernière épreuve, durant laquelle il a refusé de se confronter au Minotaure. Il a ainsi fait demi-tour, et prit domicile dans l'usine qui précédait, avant que celle-ci ne se change en bibliothèque après l'ascension d'Aspasia. Il a alors été séparé de son orbe et, après une grande douleur, il a été pacifié.

Stephen et Sybil seront susceptibles de le trouver fortement changé non seulement physiquement, mais aussi psychologiquement. Il est beaucoup plus lent, met du temps à répondre aux questions, et paraît presque sénile. Il saura tout de même décrire le changement de l'usine à la bibliothèque, ainsi que la femme grecque (Aspasia), l'enfant Romain (Léandre) et l'Homme Italien (Cesare) qui l'accompagnaient avant qu'il ne se séparent. Il saura aussi indiquer à Zoé un livre contenant la recette du feu Grégeois, bien qu'il soit assez loin de là où les joueurs se trouvent. Enfin, il indiquera aussi la porte menant au labyrinthe, non loin de là où les joueurs se trouvent.

Si les joueurs lui posent des questions au sujet d'Eleusis, Félix partira dans un monologue insensé parlant d'ascension, de conflit, de divinités primordiales, de pureté, de torture, d'essence, d'épreuves... Il utilisera des termes d'intérêt, mais de façon complètement incohérente.

Après quelques échanges, les lumières de la bibliothèque faibliront, et les flammes dans la cheminée s'éteindront. Une brume bleuâtre apparaîtra alors au loin, et la figure de Despoïna, accompagnée des âmes perdues, et les joueurs devront alors fuir. Felix pourra démarrer le mouvement en se précipitant vers la porte du labyrinthe.

Dans le cas où les joueurs n'ont ni récupéré la dague empoisonnée de Python, ni le Voile de l'Oracle, Despoïna réussira à rattraper l'un des joueurs. Il peut par exemple s'agir de Zoé, partie récupérer la recette du feu Grégeois. La Maitresse marquera alors sa « victime » en lui saisissant le bras, ce dernier se recouvrant d'une fine couche de givre. On décrira la sensation de froid mordant saisissant le joueur, qui s'estompe rapidement une fois que Despoïna l'aura relâché. Elle laissera partir l'autre joueur, en indiquant la porte du labyrinthe. La Marque de Despoïna tiendra à distance les âmes perdues lors du trajet, et permettra aux joueurs de vaincre le Minotaure.



Pour jouer la scène :

- Félix est censé mettre les joueurs mal-à-l'aise. Il ne s'agit pas d'un personnage comique. Essayez donc d'inspirer un manque de confiance.
- La Marque de Despoïna peut être utilisée en plus de la Dague et du Voile, si vous avez le temps. La scène permet aux joueurs de comprendre que Despoïna n'est pas une antagoniste !
- Amusez-vous avec les livres de la bibliothèque. Plus c'est aléatoire, mieux c'est ! Faites tout de même attention à ne pas laisser les joueurs passer trente minutes à lire. Un livre par personne maximum avant de faire apparaître Despoïna !

B. Le Labyrinthe

Cette scène est brève, et consiste principalement à décrire la pénombre dans laquelle les joueurs se trouvent, ainsi que les quelques marques que Félix semble inspecter avant de s'orienter dans le labyrinthe. Il expliquera que c'est lui qui les a gravés lors de son chemin retour, après avoir refusé de se confronter au monstre du labyrinthe. Il ne dira rien de plus à ce sujet, si ce n'est que les trois autres (Léandre, Aspasia et Cesare) n'ont pas fait marche arrière.

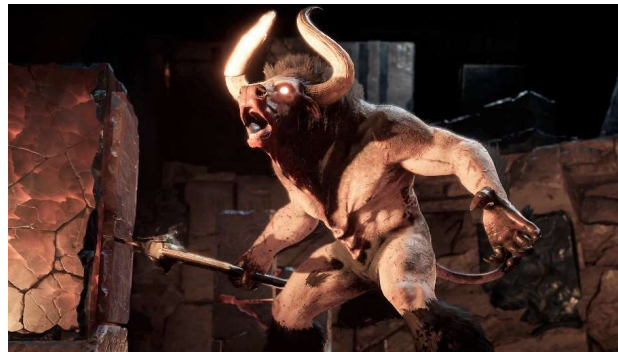
Pour jouer la scène :

- Si du jeu se lance, laissez les joueurs discuter. Sinon, n'hésitez pas à abréger. La scène est susceptible de ne durer qu'une poignée de minutes.

C. Le Minotaure

Au centre du labyrinthe, une aire assez large est dégagée. Au centre de ce carré d'une trentaine de mètres de côté se trouve un escalier en colimaçon montant jusqu'au plafond. On observe au pied des marches un corps inanimé vêtu de riches et amples vêtements (Cesare, le marchand vénitien). Sur un côté, un large tas de paille est orné de plusieurs crânes et autres os. Les joueurs aperçoivent au loin, dans la pénombre, une énorme silhouette. Tant qu'ils n'ont pas franchi le seuil de la pièce, celle-ci les ignore -Félix leur indiquera d'ailleurs ce fait si un joueur se précipite dans la pièce-. L'objectif est de rejoindre l'escalier en évitant ou battant le minotaure.

Le minotaure mesure deux mètres et quelques de haut, et est armé d'un Labrys, une hache à double tranchant. Il l'utilisera initialement pour attaquer, mais le lâchera lorsqu'il deviendra enragé, préférant « galoper » vers sa cible pour l'embrocher sur ses larges cornes. Le Labrys est bien trop lourd pour être récupéré par qui que ce soit.



~24~

Les joueurs vont probablement essayer de distraire la créature pendant que d'autres se faufilent jusqu'à l'escalier. Toutefois, Les balles qu'Osman et Stephen pourront tirer ne sauront que sonner la créature, tandis que la dague rouillée d'Alexios se brisera sur elle. Le sabre d'Osman est susceptible d'infliger des blessures légères, pendant le combat. Ces attaques enrageront le Minotaure, qui foncera sur la dernière personne à l'avoir attaqué.

Pour vaincre la créature, les joueurs devront utiliser la Dague, le Voile, ou la Marque. La première est la seule arme capable de pénétrer le cuir du Minotaure, tandis que les deux autres le recouvriront d'une couche de givre ralentissant grandement la créature, et permettant aux impacts de le briser en morceaux. Pour faire comprendre aux joueurs qu'ils peuvent utiliser le voile et la marque, décrivez à la personne possédant l'objet qu'à chaque fois qu'elle pose le regard sur la créature, le voile/la marque émet une brume bleuâtre extrêmement froide. Il suffira ainsi de poser le voile/la main marquée sur la créature pour la givrer.

Félix aura profité de la commotion pour traverser la pièce et monter les escaliers. Notez alors s'il est accompagné ou non, puisque cela changera la scène suivante.

Pour jouer la scène :

- Les actions du combat doivent s'enchaîner. Lancez des pierres feuilles ciseaux aux joueurs pour chaque tentative de blesser la créature, ou de l'esquiver. N'hésitez pas à blesser les joueurs plus ou moins sérieusement, selon leur échecs.
- Lancez la musique de combat au moment où les joueurs franchissent le seuil de la pièce centrale, et non pas lorsque vous décrivez la scène en amont.
- Les joueurs n'ont pas à vaincre le Minotaure pour passer. Si le combat s'éternise, et qu'aucun joueur n'utilise une des trois armes, laissez les joueurs s'échapper une fois que le minotaure est sonné..
- Les joueurs peuvent fouiller les poches de Cesare. Ils ne récupéreront qu'une drachme similaire à la leur.

III- L'Ascension

A. La salle des cartes

Les joueurs émergent de l'escalier dans une large salle munie d'une carte du monde au centre, et de bibliothèques portant un grand nombre d'orbes tout autour de celle-ci. Ces dernières sont toutes composées de volutes bleues et dorées, en proportion variables. Chaque bibliothèques est reliée à un point sur la carte, représentant chaque chambre d'épreuves. Les orbes correspondent aux conflits de chacune des personnes testées dans la chambre d'épreuve indiquée sur la carte.

Au milieu de la pièce, une stèle similaire à celle du théâtre permet d'observer des bribes des vies associées à chaque orbe. Pour ce faire, il faut en placer une dans l'emplacement hémisphérique gravé dans la pierre. S'en suivront trois visions de la vie de la personne mettant en avant leurs conflits. Les joueurs sondant des orbes se sentiront nauséux après l'expérience, et en sonder plusieurs à la suite pourra les faire perdre connaissance. Les joueurs pourront utiliser cette stèle pour se confronter à leurs conflits. Il faudra alors les prendre à part, leur demander de fermer les yeux, et leur décrire symboliquement trois moments marquants de leur vie. Un bon MJ adaptera ces visions au sens dans lequel le joueur a développé le personnage depuis le début du scénario. Dans le doute, basez-vous sur la fiche PJ correspondante.

Par exemple, si Osman sonde son orbe :

« La première chose que tu aperçois, c'est un village qui brûle, au loin. Tu sens sous toi des lattes de bois froides de la charrette dans laquelle on t'a jeté, et les cris des autres enfants autour de toi te perce les tympanes. La deuxième chose que tu aperçois, ce sont les larmes d'un enfant dont tu serres le bras alors que tu le relâches/le transperces de ton sabre au sommet d'Halicarnasse. Tu n'entends même pas les hurlements de terreur de sa mère, derrière toi, tant ton attention est portée sur le sang rouge qui glisse le long de ta lame. Enfin, tu te concentres sur l'odeur d'un feu de camp, presque réconfortant si ta bouche n'était pas attaqué par le goût du sang qui empeste l'air, alors que sous toi gît le corps inerte du Grec qui accompagnait ta cible. Alors que ton regard se porte au loin sur la silhouette à cheval de cette dernière, tu te sens revenir à toi, au milieu de la salle des cartes. Ta nausée, elle, persiste, et tu te sens affaibli. »

Décrivez l'expérience et les visions comme si la personne qui l'observe était à la place du sujet de la vision. On donnera le même monologue à Zoé et Osman, si celle-ci décide de sonder l'orbe de ce dernier.

Dans la bibliothèque correspondant à Eleusis, un orbe est complètement rempli de volutes dorées. Si les joueurs sondent cette dernière, on leur décrira les choses suivantes :

« Tu aperçois d'abord des colonnades défiler sur ta gauche, alors que tu cours en avant vers les quais de la ville. Ton bras droit est retenu en arrière par une jeune fille, une amie, qui tente de suivre ton rythme. Son sourire te réchauffe le cœur. Tu entends ensuite le rire tonitruant de ton père, en face de toi, qui t'ébouriffe les cheveux en souriant, à l'intérieur de votre maison. Tu sens enfin une main te serrer, et l'étreinte sereine de ta mère te berce alors que tu sombre lentement dans un profond sommeil. Au moment où tes paupières se referment, tu reviens à toi dans la salle des cartes. Tu te sens reposé, et prêt à braver toutes les épreuves. »

Il s'agit de l'orbe de Léandre, dont la vie tranquille et le jeune âge l'a mené à ne pas développer de conflits. Les joueurs peuvent la prendre avec eux ou non, selon leur préférences.

Si Félix s'est séparé du groupe lors du combat contre le Minotaure, il est absent. Il s'est en fait emparé de son orbe, et a continué l'ascension. Si un joueur au moins est resté à ses côtés, il se précipitera vers son orbe une fois arrivé dans la pièce. Il commencera alors à rajeunir, lentement et, lorsque les autres joueurs auront le dos tourné, il quittera la salle.

Une fois que les joueurs ont fini de sonder les orbes, ils pourront se diriger vers une arche recouverte de brume au-dessus de laquelle l'inscription suivante est gravée : « Prenez garde, vous qui traversez la brume, car nul ne saura revenir sur ses pas indemne ». S'ils traversent, ils ne pourront pas revenir en arrière.

Pour jouer la scène :

- Si plusieurs joueurs souhaitent observer les mêmes souvenirs, prenez-les à part ensemble, afin de gagner du temps.
- N'hésitez pas à tourner autour de vos joueurs aux yeux fermés, lorsque vous décrivez les visions.
- Il est parfois difficile de faire s'échapper Félix. Profitez qu'Osman et Alexios soient occupés pour le faire s'échapper : une fois rajeuni, il est plus fort que les trois autres personnages.

B. Les deux temples

Les joueurs émergent au pieds d'une acropole similaire à celle de l'Acte un. Ils aperçoivent non loin d'eux deux temples, et sur le flanc de l'Acropole, un théâtre en ruine et un jardin délaissé peuvent être aperçus. Un chemin mène au sommet de l'Acropole. Il fait nuit, et plusieurs statues similaires aux âmes perdues se constellent le lieu dans lequel les joueurs viennent d'arriver.



I. Le petit temple

Là où se trouvait le petit temple en bois siège maintenant une large bâtisse en pierre, d'où s'échappent des pleurs d'enfant et une voix féminine qui fredonne. Sur les deux battant de la large porte en bois, une séquence de chiffres entre 1 et 7 est gravée. Il faut que les joueurs décryptent cette séquence comme étant une partition pour la lyre à sept cordes d'Alexios. Une fois la mélodie jouée, la porte s'ouvrira.

A l'intérieur, un enfant blond en pleurs et semblant avoir six ou sept ans (Léandre) est serré par Korè, qui lui murmure « tout va bien, Alexios, tout va bien... » en continu. En entendant les joueurs rentrer, elle se redresse et s'interpose entre ceux-ci et l'enfant, tandis que ce dernier les appelle à l'aide.

Si les joueurs veulent aider Léandre, ils devront soit faire fuir Korè en utilisant la marque de Despoïna ou le voile, soit en faisant en sorte qu'Alexios calme sa « sœur » en la rassurant, et en lui expliquant qu'il doit continuer à avancer sans elle.

Sauver Léandre est une assurance que les joueurs atteindront la « vraie fin » du scénario, mais n'est pas nécessaire. Il arrive parfois que les joueurs fassent simplement demi-tour en assistant à cette scène

3 7 7
5 6 7 6
5 6 7 6 5 4 3 4 2
3 5 7 6 5 6 5 3 4 2
3 5 4 6 7 5 3 3
3 1 1

Pour jouer la scène :

- Tendez des perches à Alexios en jouant Korè, et ne soyez pas trop difficile à convaincre, si vous sentez que les joueurs sont en difficulté. Korè doit tout de même paraître terrifiée à l'idée de perdre son frère !

- Si possible, avoir une véritable lyre pour l'énigme est un plus. Un lien à Amazon sera indiqué dans la dernière section de ce book MJ.

II. Le grand temple

Comme précédemment, le grand temple héberge un Oracle. Ici, cependant, le temple est en ruine. A la place des offrandes, des morceaux de corps humains recouverts de cendres jonchent l'antichambre, et la statue d'Apollon est remplacée par une statue de Despoïna. Les nuées verdâtres et nauséabonde est elle aussi remplacée, par une brume glaciale qui émerge non pas d'un puit mais de Despoïna elle-même, dans l'arrière-chambre.

Celle-ci accueille les joueurs en silence, en leur indiquant qu'ils disposent à nouveau de trois questions. Alors que l'Oracle était toujours en mouvement, à psalmodier, Despoïna est parfaitement fixe. Elle répond distinctement aux trois questions qui lui seront posées, puis disparaît sans rien laisser derrière elle dans la brume qui émane d'elle..

A ce stade du scénario, les joueurs devraient poser plus de questions sur l'univers et Eleusis que sur leurs objectifs personnels. N'hésitez pas à conserver le mystère si les joueurs sont réceptifs à l'ambiance, ou au contraire à exposer certains aspects importants de la cosmogonie si vous souhaitez les récompenser ou alléger l'introspection. Comme précédemment, c'est à vous d'improviser !

Pour jouer la scène :

- Despoïna est froide et fixe. Elle ne bouge pas, et plante un regard inébranlable dans ses interlocuteurs. Jouez-la aussi distante que possible afin de conserver le doute sur son statut d'antagoniste.
- La Tombe de Python n'a pas d'équivalent ici. Les joueurs ressortent par la porte d'entrée !

C. La fontaine

L'ascension de l'Acropole se fait sans heurts. Le théâtre et le jardins sont inaccessibles, et le chemin les contourne afin de rejoindre la fontaine au sommet. Lorsqu'ils y arrivent, les joueurs constatent que le corps rajeuni mais inerte de Félix Bolion repose sur le bord de la fontaine. Un large trou au milieu de son abdomen laisse peu de doute quant à la cause de sa mort, bien que l'auteur de l'acte ne soit pas évident. Il s'agit en fait de Despoïna qui, afin de permettre aux joueurs leur chance au joueurs de mettre un terme aux épreuves d'Eleusis, a transpercé Félix d'une lance de givre. Celui-ci ayant recouvré son orbe avait en effet retrouvé son ambition, et souhaitait donc effectuer son ascension.

Si les joueurs fouillent Félix, ils récupéreront un journal transpercé lui aussi par la lance. Seuls quelques notes sur un trône permettant l'ascension mais épargnant les purs demeurent lisibles. Au sol, quelques morceaux de glace finissent de fondre, permettant aux joueurs observateurs de comprendre ce qui s'est passé.

Derrière la fontaine, un escalier taillé dans la pierre s'enfonce dans la pénombre. Au bout de celui-ci se trouve l'ultime épreuve qu'Eleusis a à offrir.

Pour jouer la scène :

- Utilisez le carnet de Félix pour compléter la compréhension des lieux. Les aspects cosmogoniques, avec Chthon et Astra doivent rester difficilement compréhensibles, mais le concept d'épreuve et la nature de l'orbe doivent être clairs pour les joueurs.

D. Le jugement

Au sommet de l'escalier se trouve une antichambre. Une cascade de volute de fumées bleues la sépare de la salle du trône. Un banc de pierre s'y trouve, et sur celui-ci, un ultime poème y est posé

**La lumière m'aveugle, et je ne sais que penser
La pénombre était douce, et me laissait bien croire
Que ces chaînes étaient miennes, prêtes à être brisées
Mais on nous a dupé, et je ne contrôle rien.
Aide-moi, Alexios.**

Lorsque les joueurs seront prêts, ils pourront tour à tour traverser le voile bleu, ce dernier tournant à l'orange à leur contact. Derrière lui, trois figures drapées de noir obstruent l'accès au trône lui-même. Celle au centre porte un masque de taureau en pierre, celle à sa gauche arbore un jeune visage, tandis que la dernière figure semble bien plus âgée. Il s'agit de Minos, Eaque et Rhadamanthe, les trois juges de l'Enfer. Minos tend la main vers les joueurs, en attendant que l'on lui tende un orbe.

Lorsqu'un joueur lui tend son orbe, une scène similaire au théâtre prend lieu. Prenez le joueur à part : chaque juge va poser lui une question, afin d'évaluer la nature de son conflit. Si celui-ci est résolu, l'orbe devient doré. S'il s'est empiré, il demeure d'un bleu profond. Si le sujet a progressé, mais demeure encore en conflit, seules quelques volutes dorées apparaîtront. Vous devez poser des questions pertinentes au joueur, et vous aurez donc certainement à improviser une bonne partie de ces scènes. Chaque joueur doit y passer, car c'est seulement une fois que l'évaluation a eu lieu de Minos rendra l'orbe et laissera passer le sujet dans la salle du trône.

Pour vous aider, voici des questions qui peuvent être posées à chaque personnage. Adaptez-les selon vos joueurs ! Il faut laisser le temps aux joueurs de répondre, et rebondir sur ce qu'ils offrent. Les questions ci-dessous ne sont qu'un exemple de question à poser !

Alexios :

Minos : *Minos se décale et laisse entrapercevoir Aspasia, inconsciente sur le trône. Es-tu responsable de son sort ?*

Eaque : Es-tu capable de vivre sans elle ?

Rhadamanthe : Pourquoi continues-tu à la poursuivre ?

Zoé :

Minos : *Le masque de Minos se transforme, et laisse deviner les traits de Phocas. Pourquoi ne pleures-tu pas ?*

Eaque : Acceptes-tu la défaite ?

Rhadamanthe : - *Si non à la question précédente : D'où te vient cet espoir ?*

- *Si oui à la question précédente : Pourquoi avoir abandonné cet espoir ?*

Osman :

Minos : *Le masque de Minos se transforme, et prend les traits de l'enfant d'Halicarnasse. Pourquoi l'as-tu épargné/tué ?*

Eaque : Est-tu un Homme de paix ou de guerre ?

Rhadamanthe : Mérites-tu le repos ?

Stephen :

Minos : *Le masque de Minos se transforme, oscille entre les traits d'August et Mary. Es-tu responsable de leur mort ?*

Eaque : Es-tu digne de protéger Sybil ?

Rhadamanthe : *En pointant du doigt le carnet de notes de Stephen. Pourquoi ne te contentes-tu pas de ce que tu as ?*

Sybil :

Minos : *Le masque de Minos se transforme, oscille entre les traits d'August et Mary. Es-tu responsable de leur mort ?*

Eaque : *En pointant du doigt Stephen. Pourquoi ne lui dis-tu pas la vérité ?*

Rhadamanthe : Pourquoi t'efforces-tu à aider les autres ? ?

Pour jouer la scène :

- Les joueurs ayant déjà passé leurs tests peuvent écouter les autres le passer, mais séparez les de ceux qui attendent. Laissez planer le doute sur ce qui est attendu d'eux.
- Pour juger de leur conflit, Considérez qu'une position extrême aura tendance à être « pure », à défaut d'être saine. Les Entités primordiales incarnent des principes fondamentaux. Il faut donc les accepter complètement pour être purs.
- Faites en sorte qu'au moins un des joueurs soit considéré « purs », afin de faciliter la suite.
- Bien que l'épreuve d'Eleusis cherche à faire sortir des personnes pures, un RP intéressant n'est pas nécessairement synonyme avec orbe doré. Faites comprendre à vos joueurs une fois le scénario fini que ne pas avoir un orbe doré ne signifie pas « perdre » le scénario.
- Léandre, étant déjà évalué, peut passer les juges sans souci.

E. La salle du trône

Quatre éléments sont notables dans la salle du trône. Deux gigantesques statues, l'une de Korè et l'autre de Despoïna. Elles sont toutes les deux parcourues de veines de couleurs -orange et bleue respectivement-. Ces veines relient les statues au trône, sur laquelle est évanouie Aspasia. De son bras gauche s'écoule du sang qui tourne au bleu et vient abreuver Despoïna, tandis que l'autre bras produit un liquide orangé qui abreuve la statue de Korè.

Les deux rigoles menant aux statues partent également sous le trône, et vient colorer une large gravure d'arbre sur la colossale porte derrière le trône. Le liquide ne remplit pas complètement les gravures, comme si la pression n'était pas suffisante. Au-dessus de cette porte, une inscription indique que « Seuls les purs ouvriront la voie. Les Primordiaux récompenseront les méritants. »

Selon les choix faits dans cette salle, le scénario peut rapidement prendre fin. Il est probable qu'Alexios tente de sortir Aspasia du trône. En le faisant, il observe la présence de lames dans les accoudoirs qui viennent taillader les bras de la personne assise. En la redressant, ses plaies se referment d'elles-mêmes. Elle demeure toutefois inconsciente.

Lorsqu'Aspasia est retirée du trône, le liquide qui venait abreuver les statues cesse de couler. Ces dernières commencent à lentement se fissurer, avec le reste de la salle du trône. Pour empêcher d'être ensevelis, une nouvelle personne doit s'asseoir sur le trône. Si une personne « impure » s'y installe, Elle est scindée, et le scénario prend fin. Les autres

joueurs seront prisonniers d'Eleusis jusqu'à leur mort, ou jusqu'à la prochaine épreuve. Il s'agit de la pire fin possible, à éviter si possible puisqu'elle est la moins satisfaisante.

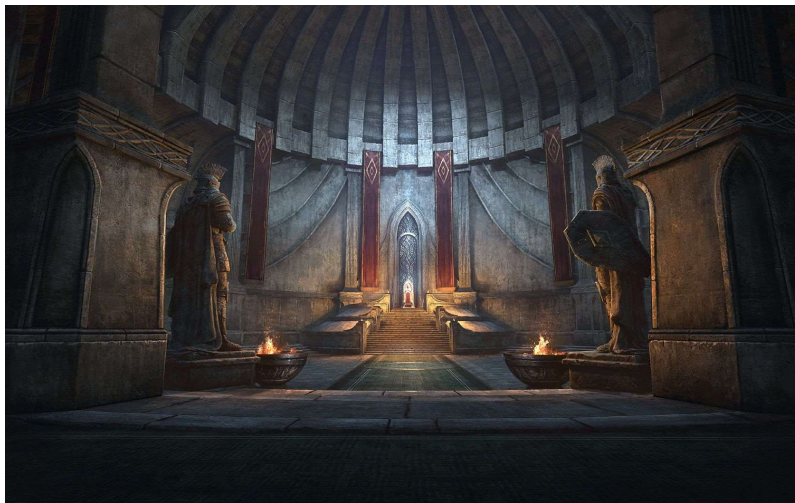
Pour continuer, il faut qu'une personne pure s'installe sur le trône. Celle-ci se voit épargner les lames, et seuls deux poinçons viennent percer le bout de ses index. Un liquide doré s'en écoule, et vient abreuver la gravure de la porte uniquement. Après quelques instants, celle-ci est complète, et s'ouvre. Les joueurs peuvent maintenant progresser vers le cœur d'Eleusis.

Pour jouer la scène :

- L'iconographie de lacérations peut et doit être évitée si vos joueurs risquent de mal y réagir.

- Léandre étant pur, il permet aux joueurs d'accéder à la « vraie fin » du scénario. Utilisez-le donc si aucun joueur n'est pur (ce qui est dans tous les cas à éviter !)

- Il est possible que Stephen cherche à s'installer à la place de Sybil sur le trône à ce moment. S'il est impur, cela peut causer une mauvaise fin. Considérez-ici que le sacrifice ultime pour sa fille le rendrait pur, et décrivez donc le changement de couleur de son orbe s'il le fait.



F. Le cœur

Cette scène est la dernière du scénario. Elle est particulièrement abstraite, et repose sur largement sur la symbolique de divers éléments. Elle fonctionne essentiellement en cinématique.

Les joueurs s'avancent dans le couloir, et entendent au loin un lent battement. Au fur-et-à-mesure qu'ils s'avancent, ils reconnaîtront le bruit d'un battement de cœur. La pénombre est absolue, et aucune lumière ne permet de s'éclairer. Alors que le battement de cœur étourdit lentement les joueurs, toutes celles et ceux qui n'ont pas été jugés purs commencent à tituber, tandis que les autres avancent encore et toujours.

Lorsque l'un des joueurs tombe au sol sous l'impact des battements, il tente de se relever en s'appuyant sur le sol. Celui-ci, composé de mains, l'attrape, et il est rapidement absorbé par le sol. Les autres joueurs « impurs » suivent, si bien que seuls les êtres purs réussissent à apercevoir l'origine du battement. Un large cœur est porté par une colonne de bras se soutenant les uns les autres.

Il faut alors déterminer la personne la plus proche de la colonne. Si les joueurs purs se sont arrêtés pour aider quelqu'un, ils sont en retrait. Une fois que cette personne a été définie, expliquez que le joueur sent en lui une pulsion glaciale, méthodique, calculée qui l'invite à planter son couteau/dague/sabre dans le cœur qui bat face à lui. Une autre, elle plus douce, protectrice, l'invite à étreindre le cœur, à le protéger, à ne faire qu'un avec lui.

Si le joueur suit la pulsion froide, envoyée par Despoïna, il choisit de tuer le cœur d'Eleusis. Il mettra alors fin à la chambre d'épreuve. Si, au contraire, il choisit de l'étreindre, il fusionne avec la chambre d'épreuve, et la protège. Dans les deux cas, le joueur complète son ascension, et est jugé digne par Chthon et Astra.

Pour jouer la scène :

- Perlez lentement, et plongez la salle dans le noir
- Faites comprendre aux joueurs l'aspect cinématique de la scène. Ils ne doivent que répondre à vos questions sur leurs actions.
- La meilleure fin correspond à la fin d'Eleusis. Insistez sur la froideur de la pulsion pour faire comprendre au joueur que Despoïna est celle qui l'envoie.
- Vous pouvez récompenser le joueur dont vous avez préféré le RP en le choisissant pour la scène finale, si tant-est qu'il est « pur »

IV- Epilogue

Si un joueur « impur » s'est assis sur le trône, tous les joueurs restent bloqués à Eleusis. Ils finiront par décéder ou sombrer dans la folie. Le joueur ayant effectué l'ascension est scindé en deux divinités, incarnant les deux parts de son conflit interne. Le cycle continue.

Si les joueurs atteignent le cœur :

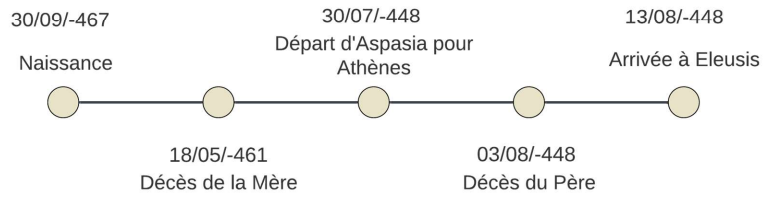
- Tous les joueurs ne s'étant pas confrontés au cœur se réveillent dans la grotte d'Eleusis, de retour à leur époque d'origine. Aspasia est elle aussi sauvée, et se réveille aux côtés d'Alexios, s'il est là. Demandez-leur de décrire brièvement ce qu'ils choisissent de faire. Notez que Zoé ne saura pas reprendre Constantinople, même avec le feu grégeois. Elle ne pourra que protéger les possessions Byzantine en Grèce. Stephen, s'il a pris des notes sur tout ce qu'il a vu, est susceptible de devenir célèbre, s'il souhaite publier ses résultats. Globalement, offrez au joueurs une fin heureuse, s'ils le méritent !
- Le joueur s'étant confronté au cœur se réveille dans un champ de blé. Il sentira en lui un grand pouvoir, et comprendra que le paradis vierge qui lui est offert est sous son contrôle. Il pourra y créer ce qu'il souhaite.
- Décrivez le sort d'Eleusis. Le Sanctuaire existe-t'il toujours ?

VII. Conseils et caveats pour futur MJs

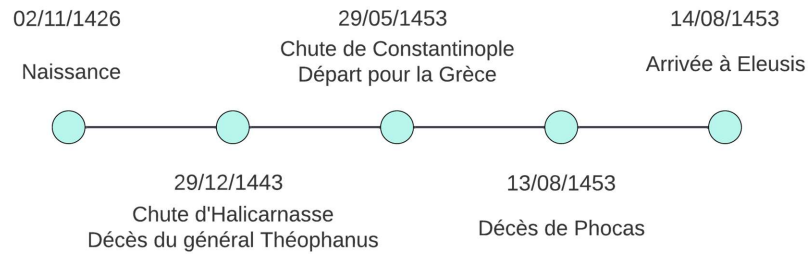
- L'objectif du scénario est de permettre aux joueurs d'explorer des personnages relativement complexes. Toute exploration doit être récompensée : vous avez la charge de faciliter ce travail en improvisant. Le scénario doit réagir (lors des scènes de la salle des cartes et du trône) à l'évolution des personnages.
- Faites attention à bien expliquer en amont cet objectif aux joueurs. Il ne s'agit pas d'un scénario d'exploration ! si les joueurs ne souhaitent pas réfléchir à leurs personnages, ni interagir de façon constructive entre eux, l'expérience sera un calvaire.
- Le scénario est construit de façon très linéaire, afin de faciliter l'introspection. Expliquez-le également en amont.
- Le personnage d'Osman peut être très disruptif. Il faut le donner à un joueur capable de jouer la violence avec une certaine finesse. Il faut aussi s'assurer que le personnage ne blesse pas physiquement les autres joueurs.
- L'ambiance est essentielle dans ce scénario. Les moments de tension, de calme, et d'introspection se suivent. Utilisez vos mots et la musique à bon escient pour effectuer les transitions entre ces types de scènes !
- Les fiches PJs ont beaucoup de matière en peu d'espace. En cas de doute sur certaines interprétations de vos joueurs, allez dans leur sens. On ne sait jamais ce que ces gens peuvent sortir de leur chapeau !
- Si possible, projetez les image sur le drive lors du scénario afin de faciliter l'immersion
- Puisque les noms des personnages sont censés être tenus secrets, il est essentiel de rajouter une couverture vierge aux livrets PJs. Cela permettra aux questions de voyage temporel d'être découvertes en jeu.

VIII. Frise chronologique des personnages

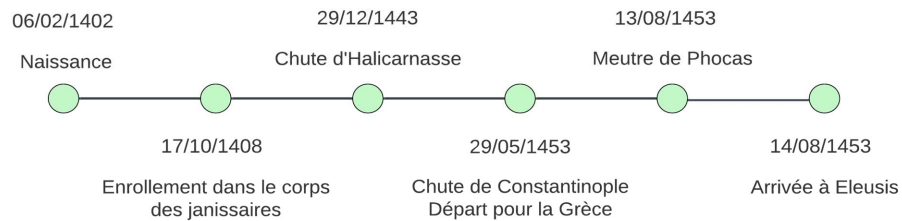
Alexios :



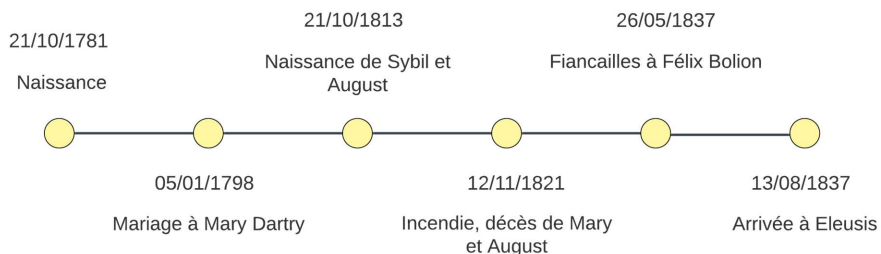
Zoé :



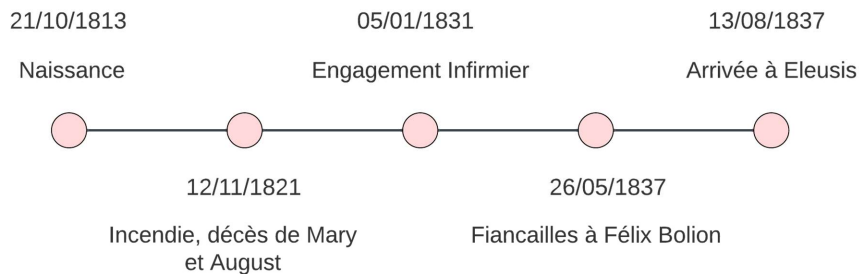
Osman :



Stephen :



Sybil :



ALEXIOS



19 ans

Dévoué, Dépendant, Seul, Perdu

I. Une enfance simple

Hebdomé Thargéliōn 324, Dix-septième jour du second mois de Printemps 324^I

La journée a été longue. Je rentre dans notre petite maison avec mon père, et nous nous asseyons tous deux à table après avoir déposé le fruit de la pêche du jour dans un coin de la pièce.

« Je le nettoierai après m'être reposé un peu, papa.

- Bien sûr. »

Il me sourit et se lève. J'aperçois le soleil qui se couche au travers de la fenêtre.

« J'espère que ta sœur ne tardera pas à rentrer, » soupire-t'il.

« Je ne suis pas inquiet pour elle. Elle pourrait retrouver son chemin les yeux bandés ! »

La porte de la maison grince.

« Aspasia, te voilà enfin ! » Mon père la prend dans ses bras.

« Comment était le mont Parnasse ?

- Magnifique. Sublime. Fleuri. Enfin, un peu moins fleuri après mon passage ! » Elle pose un panier rempli de fleurs blanches sur la table. « Penses-tu que ce sera assez, papa ? »

Il reste silencieux pendant quelques moments, puis esquisse un sourire.

« Elles sont magnifiques. Je suis certain que nous les vendrons à bon prix à Thèbes.

- J'en ai planté quelques-unes à côté de maman, pour lui faire plaisir »

Le regard de mon père s'emplit de tristesse.

« Merci, *μπούκι* ^{II}. » Il se dirige vers la porte. « Je vais aller chercher du bois, je vous laisse vous occuper du repas de ce soir. » Il sort.

Je me lève à mon tour et prends Aspasia dans mes bras.

« Mettons nous au travail, » dit-elle.

« Je n'ai vraiment pas envie de m'échiner à faire cuire un poisson.

- Même si je te raconte une histoire pendant qu'on travaille ? »

J'avais toujours adoré les histoires de ma sœur. Elle semblait connaître le monde en profondeur, et était capable d'en expliquer la plus petite facette avec aisance.

« Tu sais comment me motiver. Raconte-moi donc d'où viennent ces fleurs !

- C'est grâce à Perséphone, la déesse du printemps, que ces fleurs poussent. On raconte qu'elle a été enlevée par *Celui qui reçoit beaucoup d'invités*^{III}, et qu'elle a dû demeurer en Erèbe après avoir goûté à la nourriture des morts. »

Pendant des heures, j'écoutai ma sœur me parler des Dieux et Déesses qui nous gouvernaient, tandis que je préparais le repas. Au retour de mon père, nous mangeâmes, puis j'allai me coucher.

I- Le 'calendrier Grec' débute lorsque les résultats des Jeux Olympiques sont écrits pour la première fois. Leur an zéro est donc pour nous l'année 776 av. JC

II- Prononcé 'pouki', contraction de *μπουμπούκι*, 'boumpouki', bourgeon

III- Hadès, dieu des Enfers. Les Grecs ne l'appelaient jamais par son nom de peur d'attirer le mauvais œil.

II. Responsabilités

Trité Boëdromiôn 328, Troisième jour du troisième mois d'Été 328

« Tu es certaine que c'est une bonne idée ? »

La fatigue se lisait sur le visage de ma sœur. Chose naturelle, après trois jours passés sans dormir.

« Je ne vois pas d'autre moyen, Alexios. J'ai tout essayé et rien n'y fait. Ça fait une semaine que son état s'empire, il faut aller chercher un médecin.

- Mais la route est dangereuse ! Peut-être qu'il reste quelqu'un à qui nous n'avons pas demandé de nous aider à Thèbes, ce sera plus sûr que d'aller jusqu'à Ath-

- Arrête, Alexios. Tu sais bien que personne là-bas ne va nous aider. Pas après avoir raté le Boedromion^{IV}.

-C'est juste qu'Athènes est si loin d'ici ! Je devrais y aller, moi, et comme ça tu pourras t'occuper de papa.

-Et comment comptes-tu te repérer dans la ville une fois arrivé ? Non, c'est bien plus simple que tu restes ici. J'ai préparé toutes les herbes dont tu auras besoin pour calmer sa fièvre, et j'ai une amie dont le père est médecin au Pyrée. Le trajet ne me prendra que cinq jours au total, tout ira bien. »

Malgré ses propos, son inquiétude était claire. Elle n'était jamais partie aussi loin de chez nous, et la route jusqu'à Athènes étaient bien plus dangereuse que celle qui menait au mont Parnasse.

« C'est décidé, de toute façon. Je m'en vais. N'oublie surtout pas d'appliquer le baume que j'ai préparé. » Elle pose sa paume sur la porte. « Au revoir Alexios, prends soin de papa en mon absence. » Elle sort.

Comme d'habitude, elle ne me laissait pas le temps de répondre. Je m'exaspérais de plus en plus de sa tendance à tout faire seule, à ne jamais accepter l'aide des autres. Depuis le décès de maman il y a sept ans, il était clair qu'Aspasia se voyait comme étant responsable de la famille. J'ai dix-neuf ans, quand même ! Je suis bien plus que capable de m'y retrouver dans une grande cité ! Mais non, Madame doit tout faire seule, de peur que je ne trébuche sur une racine, m'ouvre le crâne, et meure instantanément !

Au travers de la fenêtre, j'aperçois la tombe de maman. Elle est maintenant recouverte de ces achillées^V si chères à ma sœur. Au loin, Aspasia s'enfonce dans la forêt, bâton de marche à la main.

« J'espère que ta sœur ne tardera pas à rentrer. »

La voix de mon père me fait sursauter. Il était censé être endormi.

« J'irai au marché, demain, marmonne-t'il, pour vendre la pêche du jour. »

Cela fait une semaine que nous avons chaviré en mer. Mon père s'est ouvert la main sur son couteau et, depuis, il est pris de fièvre et de délires.

« Oui, papa. Mais il faut que tu te reposes, pour l'instant. » Je lui donne à boire et éponge son front.

Pourvu qu'Aspasia rentre vite.

IV – Fêtes dédiées à Apollon, dieu (entre autres) de la médecine.

V -Fleurs blanches

III. Eleusis

Cela fait quatre jours que j'ai enterré mon père. Les herbes de ma sœur semblaient avoir un effet sur sa fièvre, mais les spasmes dont il a été pris étaient résistants à tout traitement préparé par Aspasia. Où était-elle, m'étais-je demandé. Que lui est-il arrivé ? Pourquoi nous a-t-elle abandonné ? Je décidais d'attendre encore un peu son arrivée, en vain. Aussi, après avoir rassemblé le peu de drachmes et de vivres qu'il nous restait, je pris la route deux jours plus tard.

Au loin, j'aperçois enfin la lumière de torches. Alors que le soleil commence à se coucher, les murs de la cité d'Athènes s'esquissent à l'horizon. Mais elle est encore loin, et je ne pense pas pouvoir traverser ces collines avant que le soleil disparaisse. C'est alors que je repère sur ma droite un autre amas de lumières, cette fois-ci plus proche. A défaut d'avoir une meilleure idée, je décide de m'y rendre. Peut-être pourrai-je y trouver quelqu'un ayant croisé ma sœur ?

Arrivé devant les portes de ce qui se révélait être un ensemble de temples, un garde m'arrêta. J'entendais de l'autre côté des murs une clameur immense, comme un bruit de célébration.

« Halte, jeune homme. La cérémonie a déjà commencé, il est trop tard pour rentrer.

- Mais je n'ai nulle part où passer la nuit, Monsieur.

- Les portes du sanctuaire sont closes. Tu pourras rentrer à Eleusis dans trois jours, lorsque les rituels se seront conclus. Va-t'en, maintenant, avant d'offenser Perséphone ou Demeter par ton irrespectueuse insistance. »

La nuit était enfin tombée, et je n'avais pas la moindre idée d'où je pouvais dormir. Je me débrouillais donc pour trouver un renforcement dans un mur de pierre, non loin du sanctuaire.

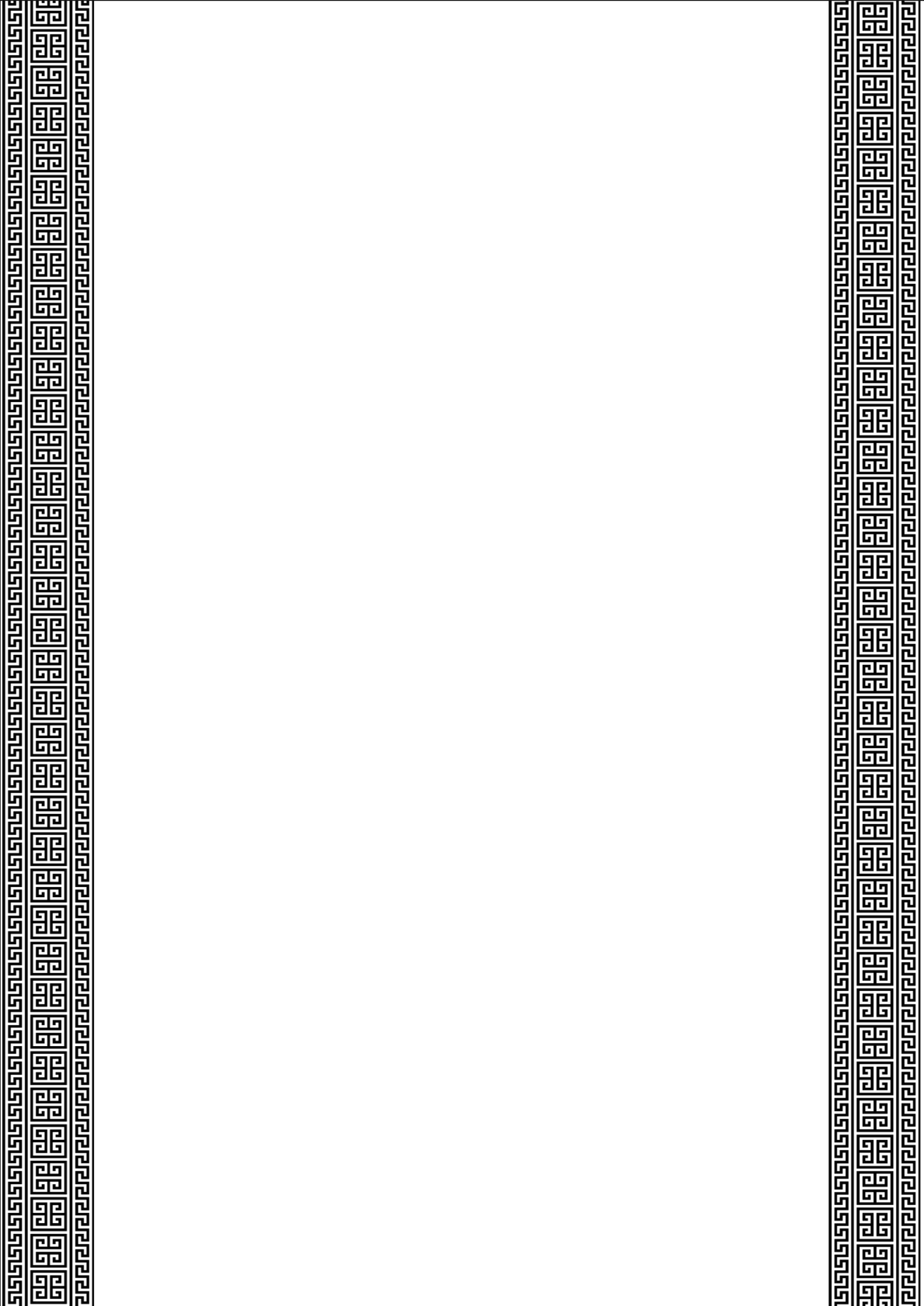
A l'abri du vent, je posais enfin mon sac au sol. Juste à côté de celui-ci, je suis surpris de reconnaître une petite fleur blanche, poussant entre deux pierres. Une achillée, me dis-je, une achillée du mont Parnasse dans une grotte en Attique. Ma sœur était passée par ici, j'en étais certain. Alors que je m'agenouillais pour la cueillir, un éclat doré saisit mon regard. Sous la terre, une petite pièce d'un métal doré reposait. Au moment où je la saisi, je fus pris d'une douleur intense. Une trace orangée grimpait le long de mon bras droit, comme un poison se répandant dans mes veines. *Aspasia*, pensais-je, *aide-moi*... Puis je perdis conscience.

Ce que j'ai sur moi :

Une tenue de voyage légère, sept drachmes, une dague rouillée, ma lyre, une pièce dorée.

Mon objectif :

Retrouver ma sœur Aspasia.



ZOE





27 ans

Digne, Arrogante, Froide, Déterminée

I. Leçons

28 novembre 6951 AM¹, Constantinople

J'aurais souhaité être née il y a deux mille ans. Une vie dans les îles Grecques me paraissait bien séduisante lorsque ces vautours Vénitiens et Ottomans n'étaient pas des facteurs à prendre en compte.

Même à dix-sept ans, je n'étais pas sans savoir que la situation était dramatique. Selon mon père, l'Empire finirait bientôt par tomber. Aux mains du Sultan ou sous les dettes dues aux Italiens, il ne le savait pas, mais il disait que nous tomberions bientôt. Je refusais d'y croire, pourtant. Mon précepteur m'avait toujours décrit la gloire de notre Empire, aux racines profondément enfouies jusqu'au cœur de la Grèce Antique, en passant par l'Immortelle Rome. Comment en étions arrivés là ? Je ne le comprenais pas.

« Tu m'écoutes, Zoé ? »

La voix de ma mère me fit sursauter.

« Pardon, mère, je suis simplement contrariée par le départ de père.

- Il est général, son départ était inévitable.

- Tout comme sa défaite, non ? »

Son visage s'empourpra. J'avais entendu ma mère discuter avec une de ses amies hier. Elle lui avait avoué ne pas penser que mon père survivrait à la campagne pour défendre Halikarnassus.

« Pourquoi dis-tu cela ?

- De quand date notre dernière victoire, mère ? Combien de temps faudra-t'il pour que nous cessions de nous débattre ? Ne vaudrait-il pas mieux accepter la lame du boucher tant que nous pouvons encore le faire avec dignité ? »

Elle se tourna vers les jardins. Le soleil était lentement en train de descendre dans le ciel, éclairant une ligne grise, au loin, tel un horizon de pierre.

« Nos murailles ont tenu près de neuf cents ans. Ne penses-tu pas qu'ils pourront tenir encore longtemps ? »

Je me contentai d'émettre un léger soupir.

« Ces murs nous protègent, tout comme ton père nous protège. Ce sont des Hommes qui ont posé ces pierres, et ce sont des Hommes qui les ont fait tenir. Ne l'oublie jamais. »

Comment pourrais-je l'oublier ? J'avais passé toute mon enfance à étudier l'histoire, les arts et les mythes. Seule, bercée par les livres et la voix monotone du vieillard qui me servait de précepteur, j'avais appris tout ce qu'il y avait à savoir des temps passés.

Mais toutes ces connaissances ne mettaient qu'en avant la lente chute de notre Empire. Le désir de restaurer la gloire passée brûlait en moi comme une flamme indomptable, mais pouvais-je vraiment espérer remonter les aiguilles du temps ? Je savais bien que non.

Et pourtant, la flamme brûlait encore.

¹- Anno Mundi, calendrier débutant à la création du monde, soit en 5 509 selon la version des « Septante » de la Bible.

II. Responsabilités

29 mai 6961 AM, détroit des Dardanelles

Ma nausée était terrible. Je n'aurai su dire si elle était due aux mouvements du navire sur lequel nous nous trouvions, ou aux fumées noires qui s'élevaient à l'horizon.

« C'est fini. Elle est tombée.

- C'est faux, Phocas. Tout n'est pas perdu. » répondis-je.

Le second de mon père était un homme bon, mais la guerre lui avait ôté tout espoir. Je ne pouvais lui en vouloir, évidemment, ayant laissé sa famille derrière les murs de la ville afin de m'accompagner dans mon voyage. Je me tournai vers lui, et constatai que des larmes coulaient le long de ses joues.

« Ils sont morts, Zoé. Ils sont morts et je les ai abandonnés... »

Sa voix se brisa avant qu'il ne réussisse à finir sa phrase.

J'avais de la sympathie, pour cet homme, mais je ressentais une légère frustration face à sa réaction. Pensait-il vraiment que la ville tiendrait ? Nous étions partis alors même que les premiers assauts Ottomans débutaient. Quelle valeur avaient ces murs face à des dizaines de milliers d'Hommes ? Je me trouvais souvent incapable de comprendre la tristesse des Hommes face à des circonstances inévitables. Pourquoi pleurer, plutôt que de continuer à avancer ?

Je laissais Phocas à ses sanglots, et dépliait une page de livre que je conservais sur moi.

L'orphelin découvrira les secrets de la flamme,

Et le monde tombera à ses pieds

Et les cieux tomberont à ses pieds.

Dans les manuscrits anciens, j'avais trouvé des récits parlant d'une grotte menant à un autre monde. Dans celui-ci, on trouverait le pouvoir d'abattre n'importe quel ennemi. Au début, je n'avais évidemment pas cru à ces contes. Mais ces trois vers avaient saisi mon attention. J'avais en effet déjà vu cette formulation, dans un autre texte, plus récent. Elle était utilisée pour décrire les effets du feu Grégeois^{II}.

Ma mère fut celle qui plaida la cause de mon expédition auprès de l'empereur. Avant que j'embarque, elle me prit dans ses bras et m'offrit quelques mots en guise d'adieu. *Laisse-nous disparaître.*

Elle était sûrement morte, maintenant.

Comment pouvais-je abandonner tout ce que j'avais connu ? Baisser les bras ne faisait-il pas de moi la fossoyeuse de l'Empire ? Mes espoirs étaient peut-être futiles, mais ils étaient surtout l'unique chose me reliant encore à mes racines. Je n'abandonnerai pas.

La flamme brûlera encore.

II- Substance inflammable qui pouvait même brûler sur l'eau. Les Byzantins gardaient jalousement le secret de sa formule, tant qu'eux-mêmes finirent par la perdre.

III. Eleusis

13 août 6961 AM, Eleusis, Grèce.

Il m'avait fallu plus de d'un mois pour arriver en Grèce, et un autre pour atteindre ma destination. L'Attique n'étant plus sous le contrôle de l'Empire, nous avions décidé de mettre le pied à terre en Eubée. Les vénitiens qui la contrôlaient étaient supposés être nos alliés^{III} et, heureusement, ils nous accueillirent comme tels. J'avais indiqué à Phocas de ne pas dire mot de notre mission, et nous informèrent nos hôtes de la chute de la ville. Après nous être réapprovisionnés, nous avons repris la route.

Un mois plus tard, alors que nous campions dans les collines autour d'Athènes, nous fûmes attaqués. La violence de l'acte et sa breveté m'empêchaient de me rappeler précisément de cette nuit, mais je me souvenais de détails. La main de Phocas me secouant pour me réveiller. Le cinglement de lames dans mon dos, alors que je tentais de monter à cheval. Les hurlements de douleur du second de mon père alors que je galopais dans la pénombre. Une tunique rouge surplombant son corps lorsque je me retournais dans ma fuite. Je ne savais comment, mais les Ottomans avaient eu vent de ma mission. Ils avaient envoyé un janissaire pour la stopper.

J'étais seule, à présent.

Après une journée passée à cheval, j'apercevais au loin une large tâche blanche au sol. J'étais enfin arrivée. Au sol, des milliers d'Achillées se laissaient caresser par le vent. Comme le fil d'Ariane, elles menaient à un renforcement dans un mur de roche non loin de là. J'attachais donc mon cheval de façon à ce qu'il ne soit pas visible depuis la route, et je pénétrais dans la grotte.

Les murs étaient recouverts de ces fleurs sensées pousser en haut du mont Parnasse, comme l'avait indiqué le texte. Alors que je m'enfonçais dans ces boyaux rocheux, un éclat au sol saisit mon regard. Sous la terre, une petite pièce d'un métal doré reposait.

M'agenouillant pour l'étudier, je constatais avec surprise qu'il s'agissait d'une sorte de drachme. Intriguée, je la saisi. Je fus alors prise d'une douleur terrible. Une trace orangée grimpa le long de mon bras droit, comme un poison se répandant dans mes veines. *Mère*, pensai-je alors, *je ne veux vous rejoindre maintenant*. Puis je m'évanouis.

III- Les vénitiens se sont alliés aux Byzantins pour défendre leurs intérêts dans la mer Egée.

Ce que j'ai sur moi :

Une tenue de voyage légère et chaude, la feuille du manuscrit sur le secret de la flamme, une pièce dorée.

Mon objectif :

Retrouver la formule du feu Grégeois.



OSMAN





41 ans

Discipliné, Violent, Endurant, Jaloux

I. Retour

21 jourmada al-oula 841 H¹, Halikarnas

J'étais à nouveau chez moi. Pourtant, je ne reconnaissais rien ni personne autour de moi. Après vingt années passées loin d'ici, je constatais avec effroi qu'aucun souvenir datant d'avant mon enrôlement dans le corps des janissaires ¹ n'avait survécu. J'étais aujourd'hui comme une coquille vide, dénuée de toute joie ou plaisir. Rien qu'une lame au service du sultan.

Un coup de tonnerre retentit au loin. Les canons de l'armée allaient bientôt créer une brèche dans les murs de la cité. Le général prit la parole :

« Préparez-vous, janissaires, une fois que les remparts seront tombés, Halikarnas sera à vous ! Vous êtes libres de faire tout ce que vous jugerez nécessaire pour dompter les habitants. »

Les bruit d'anticipation et d'excitation de mes frères d'armes se firent entendre. Ce n'était pas tous les jours que le général nous donnait carte blanche pour prendre une cité. Mais après des années passées à résister grâce au soutien des vénitiens, Halikarnas était devenue une épine dans le pieds de l'Empire. Il fallait donc arracher le mal à la racine.

Je ne ressentais pour ma part aucune envie de brûler la ville. Bien que le combat soit devenu pour moi une seconde nature, l'idée de raser l'endroit où j'aurai dû grandir était trop difficile à entretenir. Pouvais-je vraiment tirer un trait sur mes espoirs de connaître une vie de paix ?

« En marche ! » hurla le général.

Et le massacre commença.

Rien n'allait rester de l'ancienne ville. Les églises brulaient, et les corps des habitants n'ayant pas eu la présence d'esprit de se cacher ou s'enfuir gisaient au sol. J'avouais avoir ressenti une envie de me joindre aux violences, mais je m'en retins. M'étant contenté d'exécuter les soldats protégeant le palais, j'avais décidé d'attendre la fin des hostilités au sommet de la colline du quartier noble.

« A l'aide !! » hurla une femme derrière moi.

La peur dans son visage se transforma en horreur lorsqu'elle constata que je n'étais pas un Romain. Elle se jeta au sol et tendit ses bras vers le ciel pour demander pitié. Derrière elle, un enfant terrifié se tenait le bras, ensanglanté. Alors que je m'approchais de lui, il tenta de s'enfuir. Je l'attrapai par un pli de sa tunique.

« Non ! S'il vous plait, ne lui faites rien !

- Tais-toi, je veux l'aider » répliquai-je dans un Grec hasardeux.

Peut-être ne pouvais-je pas retrouver mon enfance, mais je ne voyais pas de raison d'en priver un autre enfant. Ses chances de survie étaient déjà faible, même avec mon aide. Je ne faisais que retarder l'inévitable.

Mais pourquoi avait-il le droit au bonheur, et moi non ? Pourquoi l'aider alors que personne ne m'avait aidé, moi ? Alors que je limitais ses saignements en serrant sa plaie avec un tissu, je fus pris d'une envie de lui trancher le bras. Mes pulsions ne me laisseraient jamais en paix.

Une fois le calme revenu dans la ville, je rejoins le campement, où des célébrations se déroulèrent. Toute la nuit, je festoyai avec mes amis. La ville brûlait encore, au loin, et mon enfance avec elle.

I- Basé sur le calendrier hégirien, calendrier lunaire débutant en 622

II- Corps d'élite de l'armée Ottomane, composée d'enfants de contrées conquises enrôlés de force et convertis à l'Islam

II. Responsabilités

26 rajab 856 H¹, détroit des Dardanelles

Une autre ville venait de tomber. Les fumées noires s'élevant dans le ciel et le silence des canons ne laissait pas le moindre doute quant à l'état de la capitale Romaine. Enfin, peut-être, pourrai-je trouver la paix. Notre général nous avait promis qu'après la conquête de Constantinople, nous serions libérés de nos obligations. Je pourrai alors partir.

« Osman, le général veut te voir. »

Que me veut-il, encore, me demandai-je, n'ai-je pas fait assez ?

La tente du général surplombait le détroit des Dardanelles. On pouvait presque voir Constantinople, au nord, et les îles Grecques, au sud.

« Général.

- Une fille du général Théophanus semble être passé au travers de notre blocus naval. Un vieillard qui prétend être son précepteur nous a confié qu'elle se rendait en Grèce pour une mission de la plus haute importance. Je veux que tu la capture en vie. »

Comme d'habitude, le général allait droit au but. Pourquoi m'avait-il choisit moi, je l'ignorais. Dans tous les cas, les ordres étaient les ordres.

« Je pars sur le champ. »

Après l'avoir salué, je me dirigeais vers le quai, où m'attendait déjà un navire marchand qui me conduirait jusqu'à Athènes, selon le capitaine.

Alors que l'embarcation s'éloignait du quai, un trouble me saisit. Le général Théophanus était celui qui avait mené la défense d'Halikarnas il y a quinze ans. Je l'avais vu mourir, sa tête tranchée par le général. Était-ce juste d'ôter la vie à sa fille ? Combien d'enfants devaient encore mourir pour la guerre que leurs parents menaient ? Combien d'entre nous devaient voir leur vie privée de toute tranquillité par les ordres de leurs supérieurs ?

J'obéirai aux ordres, comme toujours. Un janissaire n'a d'autre choix. Mais l'appel du repos se renforçait encore, et je ne savais combien de temps je saurais y résister.

III. Eleusis

13 chaabane 856 H', Eleusis, Grèce.

En un mois seulement, j'arrivais en Grèce. Le marchand avait insisté pour s'arrêter dans les Cyclades, afin de nous réapprovisionner, mais je voyais bien que c'était son grand âge qui le motivait à ne pas passer plus d'une semaine en mer à la fois. Une fois à Athènes, je me dirigeai vers l'endroit où le précepteur avait assuré que l'on trouverait la Romaine. Le vieillard ne savait pas précisément où elle se rendait, mais il était soi-disant certain qu'elle passerait par la route de Megaris.

Et c'est là que j'attendais deux semaines durant. Caché en surplomb d'une colline boisée, j'observais les voyageurs qui sillonnaient la route, en attendant qu'une jeune femme l'arpenne. Deux ou trois fois, j'arrêtai la mauvaise personne, mais la tunique rouge de mon uniforme m'épargnait à chaque fois d'avoir à répondre aux questions que l'on me posait. Même ici, dans ces territoires hors du contrôle du sultan, la vue d'un janissaire faisait trembler les faibles. Mon ennui fut tel, à un moment, que je commençai à chasser moi-même ma nourriture. Je m'épargnais ainsi des allers-retours au village le plus proche, ainsi que la migraine que me causait les hurlements de terreur des paysans que j'arrêtais.

Un soir, après une longue attente, je trouvai ma proie. Deux silhouettes galopaient à toute haleine le long de la route, si bien que je ne sus les arrêter. Mais je réussis à les suivre. Je n'étais pas surpris que la femme ne soit pas seule, mais son protecteur se prouva bien meilleur combattant que je ne le pensais. J'avais attendu qu'ils posent le pied à terre, et qu'ils s'installent pour la nuit avant d'attaquer, mais l'homme avait dû repérer mon approche. Alors que je l'achevais d'un coup de sabre, je constatai que Zoé avait réussi à s'enfuir, sans laisser de traces.

Après une journée passée à chevaucher dans la direction où les Romains allaient, j'apercevais au loin une large tâche blanche au sol. Des milliers de fleurs blanches tapissaient le flanc de colline. M'approchant pour les étudier, je constatai que certaines d'entre elles étaient écrasées. Ces trous en forme de sabot remontaient le long de cette rivière de pétales, jusqu'à s'arrêter à l'orée d'un bois. Derrière, je trouvais un mur de roche, et le cheval de la fille du général.

Je décidai de m'enfoncer dans les boyaux de la grotte au pied du mur devant moi, suivant les traces de pas de cette Zoé. Alors que la lumière commençait à se tarir, un éclat au sol saisit mon regard. Avait-elle laissé tomber un pendentif ? M'agenouillant pour étudier l'objet, je constatai qu'il s'agissait d'une pièce dorée, de facture Grecque. Au moment où je la pris en main, une douleur terrible s'empara de moi. Une trace orangée grimpa le long de mon bras droit, comme un poison se répandant dans mes veines. La vie était en train de me quitter. Je n'eus pas même le temps d'accepter ce repos que je m'évanouissais.

Ce que j'ai sur moi :

Mon uniforme de janissaire, un mousquet, 3 balles, un sabre, une pièce dorée

Mon objectif :

Arrêter Zoé, trouver le repos.



STEPHEN





56 ans

Calme, Passionné, Distrain, Inconscient

I. Endeuillés

12 novembre 1825, près de Cambridge, Angleterre

Ci-gisent Mary et August Dartry

1782-1821 1813-1821

Rappelés à Dieu trop tôt par l'incendie de Brownswick manor

Toutes les semaines depuis quatre ans, je venais me recueillir sur la tombe de ma femme et de mon fils. Certains m'avaient dit qu'avec le temps, mes plaies se refermeraient. Que j'apprendrais à vivre sans eux. Que j'arrêteraient de me blâmer pour ce qui était arrivé cette nuit-là.

Ils avaient tous tort. Si je n'avais pas décidé de m'occuper des chevaux malgré la pluie, j'aurais pu surveiller ma fille. Si j'avais été présent, j'aurais pu l'empêcher de renverser ces bougies. Si j'avais couru plus vite, j'aurais pu sortir ma femme et mon fils des flammes, et non pas seulement Sibyl.

Non, quoi qu'ils en disent, mes plaies ne se refermaient pas. Bien sûr, j'avais appris à être fort, à faire semblant de ne pas souffrir chaque jour, pour ma fille. Mais parfois, lorsque des bruits d'orage me rappelaient cette nuit fatidique, mon esprit préférait se réfugier dans mes souvenirs de temps meilleurs. Je ne ressurgissais alors que lorsque ma fille m'appelait, sa voix comme un phare dans l'obscurité de mes pensées.

Quatre ans précisément que j'avais failli à ma tâche. Le ciel était clair, aujourd'hui, et le vent de cette fin d'automne était presque chaud. Mary adorait cette saison où les nuits se rallongeaient. *Cela me donne une excuse pour congédier la nourrice plus tôt*, disait-elle, *elle est heureuse de rentrer chez elle et moi, je suis heureuse de m'occuper de nos enfants.*

« Es-tu heureuse, maintenant, Mary ? Prends-tu soin de notre fils ? Et es-tu satisfaite du soin que j'apporte à notre fille ? »

Le soleil commence à se coucher. Il est temps de partir.

J'avais quitté le manoir de la famille de Mary. Je n'avais plus les moyens de le réparer et, de toute façon, je n'avais aucun désir de continuer à y vivre. Je m'étais ainsi rapproché de la ville de Cambridge, où je travaillais maintenant en tant que professeur des arts Grecs anciens. Mary m'avait demandé pendant presque deux ans de me reconverter. *Un archéologue ne peut pas voir ses enfants grandir*, m'avait-elle dit. Si je l'avais écouté plus tôt, peut-être ne commencerais-je pas aujourd'hui à oublier le son de sa voix.

Sibyl risque de m'attendre, si je tarde plus. Il est temps de partir.

Me levant, j'apercevais du coin de l'œil la baronne douairière¹ de Brownswick. N'ayant aucune envie d'écouter les froides sympathies de la mère de Mary aujourd'hui, je décidais de la contourner en sortant par la rue St John. Aujourd'hui n'était pas une bonne journée, et Lady Brunswick n'avait jamais caché sa consternation face au choix de sa fille d'épouser un fils de petit bourgeois tel que moi.

Après un détour de quelques minutes, je montais enfin à cheval. La nuit était tombée, et ma fille m'attendait. Il était temps de partir.

1- Riche veuve qui continue de bénéficier du patrimoine de son mari.

II. Responsabilités

26 mai 1837, Cambridge, Angleterre

« Felix, mon garçon !

- Bonjour Stephen, merci de me recevoir. »

Je prenais un instant pour serrer la main de mon ancien élève. Issu de l'aristocratie Française, il était venu à Cambridge pour étudier l'archéologie en 1831. Trois ans plus tard, il obtenait son diplôme *summa cum laude*^{II} et n'avait cessé de s'illustrer depuis, durant trois expéditions en Attique^{III}. Maintenant que ma fille avait grandi, je l'avais accompagné pour son dernier voyage.

« Voyons, tu sais que c'est toujours un plaisir de te recevoir ! Dis-moi donc, qu'est-ce qui t'amène ici ?

- Je viens vous dire au revoir. Un nouveau site de fouille vient d'ouvrir au nord-ouest d'Athènes, sur le chemin de Corinthe. L'université souhaite que je dirige les fouilles. »

Quatre fouilles en six ans. Je serais jaloux de lui, si mon admiration pour ce jeune homme n'était pas si grande.

« Félicitations ! Quand pars-tu, dis-moi ?

- Demain, à la première heure. Selon le doyen, ce site est de la plus grande valeur, et nous devons commencer les fouilles avant que les Grecs n'en prennent conscience. »

Le doyen savait comment motiver Felix. Il cherchait toujours à être premier. Premier de sa promotion, plus jeune docteur de l'université, premier à découvrir la moindre amphore.

« Je te souhaite donc bon voyage. »

Je me levai et tendais ma main pour le saluer. Il ne la prit pas.

« Pour être honnête, Stephen, j'ai autre chose à vous demander.

- Je t'écoute.

- Je souhaiterais demander la main de votre fille en mariage. En l'échange de quoi, évidemment, vous recevrez une dot adéquate. Je commence à vieillir, voyez-vous, et ma famille s'inquiète de ne pas voir à mon bras une élégante demoiselle. »

Je haussai les sourcils.

« Enfin, ils s'inquiètent surtout de ne pas me voir assurer la descendance des Bolion. »

Je ne sus camoufler ma joie. Félix était de bonne famille, aisé, intelligent et charmant ! C'était là l'opportunité rêvée d'assurer l'avenir de ma fille. Depuis la mort de Mary, sa famille avait cessé de nous entretenir, et mon métier de professeur ne me permettait hélas pas d'offrir à Sibyl le train de vie qu'elle méritait, malgré toutes les heures nocturnes que je passais à mener mes recherches. Celle-ci avait même décidé de travailler en tant qu'infirmière à l'hôpital de Cambridge, afin de nous permettre de payer les frais d'entretien de la sépulture de Mary et August. *Si seulement tu ne m'avais pas quitté... Peut-être pourrai-je alors être à la hauteur de t-*.

« Stephen ? »

II- Avec les plus hauts honneurs

III- Région de Grèce dans laquelle Athènes se trouve

Une nouvelle absence.

« Excuse-moi, Félix, je me suis perdu dans mes pensées. Je serais ravi que tu épouses ma fille.

- Merci, Stephen. Je serai heureux de vous appeler beau-père une fois revenu de Grèce.

- Et quand cela sera-t'il ?

Ses sourcils se froncèrent. La gêne se lisait clairement dans son regard.

« Je ne le sais pas encore très bien, pour être honnête. Le site est presque intégralement enseveli, donc il n'y a aucun moyen de connaître l'étendu du chantier.

- Je comprends, ne t'inquiète pas. Concentre-toi pour l'instant sur ton expédition, je me charge d'annoncer l'excellente nouvelle à ma fille. »

III. Eleusis

13 août 1837, près d'Athènes, Grèce.

La nuit était déjà tombée. Je pensais pourtant que l'excavation était proche de notre camp, mais l'assistant de Félix semblait nous conduire hors du site principal.

« Où nous menez-vous, Jack ? »

- Le lieu dont parle Monsieur Bolion dans sa lettre est à quelques minutes à cheval d'Eleusis. La grotte est cachée derrière un bosquet. »

Il y a un mois maintenant que j'avais reçu une missive de Félix m'indiquant la découverte de d'objets d'exception datant de la période préclassique. Il m'avait alors invité à le rejoindre pour que je l'assiste dans les fouilles du boyau rocheux dans lequel il les avait trouvés. Trois jours plus tard, à notre arrivée en France, une autre lettre m'indiquait sa disparition.

« Personne n'a accédé à la grotte, depuis l'incident ? »

- Non, monsieur. Aucun local n'accepte de s'approcher de la grotte, ils disent qu'un monstre y sommeille. »

Aucun monstre ne serait de poids face à mon fusil. Mais peu m'importaient les rumeurs, j'avais terriblement hâte de mettre la main sur ces artefacts. Ma seule crainte était de retrouver ce pauvre Félix dévoré par un loup au fond de ce trou.

« Père, si les locaux disent vrai, nous ferions mieux de faire demi-tour. »

- Oh, ma chère Sibyl, ne t'inquiète pas. Ton vieux père est plus que capable de te défendre face à une simple bête sauvage. »

J'étais heureux que Sibyl accepte de m'accompagner. Je l'avais invité à rejoindre son futur mari en Grèce, pour qu'elle le rencontre dans son élément. J'étais bien contrarié de sa disparition, mais une opportunité immense s'offrait aujourd'hui à moi. Si je perçais à jour les secrets de ce lieu, ma fille n'aurait plus jamais à s'inquiéter de quoi que ce soit. Ma renommée lui offrirait la meilleure vie possible.

« Nous voici arrivés. Je vous laisse y entrer. »

- Vous ne nous accompagnez pas, Jack ? » dit ma fille.

« Je vous rejoins après avoir attaché les chevaux. »

La grotte était sublime. D'étranges fleurs blanches poussaient tout autour de ce petit renfoncement dans la pierre. En y pénétrant, un éclat au sol saisit mon regard. Sous la terre, deux petites pièces d'un métal doré reposaient.

« Regarde, Sibyl, des drachmes ! »

Je m'agenouillais pour saisir une des pièces. Sibyl en fit de même. Au moment où je la saisi, je fus pris d'une douleur terrible. Une trace orangée grimpait le long de mon bras droit, comme un poison se répandant dans mes veines. Je n'eus que le temps de me tourner vers ma fille, elle aussi recouverte de ces lignes cuivrées et convulsant, avant de m'évanouir.

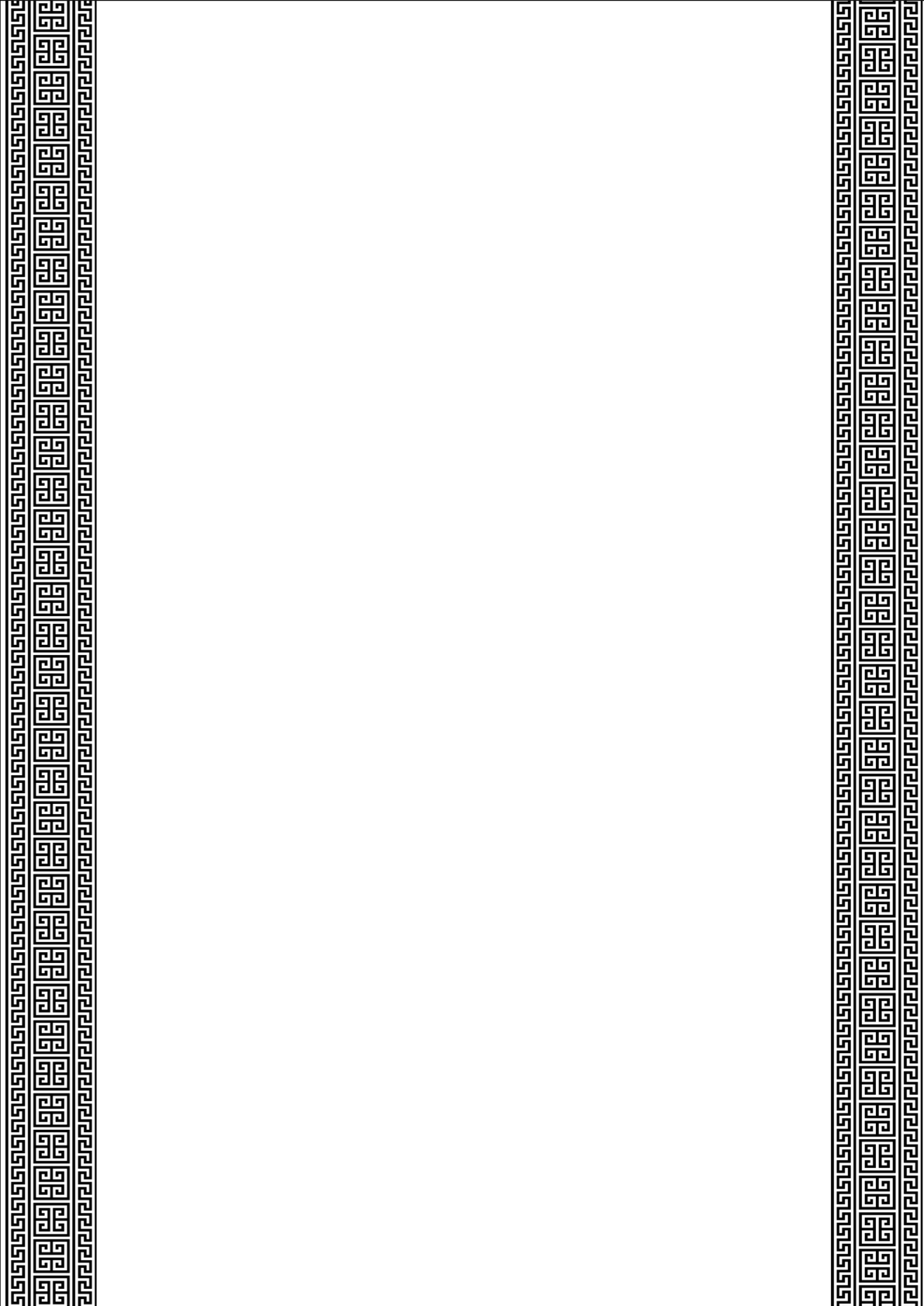
Ce que j'ai sur moi :

Un fusil et 5 balles, une tenue de voyage légère et chaude, une pièce dorée, la lettre de Félix

Mes objectifs :

Comprendre ce qui est arrivé à Félix, Découvrir ce qui se cache dans cette grotte pour assurer l'avenir de Sibyl et, surtout, protéger cette dernière.





SIBYL





24 ans

Timide, Serviable, Capable, Accablée

I. Brasiers

12 novembre 1830, Cambridge, Angleterre

Aucun pouls. J'ai échoué.

Le docteur Kingsley venait de rentrer dans la pièce. Je n'osais croiser son regard. L'enfant était mort-né, et aucune de mes tentatives n'avait réussi à le réanimer. Qu'aurais-je pu dire pour m'excuser ? Je sentais les larmes lentement couler le long de mes joues.

« Ça va aller, Sibyl, tu as fait ce que tu as pu. »

Je ne relevais pas la tête, préférant sangloter en silence. Ce n'était pas le premier patient que je perdais, mais aujourd'hui n'était pas une journée quelconque.

« Je vais aller annoncer le décès de l'enfant à son père. Va te reposer, tu es éveillée depuis dix-sept heures. »

Le docteur Kingsley était toujours bon envers moi. C'est lui qui s'était occupé de moi après l'incendie il y a neuf ans, et il m'avait vu grandir. C'était comme un second père pour moi. Je me demandais souvent si c'était pour cela qu'il avait accepté que je travaille pour lui.

La cour intérieure de l'hôpital était vide. La nuit était tombée depuis quelques heures déjà, et les rues de Cambridge s'étaient vidées. Je m'assis sur un banc, à côté de l'entrée, et contemplai le ciel. Le firmament était le même que celui du soir où j'ai tué ma mère et mon frère.

Mon père m'avait répété mille fois que ce n'était pas ma faute, et que j'étais trop jeune pour avoir fait quoi que ce soit de néfaste. Je ne me souvenais en effet que de peu de choses. Ma mère dans un fauteuil rouge, nous racontant une histoire. Une table blanche recouverte de lumières dans une pièce adjacente. La douceur de la nappe en soie entre mes mains. Les hurlements de terreur de ma mère. Les craquements d'un bois ancien rompant sous l'attaque des flammes. Et enfin mon père, me serrant dans ses bras alors que je regardai le ciel nocturne.

Il avait tort. C'était ma faute. Et aujourd'hui, neuf ans plus tard, j'avais à nouveau échoué. Comme insatisfaite d'avoir pris à mon père sa femme et son fils, j'avais retiré à une nouvelle famille son enfant. J'avais pourtant étudié la médecine dans l'espoir d'aider les autres. J'étais devenue infirmière afin de contrebalancer mes péchés passés. Tout cela en vain.

« Rentre chez toi, Sibyl. Et ne te blâme pas pour ce qui est arrivé à cet enfant. Il était condamné, et ce bien avant ce soir. »

La voix du docteur Kingsley me fit sursauter.

« Comment faite-vous, Docteur ? Comment faites-vous pour continuer lorsque la mort est partout autour de vous ?

- Ma chère Sibyl, voyons. Penses-tu que la mort s'arrêtera si nous nous arrêtons ? Notre métier est une guerre. Et parfois, comme dans toute guerre, nous perdons un combat. Ça ne veut pas dire que nous pouvons capituler. »

II. Responsabilités

26 mai 1837, Cambridge, Angleterre

« Sibyl, ma chérie ! J'ai une excellent nouvelle ! »

Mon père passait la tête au travers de la porte du salon. Il arborait un sourire immense. Il était presque contagieux.

« Je suis tout ouïe, père !

- Félix vient de passer. Tu te rappelles Félix ? »

Oui, je me rappelais Félix. Un ancien élève de mon père, issu de l'aristocratie Française. Cet homme était maigrelet, froid, arrogant, et possessif. Il sautait sur toutes les opportunités de se prouver, tel un chiot en manque d'affection. Mon père l'adorait.

« Il vient de te demander en mariage ! »

Mon sang se glaça. Moi, mariée à Félix Bolion ? Je finirai bientôt enfermée dans un salon, contrainte de jouer le rôle de femme trophée et d'élever des enfants sans aucun doute insupportables !

« Mais où est-il, père ? Pourquoi ne me fait-il pas sa demande lui-même ?

- Il doit partir dès demain pour la Grèce. Une nouvelle excavation qui promet d'être historique. Il t'épousera à son retour. »

Le sourire de mon père ne flanchait pas. Je savais que son seul but était de m'assurer une vie calme et sereine, mais il ne semblait pas accepter que ce n'était pas ce que je souhaitais.

« Ta mère Mary serait tellement heureuse ! Tu vas enfin retrouver le mode de vie de ton enfance, dans un manoir, avec des serviteurs répondant à tes moindres besoins... C'est formidable !

- Mais père, je ne connais même pas ce Félix. Je ne pense pas l'avoir croisé plus de deux fois, lors de gala, à l'université. »

Ce n'était pas faux, mais j'omis volontairement les avances répugnantes qu'il m'avait alors faites, ivre.

« Ne t'inquiète pas, je le connais très bien, et c'est un excellent parti. Tu as de la chance qu'il te demande en mariage ! Oh, je suis tellement fier de toi, ma fille ! Qu'en dis-tu ? »

Comment pouvais-je aller à l'encontre de mon père ? Il était sans aucun doute plus heureux aujourd'hui que je ne l'avais jamais vu. Il avait consacré toute sa vie à s'assurer que je ne manque de rien. Il se plongeait dans ses recherches d'art antique jusqu'à tard, le soir, afin de trouver une découverte qui hisserait son nom au rang des plus grands archéologues, et ce pour nous sortir de la petite misère de nos vies quotidiennes.

Je ne voyais pas de problème dans nos modes de vies, de mon côté. J'aimais cuisiner pour lui, et le petit appartement dans lequel nous vivions était parfaitement confortable. Mais il voulait que je mène une meilleure vie encore.

Comment pouvais-je aller à son encontre ?

« J'accepte, père, » dis-je avec mon plus grand sourire. Mais ce sourire était faux

III. Eleusis

13 août 1837, près d'Athènes, Grèce.

Nous venions à peine d'arriver au camp que nous devons déjà repartir.

« Où nous menez-vous, Jack ? » demanda mon père.

« Le lieu dont parle Monsieur Bolion dans sa lettre est à quelques minutes à cheval d'Eleusis. La grotte est cachée derrière un bosquet. »

Mon père avait reçu il y a un mois une missive de mon fiancé l'invitant à le rejoindre en Grèce. J'avais accepté de l'accompagner afin de passer un peu de temps avec mon futur mari. Cependant, trois jours plus tard, nous découvrimus qu'il avait disparu peu après la découverte d'une grotte étrange. Je n'avais alors su comment réagir. Une partie de moi était bien heureuse de ne plus avoir à me marier. Un autre se sentait peinée de voir le plan de mon père pour mon avenir partir en fumée. Il ne semblait pas trop atteint, à ma grande surprise. Au contraire, il montrait une motivation à finir le travail de Félix que je ne lui connaissais pas.

« Personne n'a accédé à la grotte, depuis l'incident ? »

- Non, monsieur. Aucun local n'accepte de s'approcher de la grotte, ils disent qu'un monstre y sommeille. »

Un monstre ? Bien entendu, il s'agissait sûrement d'un ours, ou bien d'un loup. Toujours était-il que je ne souhaitais pas finir dévorée par un animal au fin fond de l'Attique.

« Père, si les locaux disent vrai, nous ferions mieux de faire demi-tour. »

- Oh, ma chère Sibyl, ne t'inquiète pas. Ton vieux père est plus que capable de te défendre face à une simple bête sauvage. »

Je ne sus que répondre. Après quelques minutes de silence passées à chevaucher dans les collines, l'assistant de mon père prit la parole :

« Nous voici arrivés. Je vous laisse y entrer. »

- Vous ne nous accompagnez pas, Jack ? » demandai-je, inquiète.

« - Je vous rejoins après avoir attaché les chevaux. »

Je décidai de me rapprocher de mon père, au cas-où quelque chose ne nous attaque. La grotte était sublime. Des achillées¹ poussaient tout autour de ce petit renforcement dans la pierre. Il me semblait pourtant que celles-ci ne poussaient qu'en altitude.

« Regarde, Sibyl, des drachmes ! »

Mon père s'était agenouillé, et observait deux petits ronds cuivrés au sol. Je me pliais à ses côtés pour saisir une des pièces.

Au moment où je la pris en main, une douleur terrible me frappa. Une trace orangée grimpait le long de mon bras droit, comme un poison se répandant dans mes veines. Je n'eus que le temps de me tourner vers mon père, lui aussi recouvert de ces lignes cuivrées et convulsant, avant de m'évanouir.

¹ Fleurs utilisées pour panser les plaies.

IX. Symbolisme

Les Mystère d'Eleusis sont, dans le monde réel, un culte à mystère Panhellénique dont on ne sait que très peu de choses. Le culte en Eleusis était dédié à Déméter et Perséphone, et s'axait autour d'un rite central. On ne sait de ce dernier seulement qu'il s'organisait en trois parties : La chute, la recherche, et l'ascension.

Le rituel était censé ouvrir les sens des membres du cultes, et c'est sur ce concept que le scénario s'axe. Ainsi, les trois Actes ont différents buts.

La chute a pour objectif de briser, ou « digérer » les joueurs. Il s'agit de mettre en avant les divers parties les composant, afin de leur permettre de mieux se comprendre. Le Théâtre ainsi que l'Oracle permettent cet éclaircissement.

La recherche, elle, mène les joueurs à chercher des réponses aux diverses questions que la chute a soulevée, tant psychologiquement que physiquement. On utilisera ainsi la bibliothèque, ainsi que le labyrinthe comme incarnation de ce phénomène.

Enfin, L'ascension symbolise la levée de l'esprit. C'est à cet instant que les joueurs dépassent leur conflits, et atteignent une nouvelle clarté qui leur permettent de contempler la vérité du monde dans lequel ils évoluent.

XI. Annexes

- Opinions des autres à donner lors de l'arrivée sur l'Acropole

-----Alexios -----

Zoe : Cette femme ne doit pas être bien plus vieille que ma sœur. J'ai l'impression qu'elle est noble, mais ses vêtements sont en mauvais état.

Osman : Cet homme en tunique rouge a l'air terriblement fatigué.

Stephen : Un homme âgé au visage sympathique. Il porte des vêtements étranges, d'une couture que je ne reconnais pas. Ce doit être un voyageur qui vient de loin.

Sibyl : Elle ressemble beaucoup à ma sœur. C'est troublant.

-----Zoe -----

Alexios : Un garçon d'une vingtaine d'année aux vêtements sales. Son visage rond ne correspond pas à son corps sculpté

Osman : L'Ottoman qui a tué Phocas.

Stephen : Un homme âgé aux vêtements étranges. Son regard brille d'une intelligence dont je devrais me méfier.

Sibyl : Une femme un peu plus jeune que moi. Elle a l'air complètement perdue, même au vu de la situation. Sa tenue est similaire à celle de l'homme âgé

-----Osman -----

Alexios : Un jeune paysan en loques. Il est musclé, mais son visage trahit sa sympathie.

Zoe : La fille du général. Elle porte des vêtements en piteux état et est clairement exténuée, mais elle se tient droite.

Stephen : Un homme plutôt âgé aux habits étranges. Il est armé d'une sorte de mousquet que je n'ai jamais vu

Sibyl : Une fille aux mêmes habits étranges.

-----Stephen -----

Alexios : Un jeune garçon aux habits de paysan. Il a le visage bon, ce doit être un enfant dont son père est fier.

Zoe : Une femme vêtue d'habits byzantins déchiquetés. Elle se tient droite. On dirait une actrice de mauvaise pièce de théâtre historique.

Osman : Un homme en tenue de janissaire. Il a l'air exténué. Je suppose que c'est un ami acteur de cette Zoe

Sibyl : Ma fille. Comme je suis heureux qu'elle aille bien !

-----Sibyl -----

Alexios : Un jeune garçon au regard de chiot perdu. Il a l'air triste et perdu. J'ai de la peine pour lui.

Zoé : Une femme en tenue étrange. Ses vêtements sont déchirés, et elle a l'air fatiguée. Je repère une coupure sur son bras, je devrais sûrement la panser.

Osman : Un homme aux airs peu agréables. Il a l'air terriblement fatigué, mais les taches de sang séché sur sa tunique ne prêtent guère confiance.

Stephen : Mon père. Il a l'air d'aller bien, Dieu merci !

- Lettre de Félix à Stephen, à donner au début du scénario :

Cher Stephen,

Je souhaite tout d'abord te remercier à nouveau pour le chaleureux accueil que vous m'avez offert lors de notre dernière rencontre. J'ai grande hâte de partager la vie de votre fille, si ce n'est que pour passer plus de temps en votre compagnie. Laissez-moi vous expliquer la situation en Grèce.

Il semblerait que le site que nous avons découvert soit un ancien sanctuaire dédié aux déesses Perséphone et Déméter. Vous connaissez évidemment la première comme étant la déesse de la Flore, et la reine des morts. Déméter, sa mère, est la déesse des saisons. Nous avons trouvé de nombreuses fresques illustrant le rapt de Perséphone par Hadès, ainsi que des conséquences de son absence (l'hiver).

Selon les locaux, les célébrations qui avaient lieu dans ce sanctuaire, qu'ils appellent Eleusis, étaient centrales en Grèce lors de l'époque préclassique. Néanmoins, toutes les ruines que nous avons trouvées sont bien trop récentes pour coller à cette datation.

Toutes sauf une !

J'ai en effet suivi une piste de fleurs blanches non loin d'une des anciennes entrées du sanctuaire, qui m'a mené jusqu'à une petite grotte au sommet d'une colline.

Je les ai trouvés, Stephen ! J'ai trouvé les traces des Grecs du passé, avant la gloire d'Athènes ou de Sparte ! Les fresques au mur me sont inconnues, et je suis certain que vous aimeriez les étudier avec moi. Je vous invite donc à me rejoindre en Grèce le plus tôt possible. Je me suis assuré que l'université ne vous pose pas de problème, et j'ai ordonné qu'un navire vous aide à traverser la manche.

J'ai hâte de vous voir bientôt,

Felix Solion

XII. Liens Utiles

Pour le contexte Historique :

Les Mystères d'Eleusis : [Mystical Initiation in Ancient Greece: The Eleusinian Mysteries](#) , [Mystères d'Éleusis — Wikipédia](#)

Calendrier Grec : [Calendrier attique — Wikipédia](#)

Calendrier Ottoman : [Calendrier hégirien — Wikipédia](#)

Calendrier Byzantin : [Anno Mundi — Wikipédia](#)

Empire Byzantin : [The Fall of the Byzantine Empire — History Summarized](#)

Age sombre Grec : [History Summarized: the Ancient Greek Post-Apocalypse](#)

L'empire Ottoman : [History Summarized: The Ottoman Empire](#)

Ordre d'infanterie des Janissaires : [Janissaire — Wikipédia](#)

Pour la playlist : https://youtube.com/playlist?list=PL0tgZIAWXJP_RPmsw8xuMCXgfkI8VRP_-&si=nkFoDell0axzTKRd

- [Lecture des fiches](#) : Ambient Music (Assassin's Creed Odyssey) - Relaxing Sounds and Music
- [Bouche de Chthon](#) : Bath Filling 2 Hours – SoundsToBlowYourMind
- [Pont](#) : Underground Waterfall - Michael Ghelfi Studios
- [Course sur le pont](#) : The Cult of Kosmos -The Flight
- [Repousser les créatures](#) : Guards Of The Cult – The flight
- [Acropole](#) : Ancient Greek Music For Sleep, Meditation, Study – Atmospherious
- [Jardin](#) : Greece Theme – Ancient – Geoff Knorr
- [Théâtre](#) :
 - o [Alexios](#) : Forest Sounds | Woodland Ambience, Bird Song – The Ambiance Guild
 - o [Zoé](#) : Sailing Ship | High Seas Ambiance - Michael Ghelfi Studios
 - o [Osman](#) : Medieval Fight Ambience | War Weapons Sounds – Sound Illusion
 - o [Stephen](#) : Extreme Raging Fire Sounds for Relaxation – Relaxation Doodle
 - o [Sybil](#) : Cricket Conversations – KdeKay Sleep Sounds
- [L'Oracle](#) : The Augur Speaks (Rome) – Christopher Tin
- [Le Petit Temple](#) : Oracle – Arnaud Roy
- [La Tombe de Python](#) : Temple des Serpents - Michael Ghelfi Studios
- [La Bibliothèque](#) : An Astronomer's Great Library - TERA VIBE

- Apparition de Despoïna : Things Fall Apart – The Flight
- Le Labyrinthe : Temple Of Darkness - Michael Ghelfi Studios
- Le Minotaure : One Eyed Monster – The Flight
- Salle des cartes, Acropole Ruinée : Temple Of Darkness - Michael Ghelfi Studios
- Temple de Korè : Greece Theme – Ancient – Geoff Knorr
- Temple de Despoïna : The Augur Speaks (Rome) – Christopher Tin
- Salle du trône : Temple Of Darkness - Michael Ghelfi Studios
- Cœur de Chthon : Slow Soothing Heartbeat Sound - crysknife007
- Epilogue Mauvaise Fin : Angelic Land - Koichi Sugiyama
- Epilogue True Ending : Destiny ~ Prologue to Tragedy - Koichi Sugiyama, Sumeria Theme – Industrial – Geoff Knorr

Rock Ar Foll

Book du Mj

Bérénice

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

6 janvier 2025

Roc'h Ar Foll : l'île aux fous

Bérénice du BARET

Novembre 2022



Table des matières

1 Introduction	3
2 Abstract	3
3 Un petit mot pour toi, futur MJ	3
4 Contexte historique : La vieille histoire	4
4.1 Huguette de Gevell : une personne double	4
4.1.1 Deux petites nazis	4
4.1.2 Deux scientifiques folles	4
4.1.3 Case 17 : les jumeaux	5
4.1.4 Case 61 : La Llorona	5
4.1.5 Les enfants de l'île	5
4.1.6 Le départ de l'île	6
4.2 Le precepteur	7
4.3 Timeline	8
5 L'île de Rock Ar Foll	9
5.1 Histoire de l'île	9
5.2 Topologie détaillée	10
5.3 Description du manoir	12
5.4 Description de l'île	12
5.5 Description du souterrain	12
5.6 Les cellules (The cells)	15
5.6.1 Position des clés	16
5.6.2 Dans les cellules de Haute Sécurité (HS)	16
5.6.3 Dans les cellules capitonnées	18
5.6.4 Dans les cellules normales	18
5.7 Table des props et où les trouver	21
6 Liste des personnages pour le MJ	23
6.1 Joueurs	23
6.1.1 Présentation de chaque personnage	23
6.1.2 Qui est le plus susceptible d'être affecté par les phénomènes surnaturels?	24
6.1.3 Liens entre les personnages	24
6.2 PNJ	25
7 Procédure détaillé du jeu	27
7.1 Trouver le souterrain	27
7.2 Exploration du souterrain et découverte de la Llorona	29
7.3 Recupération des petites	29
7.4 Ce que l'on peut avoir, supposer, ou qui n'est pas très important pour le roleplay mais qui rend le lore plus construit	30
8 Playlist	31

1 Introduction

Ce roleplay est un scénario d'horreur dans un espace limité. C'est un roleplay d'ambiance.

2 Abstract

25 janvier 1990, Bretagne. Suite au décès d'une riche mère de famille, tous ses successeurs se retrouvent dans le seul bien de l'héritage : le château surplombant l'île familiale. Entre conflit de famille et secret trop longtemps dissimulé, le programme est bien chargé dans cette demeure lugubre qui regorge de vieux démons. Dans l'effusion de la redécouverte de l'île, les deux petites filles de 4 ans, Alyzée et Marie-Eugénie, disparaissent. Elles n'ont pourtant pas pu aller si loin...

3 Un petit mot pour toi, futur MJ

Dans ce livre, j'ai rassemblé toutes les idées qui ont fleuri dans mon esprit rêveur, mais n'oubliez pas qu'il ne s'agit que de simples indications à explorer. Vous pouvez mettre ce que vous voulez dans ce souterrain, vous pouvez créer n'importe quelle illusion pour le personnage de vos joueurs. N'oubliez pas que l'objectif principal pour vous ou vos joueurs est de vous amuser, d'explorer l'espace, d'explorer les relations entre les personnages et, surtout, de passer un bon moment. C'est la seule raison pour laquelle ce scénario a été créé : faire en sorte que les gens s'amuse en le jouant.

Et n'oubliez pas qu'il s'agit de mon tout premier scénario de ce genre... alors soyez indulgent avec moi, et soyez libre de faire toutes les modifications que vous voulez.

4 Contexte historique : La vieille histoire

4.1 Huguette de Gevell : une personne double

4.1.1 Deux petites nazis

L'histoire commence pendant les temps sombres de la Seconde Guerre mondiale. Deux jumelles, biologistes de formation, Juno et Freya Freiheit, rejoignent l'idéologie nazie. Elles sont également convaincues que toutes les deux sont destinées à la vie éternelle pour répandre l'idéologie nazie. Pour y parvenir, ils font de nombreuses expériences sur de la main d'oeuvre de peut d'importance et qui pullulait à l'époque. Notamment avec le docteur Mengele...

Mais ces expériences ne se sont pas déroulées comme prévu (c'est pourquoi ils ont conclu que les juifs et tous les non-allemands étaient impurs et ne pouvaient pas obtenir la vie éternelle). Et elles ont seulement appris à effacer la mémoire de quelqu'un, à lui laver le cerveau et à lui implanter de nouveaux souvenirs.

La fin de la guerre a mis fin à leurs expériences et ils ont dû fuir l'Allemagne pour échapper au jugement. Elles ont choisi de venir en Bretagne en raison de tous les mythes et légendes qui s'y trouvent. Elles étaient convaincues que de nombreuses créatures immortelles vivaient dans cette partie de la France. Ça, et le fait qu'elles parlaient presque couramment le français.

Afin de disparaître, elles ont changé leur nom en "Huguette" (pour Freya) et "Aliette" (pour Juno).

Huguette a rencontré un homme riche, **Hippolyte de Gevell**, propriétaire d'une petite île près de la côte. L'homme n'était pas très intelligent, gâté depuis son enfance, souvent hors de l'île pour son travail, et il avait beaucoup d'argent.

De plus, l'île avait un souterrain secret. Il avait été utilisé, pendant un siècle, pour cacher des rebelles, des protestants, des révolutionnaires ou des monarchistes qui tentaient de fuir en Grande-Bretagne. Certaines personnes disent que ce château a été utilisé comme asile il y a quelques siècles, et que c'est de là que vient son nom : **Rock Ar Foll** : l'île des fous en vieux français.

C'était l'occasion rêvée pour les jumelles de poursuivre leur recherches.

4.1.2 Deux scientifiques folles

Huguette (Freya) épouse officiellement Hippolyte de Gevell en 1947. Mais en réalité, Juno échange souvent avec sa sœur. Comme elles sont identiques, ni son mari ni ses enfants ne voient la supercherie.

L'échange permettait aux jumelles de continuer à mener leur expérience dans la recherche de la vie éternelle. Quand l'une s'acquittait du "devoir familial" de "Mme de Gevell", l'autre était en bas, en train de mener une expérience ou de sortir de l'île à la recherche de nouvelles créatures. Ils avaient un alibi parfait.

Pour le reste, si ce n'est pas exactement dit, considérez que les deux femmes ne font qu'une. Freya a peut-être passé plus de temps en tant que "Mme de Gevell", mais Juno l'a fait aussi et elles ont pris les décisions importantes ensemble. La plupart du temps, il n'y avait pas de dispute entre elles et elles peuvent être considérées comme une seule et même personne. Freya était un peu plus maternelle et douce, alors que Juno est plus rude et directe.

Sous le prétexte de faire des travaux de rénovation dans le château, elles ont transformé le sous-sol en un laboratoire secret. Ils ont chassé toutes les créatures éternelles qui pourraient les aider à comprendre comment obtenir la vie éternelle. Ils ont traqué toutes sortes de légendes urbaines telles que Baba Yaga, l'Anku, la Llorona, le Big Foot, le monstre de Lock Ness, un vieux sarcophage égyptien... Elles engageaient des personnes désespérées (souvent des sans-abri alcooliques) pour les aider à prendre soin d'eux. Il s'agissait de personnes remplaçables, qui mouraient souvent et étaient désignées comme D-... dans les rapports.

Elles ont mené des expériences, fusionné des créatures, utilisé toutes sortes d'électrodes et de dissections pour comprendre leur immortalité et essayer de la reproduire. Ils n'ont pas eu beaucoup de succès mais ont fait quelques avancées.

4.1.3 Case 17 : les jumeaux

Leur plus grande victoire fut le cas 17. Le cas 17 était deux jumeaux immortels, nés au XVIII^e siècle et nommés **Eliott (mâle) et Lottie (femelle) Bulkeley**. Comme SCP-284, ils partageaient tous leurs sens, leurs émotions et leur mémoire. Cependant, Lottie était peu coopérative et violente. Freya et Juno (ou Huguette et Aliette... ou Huguette et Huguette... vous suivez toujours ?) ont essayé de briser le lien entre les deux afin d'expérimenter à Eliott pacifiquement.

Pendant la séparation qui a duré quelques semaines, Lottie est devenue incontrôlable. Elle a brisé la porte de sa cellule à plusieurs reprises, a tué du personnel et a dû être fermée. Comme si la destruction de sa jumelle brisait son immortalité, Eliott devint mortel.

Afin de garder un œil sur lui, Huguette lui a alors fait subir un lavage de cerveau, lui a implanté de nouveaux souvenirs et l'a engagé comme majordome sur l'île.

4.1.4 Case 61 : La Llorona

Elles ont également capturé une créature qui est le fantôme vengeur d'une femme en pleurs (la Llorona). Elle a noyé ses jeunes jumelles et depuis elle est devenue une sorte d'esprit qui est resté collé à ce monde. Freya et Junon l'ont capturée, mais elle ne faisait que pleurer et siffler les gens.

Elle s'est montrée assez violente par moment, s'échappant régulièrement de sa cellule (grâce à sa qualité de fantôme...). Pour la contenir, Juno et Freya finirent par trouver une amulette, objet magique qui semblait bloquer le fantôme. En le plaçant sur la porte de sa cellule, elle était bloquée.

Elle se trouvait alors dans l'aile de Haute-Sécurité. La cellule n'a alors même plus besoin d'être fermée, ce qui pouvait être pratique mais ce révélera fatal dans la suite de l'histoire...

4.1.5 Les enfants de l'île

Hippolyte de Gevell était souvent absent de l'île, cependant, Huguette (et seulement Freya) est tombée enceinte deux fois de lui. Elle donna naissance à deux filles : **Mathilde** et sa sœur de 3 ans plus jeune, **Aliénor**.

Pour Juno et Freya, ces filles étaient impures. Mi-françaises, elles avaient hérité des défaut de leur père et n'étaient pas dignes de la vie éternelle. Elles grandirent dans l'ignorance des expériences et de la vie qui se déroulait sous leurs pieds.

Parce qu'Aliénor était bourreau de travail, plus rapide à apprendre et à comprendre, elle devint rapidement la préférée des deux. Alors que Mathilde est dénigrée et grandit sans amour, Aliénor est poussée à devenir chirurgienne.

Lorsque leur père mouru d'une pneumonie (d'après la version officielle, personne ne sait si l'une de ses femmes l'a empoisonné en secret), leur(s) mère(s) a (ont) coupé les ponts avec eux. Mathilde était dehors, vivant la vie qu'elle voulait, et Aliénor prenait parfois des nouvelles de sa mère, mais elle était très occupée par son travail.

Très heureuse de cette situation, Freya et Juno ont poursuivi leur expérience seules sur l'île. Leur majordome, Eliott, n'a jamais su qu'elles étaient deux et était convaincu que les filles étaient ingrates envers leur mère et l'a abandonnée sur l'île.

En 1985, Aliénor et Mathilde sont tombées enceintes en même temps. Mathilde avec un autre bébé malformé (elle avait fait beaucoup de fausses couches auparavant) et Aliénor avec des jumelles (oui je sais.... beaucoup de jumelles là-bas!).

4.1.6 Le départ de l'île

À ce moment-là, la Llorona a commencé à interagir. Elle dit que, parce qu'elles étaient du sang de son ravisseur, les jumelles d'Aliénor étaient censés être le remplacement de ses propres enfants (qu'elle a noyés elle-même!). Elle demanda à Freya et Junon de lui donner les bébés et elle leur donnerait son secret de la vie éternelle.

Juno était très enthousiaste à cette idée. Pour elle, c'était une opportunité rêvée. Enfin elles allaient atteindre leur objectif : trouver la vie éternelle. Tant d'années de recherche allait payer !

Mais Freya réalisa soudain l'horreur de ce qu'elles s'apprêtaient à faire. Surgissant de nulle part, elle développa enfin un instinct maternel et décida de protéger ses petits-enfants.

Pendant la grossesse, elle a enfermé Juno dans le souterrain pour l'empêcher de nuire. Elle savait alors pertinemment qu'elle la condamnait à une mort certaine. Les créatures, sans nourritures pour celles qui en ont besoin et sans maintenance efficace, finiront par s'évader une à une, et s'attaqueront inévitablement à toutes les faibles créatures du souterrains : les humains présents.

Pour être sûre que personne (ni humain ni créature) ne puisse s'échapper, elle a muré l'entrée du hall et a dynamité l'entrée principale : Floyd's Tomb. C'était un tunnel creusé dans la pierre qui débouchait sur un îlot voisin de Rock Ar Foll et qui permettait au souterrain d'être livré discrètement.

Une fois son passé scellé, elle a quitté Rock Ar Foll pour venir vivre près d'Aliénor et Naya à Rennes.

Suite à des complications de grossesses, elles devaient toutes deux avoir un accouchement programmé en février 1985. Freya a bondi sur l'occasion et, jouant de ses relations et d'arguments persuasifs, elle s'est arrangé pour qu'elles accouchent toutes les deux le même jour,

dans le même hôpital de Rennes. Comme Aliénor et Naya ne s'étaient jamais parlées depuis 15 ans, elles n'ont jamais su cette curieuse coïncidence.

L'accouchement a été compliqué pour toutes les deux, et Freya a réussi à discrètement échanger le bébé malformé de Naya avec celui d'une des jumelles d'Aliénor. Son objectif principal était de séparer les jumelles pour éviter qu'elles ne se retrouvent toutes les deux sur l'île et que la Llorona ne les prenne et ne les noie.

Après la naissance, Freya est restée à Rennes avec son fidèle majordome. Elle commence à avoir la maladie d'Alzheimer et perd peu à peu la raison. Deux ans après, il devient impossible de communiquer avec elle. Encore deux ans après, en décembre 1989, elle s'éteint chez elle, paisiblement. Elliott, fidèle majordome dévoué, est resté avec elle jusqu'à la fin.

4.2 Le precepteur

Je vais maintenant vous raconter une autre histoire.

Il y avait un homme qui s'appelait Edmund Braün. Né en Alsace, mais a grandi en Allemagne au début du 20^{ème} siècle. C'était un homme instruit, très curieux et rêveur. Il adhère à l'idéologie nazie et fait beaucoup de propagande, mais il n'a jamais tué un homme.

En 1940, il rencontre Freya et Juno Freiheit lors d'une réunion nazie et tombe éperduement amoureux de Freya.

Il reste avec elles pendant la guerre et voit dans leur expérience un moyen de créer l'homme parfait, l'aboutissement génial de toute l'idéologie. La race suprême à son paroxysme.

À la fin de la guerre, Freya et Juno fuient en France pour échapper à la justice. Il choisit de rester en Allemagne et fait profil bas en tant qu'enseignant. Il a moins de charge contre lui, il espère ainsi pouvoir s'en sortir discrètement.

Pourtant, en 1951, les gens commencent à exhumer son travail et les problèmes arrivent pour lui. S'il reste, il sent qu'il sera jugé et que l'Allemagne de cette époque ne lui pardonnera pas ses actes. Il fuit en France et contacte Freya et Juno. Freya vient d'avoir son premier enfant, elle y voit une occasion parfaite pour l'engager en tant que précepteur pour son éducation. Elle l'engage alors sous un nom plus français : Edmond Braün.

Il commence à vivre dans l'île, les aidant à faire leurs expériences et à élever les enfants.

Hyppolite étant souvent en déplacement, il entame une histoire d'amour avec Freya. En 1963, elle tombe enceinte (pour la troisième fois), mais cache sa grossesse à ses enfants et à son mari. Elle donne naissance à un garçon, qu'ils nomment Maximilian et cachent dans le souterrain.

Pour eux, Maximilian était un enfant de sang pur, de la race suprême. Si quelqu'un avait une chance d'obtenir la vie éternelle, c'était lui. Ils commencèrent alors à expérimenter sur l'enfant. Chaque opération était très intrusive et douloureuse pour lui, mais rien ne les arrêtaient. L'objectif à atteindre était trop beau.

Ils ont fait toutes sortes de manipulations sur lui. Quand il avait 7 ans (en 1970), ils ont fait une expérience encore plus invasive et douloureuse. Et face aux cris de douleur de son fils sur la table d'opération lugubre du souterrain, Edmund a soudainement réalisé que Freya

et Juno allaient le tuer. Il a pris son fils avec lui et, avec un mot d'excuse, a fuit à nouveau en Alsace.

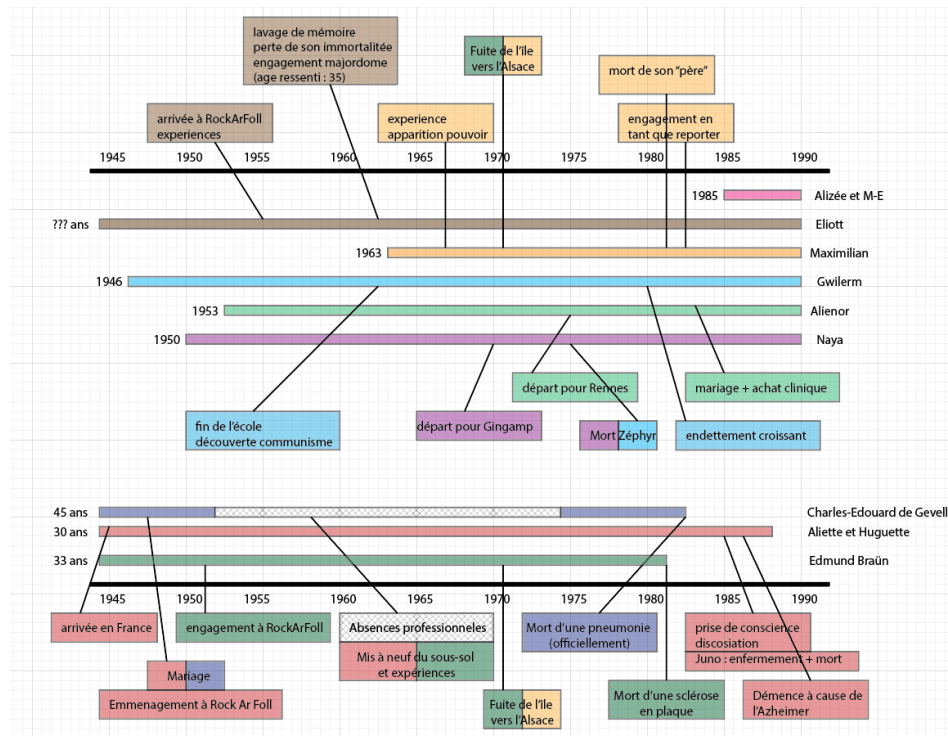
Là, il a commencé une nouvelle vie d'enseignant et de père célibataire de Maximilian. Il a fait de son mieux pour donner tout l'amour qu'il pouvait, mais il n'avait pas beaucoup d'expérience et était souvent gauche et maladroit.

Il n'a jamais parlé des expériences avec son fils et est également resté flou sur ses vrais parents. Maximilian est toujours resté dans le doute si l'homme qui l'a sauvé de ces souvenirs traumatiques était son père biologique.

En 1981, Edmund meurt d'une sclérose en plaques après un long combat. Il laisse Maximilian seul, juste après son 18e anniversaire.

La dernière expérience a donné à Maximilian un super-pouvoir. Comme Emma Frost des X-Men, il est capable de durcir sa peau sur une sorte de métal bleuté. Cela lui donne une force développée et une peau très résistante. Cependant, comme une maladie dégénérative, il y a une partie de sa peau, venant du cœur, qui reste coincée dans sa forme métallique et qui augmente invariablement à chacune de ses transformations.

4.3 Timeline



5 L'île de Rock Ar Foll

5.1 Histoire de l'île

L'île est située au large de Guingamp, cette île a une position stratégiquement située entre la France et l'Angleterre.

Initialement terrain de chasse grâce à sa faune riche en oiseaux (d'où son nom initial), elle est devenue un mouiroir durant la peste puis une prison politique parfaite pour se débarrasser des ennemis gênants.

Quand elle a finalement été racheté par un noble local pour être transformé en résidence secondaire, la forêt a été planté et les bâtiments construit. L'île est rapidement devenue une plaque tournante de contrebande et une cache de résistants. Un souterrain secret a ainsi été créé pour échapper aux contrôles. Les deux entrées se situaient alors dans le hall principal derrière la grande bibliothèque et dans les rochers proche de la plage gardé par un passage à code. (Code que les joueurs ne peuvent pas trouver mais que la Llorona a utilisé en hypnotisant les petites)

Le 25 janvier n'est pas une date choisie au hasard pour le scénario. Ce jour là, une dépression atlantique traverse les Îles Britanniques et provoque une violente tempête sur toute la moitié nord de la France. Les rafales de vent dépassent ponctuellement les 170 km/h sur les côtes de la Manche. Cette tempête, baptisée Daria, est l'une des plus meurtrières et destructrices de la décennie 90 à l'échelle de l'Europe.

Le bilan de la tempête Daria est extrêmement lourd, avec 95 morts et plusieurs centaines de blessés.

5.2 Topologie détaillée

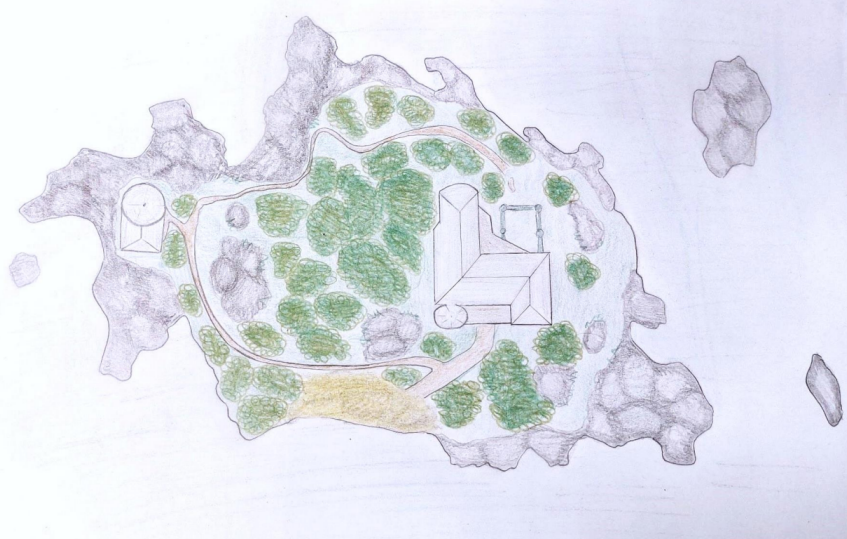
Le manoir



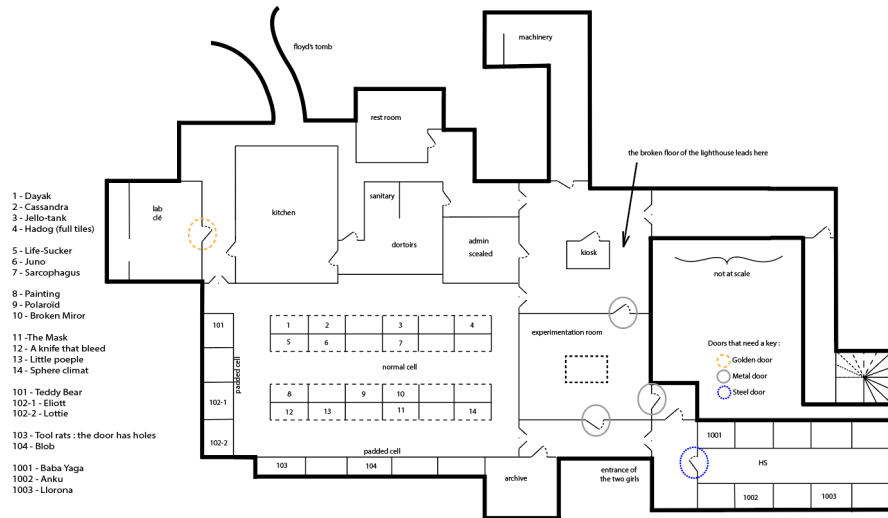
Malo a monté les valises dans leurs chambres respectives pendant qu'ils discutaient dans le salon.

- **Aliénor** dans la chambre rose (en haut à gauche) : c'était sa chambre d'enfant.
- **Naya et Gwilerm** dans la chambre verte (en haut au centre) : c'était la chambre de Naya quand elle était enfant.
- **Maximilan** dans la chambre rouge (en bas à droite) : c'était une chambre d'amis.
- **Alysée et Marie-Eglantine** dans la chambre bleue (en bas à gauche) : La plus petite pièce, c'était la chambre du professeur avant de devenir une chambre d'amis.
- **Eliott** s'est vu proposer la chambre du maître, mais, en souvenir de toutes ses années dans l'île, il a choisi son ancienne chambre : la plus grande des chambres de service (3ème étage).

L'île



Le souterrain



5.3 Description du manoir

Voici quelques trucs utiles que l'on peut trouver :

Petit conseil : ne les mettez pas forcément dans la description de la pièce, cependant, si un joueur les cherche (par exemple Eliott, Naya ou Aliénor qui ont grandi ici) ils peuvent être trouvés :

- Il y a un téléphone fixe dans le salon. Mais la ligne a été grignoté par une créature au préalable et il n'y a plus de tonalité.
- Chaque props peut être trouvé dans les bagages de la bonne personne (cf tableau des props).
- Le panneau électrique se trouve dans la salle de stockage. Il peut également se trouver à l'extérieur si le MJ a besoin de faire sortir les joueurs.
- 4 lampes de poches peuvent être trouvées dans la cuisine.
- Un fusil de chasse peut être trouvé dans un placard du bureau. C'était celui d'Hippolyte pour la chasse aux oiseaux. C'est un fusil à double canon avec des cartouches à grenaille. **Conseil** : Si les joueurs ont trop d'armes, le MJ peut dire que les cartouches sont mouillées au moment du tir et inutilisables.

5.4 Description de l'île

Phare : Le phare est un bâtiment abandonné depuis plusieurs décennies. Naya et Aliénor l'ont toujours vu en ruines. Il se compose d'une grande pièce au parquet vermoulu, complètement vide, et d'un escalier en fer qui serpente le long du phare et mène en haut du phare. L'escalier est branlant et si deux personnes s'y engagent, il cède.

Forêt : La forêt est assez dense et boueuse. De nombreux oiseaux y vivent, mais aucun animal terrestre autre que les créature du souterrain. Des empreintes des créatures peuvent être trouvées dans la boue, mais elles ne mène nul part en particulier.

5.5 Description du souterrain

Portes : Les pièces normales (Salle de repos, Dortoir, Cuisine, Administration, Kiosque, Machinaire) sont fermées par un simple panneau en bois, sans serrure. La plupart d'entre elles sont closes, mais les joueurs n'ont qu'à pousser/tirer le panneau pour les ouvrir.

Les pièces spéciales (visible par un cercle sur la carte) ont des portes métalliques, fermées par une serrure solide.

Laboratoire

La porte du laboratoire est en métal doré. Elle est verrouillée mais peut être ouverte en utilisant la clé qu'Eliott possède. Il y a un petit espace entre la porte et le sol avec des traces de griffes tout autour. C'est l'entrée de la créature.

Dans cette pièce étaient effectuées les dissections et étaient stockés tous les organes et les trucs bizarres... Les créatures étaient étudiées ici (et non expérimentées comme dans la salle d'expérimentation).

Il y a **3 tables d'opération** au milieu avec des sangles, avec un cadavre pourri à moitié dévoré sur l'une d'elles.

Dans un coin, il y a **un petit bureau dans lequel on peut trouver des notes**.

Sur les murs, il y a des **jarres avec des organes flottant à l'intérieur**. La plupart des organes semblent parfaitement conservés. Certains bocaux sont cassés, et des organes gisent sur le sol. Notamment, certains organes laissés à l'air libre semblent très frais, comme s'ils venaient d'être disséqués. En réalité, ce sont les organes de créatures immortelles, donc certains d'entre eux ne vieillissent pas et ne pourrissent pas.

Derrière les petits murs, il y a des étagères entières contenant **une grande variété de poudres** de toutes sortes. Naya et Aliénor savent reconnaître les noms obscurs des plantes (utilisées en magie noire ou en médecine occulte par exemple).

Créatures : Une famille de Chupacabra s'est réfugiée dans un coin de la pièce. Il a fait son nid et la mère protège sa progéniture. Cette créature est attirée par les objets brillants (comme une pie), alors ils ont volé tous les objets brillants et toutes les clés du souterrain (les clés qui ont été lancées par Juno depuis la cellule où elle s'est réfugiée notamment). La clé des cellules de haute sécurité sont près du nid.

Si les joueurs s'approchent trop près ou laissent les bébés pleurer trop fort (s'ils tuent la mère et ignorent les petits par exemple), le père peut arriver par derrière et les attaquer.

Salle de repos (Rest room)

Cette porte est entrouverte, les joueurs sont donc invités à voir à l'intérieur.

Cette pièce était la salle de repos des techniciens. Il y avait un canapé et une télévision, une table et une douzaine de chaises, des journaux locaux, des jeux de société (Trivial Pursuit, Monopoly...), des cassettes de films...

Certains des techniciens ont été piégés ici lorsque les premières bêtes les ont attaqués. Ils ont tenté de lutter pour leur vie et la pièce est sens dessus-dessous, le canapé est lacéré et la table git sur le sol. La télévision est toujours là avec un écran cassé et un magnétoscope poussiéreux.

La créature a mangé le personnel, et il y a des traces de sang séché sur tous les murs, un cerveau moisi dans un coin et des organes qui pendent du plafond.

Salle des machine (Machinery)

Après un couloir plein de graisse et de charbon, on trouve 3 machines derrière une grille. Elles sont arrêtées mais peuvent être remises en marche grâce aux bidons d'huile présents à côté.

Il y a une machine pour faire de l'électricité (avec un éclair dessus), une qui est un crématorium (avec des flammes dessus) et une dernière qui ouvre des valves sur le mur pour submerger lentement le sous-sol (avec des vagues dessus).

Cuisine (Kitchen)

La porte est à moitié détruite car les créatures affamées sont venues ici. Tous les ustensiles de cuisine sont complètement renversés et détruits, avec des taches sombres dessus.

Les créatures se battent pour la nourriture, il y a donc des cadavres en décomposition et des réfrigérateurs lacérés. Le congélateur a été utilisé comme morgue. À cause de la coupure de courant, les cadavres ont pourri et certains sont revenus à la vie.

Créatures : Dans le congélateur de gauche, un membre tape périodiquement le couvercle fermé.

Créatures : Un chien à deux têtes et un sanglier à huit pattes mangent les cadavres pourris. Ils protègent leur nourriture, mais laissent les joueurs en paix s'ils ne font que passer.

Dortoirs (Dormitories)

Des membres du personnel ont essayé de se cacher ici et de tenir un siège ici. Les lits sont retournés pour faire un fort. Il y a de vieilles boîtes de conserve éventrées et des bouteilles d'alcool vides (ou remplies d'un liquide jaune douteux). Quelques meubles sont poussés contre les portes donnant sur la cuisine. Cependant, la porte derrière est détruite et il y a du sang séché dessus, preuve qu'elle était inutile.

Au mur, il y a des posters de films et de marques d'alcool. Les casiers sont presque tous intacts et contiennent des affaires.

Créatures : Le Petit Peuple ont utilisé les couvertures pour faire un nid, cependant, ils se sont enfuis dans le manoir et le nid est vide.

Administration

Le mur du côté du kiosque est une fenêtre grillagée. Toutes les portes sont verrouillées et scellées avec du ruban adhésif qui fuit légèrement et on peut voir que la pièce est enfumée d'une épaisse fumée verte.

Il est écrit "NE PAS ENTRER" en majuscules sur la porte.

Créatures : Le monstre à l'intérieur dégage une fumée verte qui crée des hallucinations. Dans sa cellule, il avait une capuche argentée qui bloquait ses pores. Lorsqu'il s'est échappé quelques semaines avant le scellement du souterrain, il a enlevé la capuche et a essayé de se cacher dans l'administration. À cause de la fumée, ils l'ont laissé ici et ont seulement scellé les portes.

Les joueurs peuvent entendre : voix des autres personnes + cri + murmure des morts par exemple. OU avoir des hallucinations de monstres les dévorants.

A cause de cette créature, un landau peut être halluciné dans le couloir. Selon la personne qui le découvre, on y trouve une couverture avec différentes sortes d'initiales (Z pour Zéphyr, S-L pour Sophie Louise, MB pour Max, E&S pour Elliott).

Kiosque (Kiosk)

C'est une petite pièce avec des étagères à hauteur d'hanches. Utilisée comme entrepôt pour les dossiers après la fermeture de l'administration, une seule personne peut y entrer et être à l'aise (3 si elles poussent fort, mais elles ne peuvent pas bouger).

Les murs sont fins. Il n'y a pas de carrelage et le sol est labouré à cause du Hodag.

Créature : Le Hodag est une créature de la taille d'une hyène qui a peur de la lumière. Ils ne se nourrissent que de pierres et essaient de se cacher dans les petits espaces. Ils sont très timides, essaient de ne pas faire de confrontation et se cachent dans l'ombre. Leurs yeux rouges brillent légèrement dans l'obscurité. Cependant, s'ils sont coincés sous la lumière, ils attaqueront le porteur de la lumière pour l'éteindre.

On peut les trouver dans Floyd's Tomb, dans le kiosque ou sous un placard de la cuisine.

Salle d'expérimentation (Experimentation room)

La salle d'expérimentation est fermée par une porte métallique.

Au milieu de la pièce, il y a une grande cage. Devant, il y a une console avec plein de boutons étranges. Si l'électricité est allumée, les boutons produisent des courants électriques ou lancent des pointes dans la cage.

Créatures : épinglée au mur par des crocs sanglant, la peau d'une créature indéfinie est exposée. Son seul organe restant, son cœur, bat encore.

Archive

Il y a des rangées d'étagères contenant des archives classées par numéro de dossier. Aucune des créatures ne mange de papier, donc elles sont à peu près intactes.

5.6 Les cellules (The cells)

La position de chaque créature n'est pas forcément clairement définie, et je conseille au MJ de faire une annotation à chaque fois que les joueurs découvrent un nouveau monstre pour y revenir facilement plus tard.

La taille d'une cellule normale est de 2x3 mètres environ. Elle est généralement en ciment brut, le mur donnant sur le couloir n'étant constitué que de barreaux. On peut y trouver une couverture usagée, des bols ou des chaînes.

Quelques-unes sont vides, quelques-unes contiennent des cadavres (même si la créature a une très longue vie, certaines avaient besoin de nourriture et n'ont pas pu s'échapper), la plupart ont des barreaux détruits parce que la bête à l'intérieur s'est finalement libérée.

La taille d'une cellule capitonnée est un peu plus grande, avec plus de chaînes, des matelas sur les murs et une porte fermée (avec seulement une petite fenêtre). Il est plus difficile de s'échapper de ces cellules, donc la plupart sont fermées, quelques-unes sont vides.

La taille d'une cellule HS est un peu plus grande.

Conseil pour la présentation des cellules : lorsque les joueurs arrivent devant une rangée (sauf HS car il n'y a que 3 créatures), le MJ peut faire une présentation rapide de toutes les créatures que l'on peut trouver dans cette rangée. Les joueurs iront alors devant la créature la plus intéressante pour eux et ce sera plus facile !

5.6.1 Position des clés

Les clés du laboratoire sont :

- **Trousseau du personnel :** Un trousseau de clés de chaque cellule (PAS le labo, HS ni expérimentation) est disponible dans : la salle de repos.
- **Trousseau de Juno :** Un trousseau de clés (exp + cellule + HS + labo) se trouvait devant la cellule de Juno. Quand elle a vu ce que les créatures faisaient du personnel, elle s'est enfermée avec de la nourriture et des couvertures dans une cellule, puis a jeté les clés. Le Chapacubra l'a emmenée dans son nid parce qu'elles brillaient. : elles sont dans le Laboratoire.
- **Trousseaux de Freya :** Un trousseau de clés (cellule) est caché dans un ———— faux tiroir dans le bureau du manoir. *Il n'est pas décidé où se trouvent ses clés de la salle d'expérimentation + HS, vous pouvez jouer avec cela si vous voyez que les joueurs les cherchent et les cacher quelque part dans sa chambre par exemple.*
- **La clé du laboratoire de Freya :** La clé de son laboratoire était tout le temps autour de son cou. Quand elle a parlé du trésor de l'île à Eliott, elle a touché la clé. Quand elle est morte, Eliott l'a prise et l'a apportée sur l'île croyant que c'était la clé du trésor.

5.6.2 Dans les cellules de Haute Sécurité (HS)

La porte entre le couloir et la petite salle est entrebâillée. La porte suivante entre la petite pièce et les cellules HS est verrouillée. Il y a un tabouret devant la porte et la fenêtre est cassée avec une tache de sang frais dessus.

Les filles sont passées par la fenêtre et Marie-Eglantine s'est blessée.

Case 61 : The Llorona

La Llorona est bloquée dans sa cellule grâce à une amulette dans le cadre de sa porte.

C'est une forme fantomatique blanche qui flotte au dessus du sol en plein milieu. Elle ne dit pas grand chose mais semble très fière d'avoir tué les petites. Elle répète "Elles sont avec moi désormais", "Vous en les récupérerait pas" où ce genre de chose pour aiguiller les PJ sur le fait qu'elles sont dans le monde des morts mais que leur âme est toujours quelque part.

Si les joueurs enlève l'amulette, elle s'enfuit de sa cellule, va chercher les âmes et les emporte hors du souterrain : ce qui va grandement compliquer la phase du sarcophage...



Llorona dans le monde réel — puis dans le monde spirituel

Case 22 : Baba Yaga

Baba Yaga est une vieille dame. Elle paraît vulnérable et supplie les joueurs de la libérer. Elle tente également de les corrompre en leur promettant monts et merveilles. S'ils la libèrent, elle les bouscule et s'enfuit. Elle possède la force physique et la puissance d'un jeune homme. Son seul but est de kidnapper des enfants pour les manger dans sa chaumière. Elle va donc chercher Marie-Eglantine et Alysée. Tant qu'ils sont sous leur forme astrale, elle tente d'attraper le vide à côté du laboratoire et quand elles reviennent, Baba Yaga les enlève et disparaît dans un rire maléfique.

Case 41 : The Ankou

L'Ankou est un vieil homme, aux longs cheveux blancs, très grand et extrêmement mince. Il porte une grande cape noire. Il porte également un grand chapeau noir qui masque une grande partie de son visage. Il a un visage émacié, une énorme bouche grimaçante qui s'étend d'une oreille à l'autre. A la place des yeux, deux trous noirs.

Il était autrefois très important en Bretagne et transportait des morts dans sa charrette. Mais avec la modernité, la Mort n'a plus besoin de lui et il s'ennuie de cette vie et veut s'amuser. Lorsque les jumelles l'ont capturé, elles ont été étonnées par la simplicité de la chose. Il leur a laissé croire qu'il était emprisonné pour avoir un peu d'action dans sa vie.

Depuis le départ de Freya, il s'ennuie vraiment. Quand il entend les héritiers, il devient très curieux et les suit de loin. Il ne veut pas être vu au début, car il ne veut pas les effrayer.

Dans le souterrain, il se montre amical et répond laconiquement à leurs questions, presque de manière cryptique. Il a beaucoup d'informations sur le monde des esprits, les gens qui étaient dans le souterrain, les expériences et la recherche de la vie éternelle. Si Maximilien ou Eliott lui parlent trop longtemps, il dit des choses comme " *Il y a longtemps que je ne vous ai pas vu*", ou " *Vous avez tellement grandi depuis la dernière fois*" ou " *Et c'est vous qui parlez d'avoir une longue vie ?*".

C'est une mine d'information sur le souterrain, il faut donc faire attention à ce qu'il ne donne pas non plus trop d'information trop rapidement. Il est assez blasé et ne veut pas forcément voir les joueurs gagner, ni perdre, il veut juste s'amuser un peu.

C'est également un levier très fort si les joueurs sont perdus ou s'ils partent dans la mauvaise direction. S'ils tentent de partir trop tôt, il peut les retenir avec des "*Vous avez fait tout ce chemin pour partir si tôt ?*" ou "*Vous devez vraiment ne pas les aimer ces gamines pour les abandonner ainsi*"

5.6.3 Dans les cellules capitonnées

Case 17 : Les jumeaux

Les Jumeaux étaient Lottie et Elliott. Ils étaient des jumeaux immortels qui partageaient le même cerveau. A cause des expériences de Freya et Juno, ils ont été séparés. Cela a déclenché la colère de Lottie, elle s'est libérée plusieurs fois, et a dû être éliminée.

Cependant, pendant leur séparation, ils ont été gardés dans des cellules capitonnées séparées (car ils étaient assez violents et dangereux pour eux-mêmes). Lottie utilisait ses ongles pour faire des marques sur les murs (les rayures que l'on retrouve dans les accessoires), écrivant son nom et les symboles de séparation pour exprimer sa détresse.

Elliott est mentalement attiré par ces cellules. Son subconscient veut être avec sa sœur. Lorsqu'il se trouve devant la cellule de Lottie, il est submergé par de nombreux souvenirs qu'il ignorait avoir : des souvenirs de lieux et d'époques qu'il n'a jamais connus (par exemple, il est convaincu d'avoir fait un voyage en Inde avec sa sœur en 1850. Il se souvient d'avoir assisté à l'inauguration de la Tour Eiffel, ou d'avoir vu la Statue de la Liberté dans sa couleur cuivrée d'origine).

Blob

Un Blob jaune et spongieux qui tapisse tout l'intérieur de la cellule et qui a commencé à se glisser sous la porte.

Teddy Bear

Juste un ours en peluche attaché avec de grosses chaînes en argent... rien d'autre. Lorsqu'il n'est plus en contact avec l'argent (si les joueurs tentent de le libérer par exemple), il se transforme en Grizzly.

5.6.4 Dans les cellules normales

Juno : Pour se protéger des monstres qui se libéraient, elle s'est enfermée dans une cellule avec de nourriture et de couvertures. Il est possible qu'elle soit vivante et qu'elle dise aux joueurs qu'elle est Huguette et que sa jumelle l'a enfermée (intéressant si les joueurs ont eu l'intuition qu'ils sont 2 par exemple).

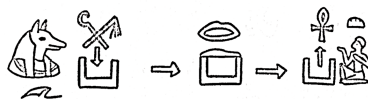
Mais sinon, elle est morte il y a quelques années et est aujourd'hui une forme momifiée. C'est juste une femme allongé sur le côté, tournant le dos aux joueurs. Ses cheveux blancs

et la forme de son dos momifié ne sont pas inconnus à certains joueurs et s'ils la regardent, il reconnaissent Huguette.

Sarcophage : Une cellule contient uniquement un sarcophage sur le couvercle duquel une inscription en hiéroglyphe peut être lue (cf props). Sur les étagères autour de la cellule, il y a des bocaux remplis d'organes pourris étiquetés : "Passage le 12/08/1976" ...

C'est une relique égyptienne antique. Les inscriptions impliquent que quand les égyptiens y mettaient le corps de pharaon et y récitaient des incantations étranges, celui-ci revenait miraculeusement à la vie.

L'incantation n'est trouvable nulle part, on peut dire que les égyptiens ignoraient le réel fonctionnement du sarcophage et que cela marche sans. Le fonctionnement réel de base du sarcophage est : il faut à la fois réunir le corps et l'esprit d'une personne dans le sarcophage pour le faire revenir à la vie (cf plus loin, en vrai valorisez les propositions des joueurs!). Si une personne est placée sans son esprit, elle revient sous la forme d'un zombie sans âme, apathique, qui ne répond qu'à moitié aux stimuli extérieurs.



Cassandra : Une chimère mi-humaine mi-poupée (avec un œil en bouton, un bras en coton...) qui ressemble à une très jeune enfant. Ils ont pris un enfant local et ils l'ont chimérisé dans la salle d'expérimentation avec une poupée. Quand elle entend les joueurs, elle crie à l'aide. Elle veut jouer, être libre et simplement être reconfortée.

Ce qu'elle sait : les créatures se parlent entre elles, donc elle a des informations sur HS. Elle a peur d'Eliott car elle se souvient de sa sœur qui lui ressemble. Elle n'est pas non plus à l'aise avec Maximilien (ou au contraire dit qu'il a tellement grandi!).

Miroir brisé : Un miroir en pied brisé se trouve sur la cellule. Initialement, un monstre était contraint à l'intérieur. Quand le miroir a été détruit, le monstre s'est échappé et peut être vu dans tous les miroirs du manoir. Il écrit des choses sur les miroir, comme écrit sur

une couche de buée. Il apparaît surtout à Naya en disant "Où étais-tu? Tu me manques... Tu veux encore jouer avec moi? Je veux que tu joues avec moi".

Le Jello-tank : Un aquarium à méduses avec beaucoup de méduses paisibles à l'intérieur. Elles se multiplient et se dédoublent comme des cellules humaines, et se nourrissent de la lumière. Si les joueurs les étudient trop ou si le courant est ralenti, elles se multiplient suffisamment pour sortir pousser le couvercle et s'échapper. Elles créent alors un gros monstre humanoïde qui provoque des décharges électriques à la personne qui le touche.

Monstre de la Peinture : Sur le mur, il y a une énorme peinture montrant un paysage vide. Tous les murs sont couverts d'énormes marques de rayures et les barreaux sont pliés. Le monstre était sur le tableau et s'est échappé. Il circule dans le souterrain et peut être un levier pour empêcher les joueurs de partir ou les poursuivre.

C'est un énorme monstre de 2m par 2m, aux couleurs chatoyantes et au bord flou. Il est attiré par le sang et mange Archibald ou toute autre créature que les PJ laisseront traîner.

Suceur de vie : Il y a une créature humanoïde qui pouvait vivre en aspirant la vie. Ils l'ont épinglé au mur, les bras ouverts, et, comme il n'y a pas de vie dans le métal, il est mort là. Ne laissant qu'une momie épinglée en croix sur le mur.

Le Polaroid de la mémoire : Un Polaroid qui, lorsque quelqu'un est sur la photo, enlève une partie de la mémoire de la personne. La photo reflète les souvenirs perdus (C'est toujours plus drôle de sélectionner un souvenir horrible ou important pour l'histoire de la personne)

Masque anti-age : Ce masque appartenait à un sorcier populaire dont on disait qu'il avait la jeunesse éternelle. De ventes aux enchères en collections privées, il est finalement arrivé en France. Big Joe (le chef de la pègre de Rennes) en a entendu parler mais Freya l'a acquis avant lui. Il était furieux et envoya Gwilherm le lui rapporter.

Ce masque est un masque de vaudou en bois avec des taches rouges brillantes (comme des taches de sang frais). L'intérieur est recouvert d'une fine couche de mucus gélatineux (comme une crème anti-rides). Lorsqu'il est mis, il aspire l'énergie vitale du porteur et fait rajeunir son visage. A petit temps c'est assez bénéfique, mais s'il est gardé trop longtemps, la tête du porteur va devenir une tête de bébé et le cou va exploser.

Dayak : C'est un insecte à 6 pattes originaire de l'île de Bornéo (taille : environ la taille d'une souris). Dans sa cellule, la porte était ouverte et il n'y avait qu'un terrarium cassé. Tous les spécimens ont utilisé les pierres du terrarium pour s'échapper.

Cet insecte a une peau venimeuse qui brûle les personnes qui tentent de le toucher. Il est attiré par la nourriture fraîche et peut être trouvé dans la cuisine du manoir, dans la corbeille de fruits sur la table.



Micro-climate sphere : Une sphère qui développe un micro-climat autour d'elle et qui allonge la durée de vie des personnes qui s'y trouvent. Cependant, la boule possède un poids infini qui la rend très dure à faire bouger. Dans l'underground, un sillon dans sa cellule témoigne du jour où on l'a placée. Elle affiche désormais un climat hivernal avec de la neige, un petit sapin

Bestiole greffée : Un monstre à 2 têtes plus mort que vivant qui a peur du bruit. Il tente de les agresser quand ils passent devant la porte de la cellule

Shérim : C'est un monstre qui n'est pas visible en jeu mais qui apparaît uniquement quand tu l'appelles (bien surveiller le joueur qui prends la props pour voir s'il ne prononce pas le nom par mégarde notamment). Il ressemble à un monstre tout droit sorti de l'enfer. De forme canine, avec une aura de ténèbre autour de lui, crachant des flammes par les naseaux et soulevant un nuage de flammèche à chaque pas.

Il apparaît derrière le coin du mur qui arrange le plus le MJ et avance très lentement et inexorablement vers la personne qui l'a appelé. En combat singulier, il est imbattable.

5.7 Table des props et où les trouver

Ce tableau énumère tous les props (lettres/rapports/objets importants/clés/indices...) et leur localisation dans l'île.

Dans le manoir

Pièce	Props
Pink Room	Alienor props (x2) : reconnaissance de dettes + lettre de Lenoir
Green Room	Gwilerm props (x2) : Big Joe + lettre liberté conditionnelle
Red Room	Max props (x2) : article signé de MB
Office	trousseau caché dans un tiroir + articles en allemand/russe + interview en anglais
Cuisine	article de journaux à propos de l'île dans un dossier contenant pleins d'autres articles
Chambre maître	photo de Huguette jeune, dans le cadre, des traces de la lettre de EB incrustée, mais pas de lettre

Dans le souterrain

Pièce	Props
archives	les rapports n°... du cas...
kiosk	cassettes VHS avec les audios (x2) + photo BigFoot + Amanda Miller
dormitory	lettre Jean-Isabelle + Sherim
labo	livre occulte + letter de EB + gémissement de la forme astrale des petites peuvent être entendus
kitchen	"The Cake is a Lie" écrits en lettre de sang au dessus d'un gâteau dont il manque une part
cell 102-2	marques de LOTTIE sur le mur
cell 7	Sarcophage + inscription Egyptienne
où tu veux	poème en anagramme

Pour les props sur : Amanda Miller, les props en langue étrangère, le big foot et certains audio. Ils font référence à des créatures chassés par Freya et Juno, mais soit elles les ont attrapés, disséquée et ont été détruites, soit Freya et Juno n'ont jamais mis la main dessus et les créatures sont introuvable dans le scénario.

L'idée était de construire du lore, de mettre les joueurs sur la piste d'une recherche de vie éternelle (pour la props en anglais...) et mettre de la profondeur dans le souterrain en suggérant des créatures que les PJ ne verront jamais.

Si les PJ demande s'ils savent lire les props en langue étrangère : ils ont le niveau de langue qu'ils ont dans la vraie vie : si le joueur à fait allemand LV2, tant mieux, sinon, en France dans les années 90, ce n'est pas aberrant que les joueurs ne parlent pas allemand. Ces props ne sont absolument pas vitales et relatent juste des rapports d'interview d'une créature SCP qui peut voir le futur des objets.

NB : Eliott est le seul qui est sûr de parler anglais...a vérifier si le joueur parle mal, mais normalement ça devrait le faire

Si par hasard le joueur qui fait Gwilerm est bilingue russe ou allemand, lui préciser qu'il ne comprend pas trop par contre...

6 Liste des personnages pour le MJ

6.1 Joueurs

6.1.1 Présentation de chaque personnage

Cette partie est une liste des personnages jouables et une petite description à leur sujet pour que le MJ comprenne rapidement qui est qui et pourquoi on en est là.

Naya de Gevell : Naya est la fille aînée d'Huguette. Considérée comme stupide par ses parents, elle a grandi seule et en manque d'amour. Elle a fui le domaine familial et mène aujourd'hui une vie de bohème diamétralement opposée à l'éducation qu'elle a reçue. C'est une femme fragile, la mort de sa sœur adoptive, Guenaëlle, l'a ébranlée et a détruit sa santé. Elle accumule les fausses couches et s'est réfugiée dans les sciences ésotériques pour trouver un sens à sa vie. Elle a développé une relation de dépendance amoureuse avec son compagnon, Gwilerm, mais s'en contente faute de mieux.

Elle manque beaucoup de confiance en elle.

Aliénor de Montrose-Villiers : Aliénor est la petite soeur de Naya. Considérée comme une petite fille brillante, elle a toujours été poussée à avoir une vie et une carrière parfaite. Elle a conscience du milieu conservateur dans lequel elle a grandi, mais s'en complaît. Si elle veut réussir, elle doit jouer selon les règles. Sa vie est parfaite en apparence, mais en réalité, elle est presque en dépression et du burn-out. Son mari la trompait avec une infirmière, sa clinique est au bord de la faillite et elle est criblée de dettes. Traumatisée par la mort d'une de ses jumelles, elle est devenue très protectrice de Marie.

Maximilian Braün : Maximilian est le fils caché d'Huguette et du précepteur : Edmund Braün. Ses parents étaient persuadés qu'il était de sang pur et pouvait atteindre la vie éternelle. Ils ont expérimenté sur lui durant sa petite enfance et il en garde des souvenirs traumatiques et flous.

Après sa fuite, il est devenu un garçon vif et intelligent. Il est devenu journaliste et écrit des articles sur des phénomènes surnaturels. Il possède un pouvoir qui, semblable à Emma Frost des X-Men, permet de durcir sa peau et la faire devenir métallique. Son pouvoir est également une malédiction puisque il devient petit à petit une statue de métal, un peu plus à chaque métamorphose.

Eliott Bulkely : D'un point de vue extérieur, c'est le majordome de Huguette depuis 30 ans. Fidèle bras droit, il l'aidait au quotidien et s'occupait d'elle quand Alzheimer l'a rendue démente. Cependant, c'est en réalité une créature éternelle. Comme SCP-284, il a une jumelle (Lottie) avec laquelle ils partageait un même cerveau, sens et mémoire. Freya et Juno les ont séparés et ont brainwashed Eliott, mais il garde des souvenirs traumatiques et un syndrome post-traumatique non détecté. Il est donc instable et couve une rancœur envers toute la famille.

Durant la découverte du souterrain, il va régulièrement avoir des vieux souvenirs qui vont resurgir et la cellule de sa soeur qui l'attire inconsciemment.

6.2 PNJ

- **Marie Eglantine and Alysée** : En réalité, elles sont les jumelles d'Aliénor et sont nées en février 1980 (elles ont toutes deux presque 5 ans). Alysée est beaucoup plus débrouillarde que sa sœur. Lorsqu'elles se rencontrent, elles jouent instantanément ensemble et avec Archie. Lorsque le notaire commence à lire le testament, elles se dirigent vers le hall avec le chien pour jouer. Ils vont dans leur chambre, puis dans celle de Maximilian. C'est pourquoi les articles de Maximilian ne sont pas forcément dans ses bagages si les joueurs montent.

La Llorona les capture très vite et elles partent sans être vus (et sans le chien). Hypnotisés, elles empruntent le passage codé (la Llorona leur donne le code), utilisent un tabouret pour passer par la lucarne de la porte des cellules HS et rejoignent la Llorona devant sa cellule.

Le fantôme invoque l'eau pour les noyer. Quand elles passent en forme astrale, elles prennent peur et courent dans le souterrain. elles pleurent dans un coin, à côté du laboratoire. Quand les joueurs passent, Naya peut entendre des gémissements sans savoir d'où ça vient.



Marie-Eglantine ————— *Alysée*

- **Huguette de Gevell : Freya** Freya est la tête pensante du duo. C'est la mère de Naya, Aliénor et Maximilian. Elle est plus douce et se soucie plus du bien être des créatures (c'est visible dans les archives notamment). Elle a eu une prise de conscience et regrette désormais certains de ses choix (elle est toutefois toujours convaincu qu'ils auraient pû y arriver, qu'Eliott est sa plus grande réussite et qu'elle aurait pû faire des grandes choses).

S'ils l'appellent, elle connaît exactement ce qu'il s'est passé, et, avec son regret, va donner les informations nécessaires aux joueurs pour sauver les petites filles.

- **Huguette de Gevell : Juno** Juno est plus amère et acerbe. Elle a vraiment une rancœur et une haine contre sa soeur et la plupart des joueurs. Elle est morte dans le souterrain et en veut à tous le monde.

Si les joueurs l'appellent (s'ils prennent un objet aléatoire dans la maison), elle sera sèche et ne les aidera pas. Elle ne se déclarera pas non plus comme n'étant pas leur mère. S'ils la supplient, elle fera semblant de les aider pour mieux les rouler : en

inversant les esprits des petites dans les corps, en ne ramenant pas les esprits...

- **Edmund Braün** (also known as **Edmond** in the island) : Il est un homme de lettres alsacien. Pendant la montée du nazisme, il est convaincu par les idéologies et aide Freya et Juno dans leurs expériences. Il fuit l'Allemagne en 1951 et est engagé comme précepteur pour Naya et Aliénor. Il est convaincu que la recherche de la vie éternelle est un objectif louable et que le fils qu'il a eu avec Freya, Maximilian, peut y parvenir. En 1971, il change d'avis et s'enfuit avec Maximilian pour le protéger. Il se bat pour élever seul son fils et est lentement rongé par sa maladie : la sclérose en plaques. Si les joueurs l'appellent, il est très ému de revoir son fils. Il est conscient de ce qui s'est passé dans le souterrain et est convaincu que cela a été fait pour une bonne cause. Il y croyait mais a réalisé que la fin ne justifiait pas les moyens, il est maintenant désolé de ce qui s'est passé et de toute la douleur qu'il a causée (à Max et Elliott). Amoureux de Freya, il est très attristé par sa mort.

En général, il est très amical et répond aux questions des joueurs. Il ne connaît pas la fin et est mort en 1981. Il ne sait donc pas ce qui est arrivé à Llorona, mais connaît le sarcophage et son fonctionnement.

- **Hippolyte de Gevell** : Né dans une famille bretonne aisée, il grandit dans une droiture qui ne tient pas compte du bonheur mais uniquement de la recherche du succès et de la mondanité. Il est assez stupide et n'a jamais vu que sa propre femme avait une jumelle. Explorateur dans l'âme, il a souvent quitté l'île et n'a jamais soupçonné les activités illégales qui se déroulaient sous ses pieds.

Si les joueurs l'appellent avec le rituel, il ne sait absolument pas ce qui se passe, et ne parle que de l'échec de n'avoir que des filles et que son nom glorieux est en train de mourir avec elles.



- **Archibald, le chien** : c'est un chien de chasse, il va chasser les petites créatures et les sentir.

Ce PNJ est très utile pour le MJ, il permet de guider les joueurs vers le souterrain (en aboyant ou en grattant sous la bibliothèque du hall par exemple) ou au contraire de les ralentir (en les menant à l'extérieur ou sur une mauvaise piste). Il peut également créer des tensions en aboyant à des moments aléatoires ou à l'autre bout de l'île.

Lorsque la porte du souterrain s'ouvre, il se glisse entre les jambes des joueurs et s'y engouffre. Presque immédiatement, on l'entend couiner et il est retrouvé mort éventré dans la salle du kiosque. Son cadavre peut attirer le monstre de peinture qui bloquera les joueurs dans le sous-sol par la suite.



- **Patrick Frederique** : Le notaire d'Huguette. Il a rédigé le testament et l'a signé avec elle il y a trois ans et demi. Il a acté son décès, convoqué les héritiers et fixé le rendez-vous ce 25 janvier 1990.

Il est très professionnel. Il attend les joueurs au port, les guide à travers le château jusqu'au salon, leur lit le testament et répond à leurs questions. Après cela, il dit qu'il est appelé pour "un autre rendez-vous", retournera à la rive avec Malo et les laissera décider quoi faire de cet héritage.

- **Malo** : c'est un pêcheur breton. Depuis 1980, il s'occupe de la liaison avec l'île avec son bateau de pêche "**La Marguerite**". Il a les clés du manoir et a préparé l'île pour leur arrivée (ré-arrangement de la chambre bleue, mise en place de nourriture fraîche et en conserve dans la cuisine au cas où ils seraient bloqués dans l'île à cause de fortes vagues, ...). Pendant la discussion avec **Patrick Frederique**, il a monté les bagages dans chaque chambre.

Il retourne sur la côte avec l'avocat, mais il est censé repartir après. Cependant, comme le temps se dégrade et que la tempête approche, il reste sur le continent et ne rentrera que le lendemain matin (après tous les événements...). C'est un processus normal en cas de mauvais temps et c'est pourquoi l'île peut toujours survivre seule presque une semaine.

7 Procédure détaillé du jeu

7.1 Trouver le souterrain

Dans la cinématique de début, tous les joueurs se retrouvent devant l'embarquement. Ils arrivent tous plus ou moins à l'heure. Patrick Frédéric leur présente Malo et ils partent rapidement pour l'île.

Au bout d'une vingtaine de minutes, l'île se précise : ils aperçoivent d'abord le phare en ruine, puis la forêt, puis le château. C'est en réalité un petit château, plutôt un manoir.

Pendant que Malo monte les bagages, le notaire les rassemble dans le salon et leur lit le testament. Sentant que ça va être ennuyeux, les petites et le chien vont jouer ailleurs et sortent du salon.

A la fin de la lecture, les joueurs peuvent poser leurs questions au notaire (notamment il leur explique ce qu'un bien en indivision signifie : "les biens de la succession appartiennent indistinctement à tous les héritiers sans que leurs parts respectives ne soient matériellement individualisées") et celui-ci s'éclipse, les laissant seuls avec leur RP de discussion.

Il est bien de les laisser discuter un peu entre eux. Maximilian sera sûrement passé au grill par les autres, Aliénor peut vouloir s'isoler et quitter le salon, Eliott peut s'énerver. Chacun fait ce qu'il veut.

PS : A bien noter : les petites ont déjà disparues dans le souterrain, donc si Aliénor les cherche, la mener sur un piste type "elle entend du bruit dans la chambre ou dehors" pour ne pas trop éveiller sa suspicion

Si la scène prend bien, elle peut durer jusqu'à 1h, si le RP ne prend pas, le MJ peut rapidement le couper en éveillant la suspicion des joueurs sur la disparition des filles.

Pour cela, dire que la tempête devient de plus en plus forte et qu'un éclair, plus proche que les autres, fait sauter les plombs et plonge le manoir dans le noir le plus complet. Si cela ne réveille pas les joueurs, Archie peut aboyer et être retrouvé seul, enfermé dans la chambre des filles ou un truc comme ça.

Les plombs de rechange ont bien évidemment été grignotés par des bestioles étranges. Sinon c'est pas drôle.

Quand les joueurs parcourent l'île et le manoir à la recherche des petites, leur faire voir des phénomènes étranges de plus en plus perturbants.

- Ils aperçoivent les Dayaks : des grosses souris vertes dans les fruits de la cuisine qui fuient rapidement
- Le maître des miroirs peut envoyer des messages types "Viens jouer avec moi", "Qui êtes vous?", "Partez de mon île!", "Viens me rejoindre..." qui s'écrivent sur les miroirs comme des messages écrits sur une buée inexistante
- L'Ankou apparaît dans la périphérie de leur champ de vision. Quand ils essayent de mieux le voir, il disparaît
- Des empreintes de pas que personne ne reconnaît (genre un oval d'une dizaine de cm de long) sont visible dans forêt
- le chien revient avec un Dayak dans la gueule qu'il a chassé
- Des créatures absolument difforme et à moitié dévorées sont trouvable dans le phare
- S'ils se sont rendus compte que le téléphone est coupé par la tempête, le téléphone peut sonner et quand ils décrochent, une voix d'outre-tombe les menace
- ...

Au bout d'une bonne heure de recherche, s'ils n'ont pas pensé à sauter sur le parquet du phare par exemple ou à chercher une bibliothèque secrète, le MJ peut commencer à les aiguiller à l'aide du chien qui gratte au bon endroit en couinant.

7.2 Exploration du souterrain et découverte de la Llorona

A l'instant où les joueurs ouvrent un passage vers le souterrain, Archie file entre leurs jambes, on l'entends couiner de douleurs quelques secondes plus tard et il est retrouvé égorgé dans une mare de sang dans la pièce au kiosk.

Le souterrain est plongé dans le noir (des lampes de poche peuvent se trouver dans la cuisine) et dégage une odeur putride de renfermé, de sang et de pourriture. Des grognements, couinement et raclement se font entendre.

Le plan du souterrain est trouva affiché sur N'IMPORTE QUEL MUR de la première pièce où ils sont. C'est un plan d'évacuation basique qui permet surtout aux joueurs de pas tracer leur propre plan.

Quand les joueurs explorent, penser à ne pas relacher la tension en les mettant face à des créatures intimidantes et pas forcément amicales. L'accès vers les cellules est dissuasif grâce à des bagarres entre des créatures greffées ou un Hodag qui surgit de la porte et renverse la personne qui voulait l'ouvrir.

PS : Ne pas avoir peur de blesser les joueurs ou du moins les mettre en danger. S'ils s'approchent des créatures, celles-ci peuvent envoyer des coups de dents, les chutes du plafond sans considération de la hauteur amène à des blessures...

S'ils veulent repartir, ne pas hésiter à mettre le monstre de la peinture dans la pièce au kiosk qui leur bloque le passage.

Après avoir à peu près suivi une boucle qui passe par Floyd's Tomb puis traverse les cellules, les joueurs arrivent devant les cellules de Haute Sécurité (dont une des clés se trouvent dans le labo).

Ils y croisent l'Ankou qui les suit du regard dans sa cellule, puis Baba Yaga qui les supplie, et enfin la Llorona dans sa cellule ouverte (elle est bloquée par l'amulette sur la porte). Le bas de sa robe semble sortir d'un flacon. Derrière elle, les corps sans vie des deux petites gisent au sol, elles ne respirent plus et leur coeur est arrêté. Elles sont trempées, et Aliénor peut voir qu'elles ont été noyées.

7.3 Recupération des petites

Pour les ressusciter, plusieurs manières existent et toujours favoriser des idées pertinentes des joueurs plutôt que le scénario original.

De base, il faut mettre le corps d'une petite dans le sarcophage et amener sa forme astrale dedans également. Pour amener sa forme astrale, il faut soit passer directement dans le monde des morts et les mener par la main, soit appeler un mort (l'Ankou ne peut pas le faire) pour qu'il le fasse pour eux.

S'ils remettent juste les corps sans ramener les esprits, les petites deviennent des zombies qui n'ont aucune réaction : des corps sans âme en quelque sorte.

Après le retour des petites, on peut passer en mode cinématique en demandant à chaque joueur ce qu'il veut faire à moyen et long terme. On peut également laisser encore une scène

de RP pour qu'ils discutent ensemble de l'avenir de l'île en RP (selon si le RP à bien pris encore une fois)

En cas de passage dans le monde des morts

Toutes les personnes autour du rituel quand il est fait passent en mode astral. Le monde est similaire, juste beaucoup plus sombre et distordu, comme vu à travers un filtre déformant. Il voient mais ne peuvent pas interagir avec ceux restés dans le monde des vivants. S'ils se concentrent, ils peuvent interagir avec les objets réel également, mais ça les fatigue beaucoup.

En plus de tout le monde des vivants, ils voient une quantité immense de créatures mortes. La plupart ont des membres arrachés et des plaies béantes, ils géignent et se lamentent, en ignorant royalement tous les autres esprits (et donc les joueurs).

Les joueurs peuvent également croiser une créature mignonne qui les supplie de la ramener dans le monde réel.

Pour le chemin du retour, aucune solution n'a été gardée puisque personne n'est jamais passé dans le monde des morts dans mes tests xD. Il est possible de refaire le rituel, ou le faire à l'envers par exemple, ou d'utiliser le sarcophage pour relier l'âme au corps. Dans tous les cas, écouter les suggestions des joueurs et valoriser les idées intelligentes et imaginatives.

En cas d'appel d'un mort

Si le rituel est bien effectué, le mort appelé prend possession du corps du lanceur. Il peut donc parler librement à travers lui et discuter avec les personnes restantes. Le temps de possession dépend de la "qualité" du rituel et il est théoriquement possible de rappeler plusieurs fois la même personne.

A la fin, pour des soucis de simplicité du RP, le lanceur se souvient exactement de ce qu'il s'est passé...

7.4 Ce que l'on peut avoir, supposer, ou qui n'est pas très important pour le roleplay mais qui rend le lore plus construit.

- Lorsque vous décrivez une scène, n'oubliez jamais d'utiliser tous vos sens (la vue bien sûr, mais aussi l'odorat et l'ouïe). Cela crée une description plus immersive pour les joueurs. Le sous-sol sent la mort, le sang et la pourriture. Des grognements et des grincements plus ou moins forts peuvent être entendus autour des cellules...
- N'hésitez pas à déplacer chaque monstre là où vous le souhaitez pour empêcher vos joueurs d'aller là où vous ne voulez pas qu'ils aillent. Pour créer un autre monstre, il suffit d'imaginer un animal féroce, et d'ajouter un nombre aléatoire de pattes ou de tête, de modifier la taille de quelque chose (cros, yeux, griffes...). Certains peuvent attaquer les joueurs pour créer plus de tension ou faire en sorte que Maximilian se dévoile.
- Dans le testament, le lieu de naissance de Maximilian n'est pas mentionné. Si les joueurs l'ont remarqué, Patrick Frederique dit qu'il ne sait pas pourquoi ce n'est pas le cas, mais, comme il n'a jamais eu l'acte de naissance en main (il a été fait par

sa secrétaire, c'est la procédure, il n'a jamais fait attention...), il ne sait pas où il se trouve. En réalité, l'acte de naissance mentionne un petit village près de Rock Ar Foll et une mère inconnue.

- Il n'est jamais dit si Hippolyte a été tué par Freya et Juno, mais cela peut être une réalité.
- Si Edmund et Freya sont morts rapidement après avoir quitté l'île, c'est parce que leur recherche de la vie éternelle les a liés à l'île et les a aidés à rester en vie. Quand ils ont fui, c'est comme si les fantômes les avaient poursuivis et les avaient lentement consommés.
- Si les joueurs appellent un mort, ils ont besoin d'un objet précieux. Si l'objet n'est pas assez précieux, le fantôme s'efface rapidement. S'ils prennent un objet dans le château pour appeler Huguette, on peut tirer à pile ou face pour décider s'ils appellent Juno à la place.
- Irène n'est pas clairement définie. Une suggestion est qu'il s'agit de la Llorona qui, avant la création de l'amulette, a volé sa cellule et joué avec Naya. C'est une solution imparfaite, je le sais, mais je n'en ai jamais trouvée de meilleure. Alors n'hésitez pas à mettre à jour et à créer une meilleure solution pour faire une explication d'Irène.
- **fun fact** : Gevell signifie *Jumeaux* en langue bretonne
- **fun fact** : Inspirés de la famille Goebbels et en hommage à leurs idées nazies, Juno et Freya ont voulu mettre un nom commençant par un "H" pour chacun de leurs enfants. C'est pourquoi, dans le testament, on peut noter les noms en "H" : Holdine (Aliénor), Hedwige (Naya), Harald (Elliott) et Heidrun (Maximilian).

8 Playlist

Voici le lien vers la playliste que j'ai faite : Les musiques sont par ordre chronologique, et ne pas hésiter à superposer (heartbeat + musique d'asile par exemple) pour monter graduellement dans la musique de plus en plus oppressante

<https://youtube.com/playlist?list=PL8a2Yed4NKc-uHIO8Nqte5CpJexN4DqE>

- **10 Hours of Celtic Music by Adrian von Ziegler** : présentation du scénario, commande de bouffe, petite pause...
- **Dark Fantasy Music - Mirror of the Night (Adrian von Ziegler)** : lecture des fiches persos, introduction du scénario
- **Thor The Dark World - Brian Tyler - Into Eternity (Funeral of The Queen Theme)** : lecture du testament
- **Relaxing Roman Music - Aetas Romana (Adrian von Ziegler)** : première phase de RP, discussion dans le château puis recherche des petites
- **Dark Atmospheric Music from the Shadowlands (Cryo Chamber)** : quand la pression commence à monter et les phénomènes surnaturels se multiplient.
- **La tempête de l'océan sonne pour dormir ou étudier — Loud Thunder, Waves, Howling Wind & Rain** : quand ils sortent dehors. Le superposer à d'autres musiques quand ils rentrent dans le phare
- **Horror Heartbeat (Scary Halloween Sounds)** : le superposer quand la sauce commence à prendre pour donner un côté très organique. Le rendre beaucoup plus

fort quand ils s'approchent du coeur qui bat dans la salle d'expérimentation.

- **Pulsating Hum (White Noise Sleep Sounds)** : le superposer un peu n'importe où pour faire monter la pression de manière subjective
- **chanson nausicaa (lalala)** : le mettre à un moment dans le souterrain. ça rajoute tout de suite un côté horrifique assez sympa
- **Mental Asylum — Ambience — 2 hours (Ambiance Lab)** : le mettre dès qu'ils rentrent dans le souterrain
- **HAUNTED ASYLUM- Sounds of Halloween 2020 (MIND BODY SOUL ESCAPE)** : passer sur cette musique là au milieu
- **Classical Gothic Music - Mourning (Adrian von Ziegler)** : Epilogue et RP de fin
- **Dark Orchestral Violin Soundtrack Music 2017 - The Untold Full Album Compilation (Secession Studios)** : débrief final



MATHILDE DE GEVELL DITE NAYA

MATHILDE DE GEVELL DITE NAYA

Age : 40 (12/04/1950)

Mouvement politique : *Faites l'amour, pas la guerre*

Religion : Un peu tout ce qui passe, mais très convaincue

Qui suis-je ?

Une enfant sans amour

Quand j'étais petite, Papa venait souvent me rendre visite dans ma chambre. Il disait que c'était notre petit secret. Je ne l'ai jamais dit à personne. Sauf à **Irène**, ma meilleure amie. Mais ce n'est pas grave, **Irène** ne parle à personne d'autre que moi de toute façon. Maman a toujours dit qu'elle vivait dans ma tête. Mais je préfère une amie qui vit dans ma tête que pas d'amie du tout.

J'ai toujours voulu être proche de **Aliénor**. C'est ma petite sœur à moi. Mais j'ai très vite compris que ce serait pas possible. Dès sa naissance, les parents m'ont fait comprendre qu'elle était mieux que moi. Elle est bien plus belle grâce à son visage parfaitement équilibré. Elle apprend très vite, elle savait faire du vélo avant moi et est très vite devenue meilleure que moi à l'école que nous suivions à la maison. Le maître, Mr **Edmond**, l'encensait chaque jour un peu plus, tandis qu'il me faisait faire 15 fois les mêmes exercices. Quand elle a quittée l'île pour suivre des cours de médecine dans la plus grande école de Rennes, alors que je faisais des petits boulots dans un village de campagne, j'ai compris que je pourrais jamais être à sa hauteur. Elle était la meilleure. Un point c'est tout.

J'ai passé mon enfance seule. Quoi que je fasse, je me prenais une réprimande. "*Mathilde fais un peu attention enfin!*", "*Ce que tu es gourde Mathilde!*", "*Tu pourrais au moins faire un effort Mathilde, tu ne ressemble à rien!*". J'ai appris à haïr mon prénom. L'entendre raisonner dans le chateau me donnait des frissons. A la place, j'ai adopté celui qu'**Irène** me donnait quand on gloussait ensemble sous la couette : **Naya**.

Il y avait peu de domestiques sur l'île, seul **Eliott** est resté longtemps. C'était le majordome en théorie. Mais il est vite devenu l'homme à tout faire et le bras droit de Maman. Je suis sûre qu'il savait. Il savait pour Papa, il savait que Maman me giflait en retournant sa bague, il savait qu'Aliénor m'accusait dès qu'elle cassait quelque chose. Mais il ne disait rien. Je lui en ai voulu pour ça.

Il m'apportait des gâteaux dans mon lit, quand mon coeur avait trop mal, comme pour s'excuser de ne rien faire d'autre. Il n'est pas méchant au fond, juste maladroit avec ses réactions. Et contrairement aux autres qui l'ignorait, il était poli avec **Irène**, alors elle l'aimait bien elle.

Ma deuxième naissance

Sur l'île, les parents m'écrasaient mentalement. Quand Papa, heureusement assez absent, m'adressait la parole, c'était pour me rabaisser. Maman, elle, ne cessait de me comparer à **Aliénor**. Je ne pouvais pas m'exprimer. Dès que j'ai été en âge de me débrouiller, j'ai décidé de voler de mes propres ailes et je suis partie à **Guingamp**. La découverte de la ville, des gens, de l'agitation me faisait tellement du bien! Là je pouvais m'exprimer, je pouvais créer, faire vivre le monde entier que je gardais caché dans ma tête. Je pouvais vivre.

Paradoxalement, **Irène** m'a quitté dans cette période. Elle passait de temps en temps, mais c'était beaucoup plus rare qu'avant. Comme une vieille amie qui vient faire coucou une fois par an.

C'est en virevoltant de squat en squat, m'ennivrant de ma liberté, que j'ai rencontré **Gwilherm**. Il était beau. Il était fringant. Il était protecteur. Il vivait l'instant présent, chaque jour comme son dernier, avec sa petite sœur **Guénaëlle**.

Elle est devenue la petite sœur qui n'avait pas grandi avec moi et lui l'amant qui me complétait. Ce furent des années de bonheur insouciant. J'adorais leur philosophie de vie, nos longues discussions et les nuits que nous partagions tous les 3. Le train de vie que nous suivions était magique. **Gwilherm** extorquait les riches dans les casinos de la côte. C'était parfaitement illégal, mais il était rusé et nous menions une vie de patachons.

Au bout de quelques années, je suis tombée enceinte de lui. C'était l'apothéose de joie pour nous trois. Nous allions être une vraie famille unie.

L'escalier à double sens

Mais ce n'était pas le sort que le Ciel nous destinait. Vers le milieu de ma grossesse, **Guénaëlle** à trouvé la mort dans un squat lugubre qu'elle fréquentait encore sporadiquement.

Overdose ont dit les médecins.

Le monde s'est effondré autour de **Gwilherm** et moi. Ce malheur était le premier d'une longue liste de tragédies. Dans les semaines qui ont suivies, j'ai accouché dans une explosion de douleur. C'était beaucoup trop tôt, mon corps n'était pas prêt. Le bébé est né mort. Nous l'avons baptisé **Zéphyr** et incinéré comme un petit héros Viking.

La douleur physique et mentale était insupportable. En moins d'un mois, j'ai perdu ma soeur d'adoption et mon fils tant désiré. Je me suis sentie déchirée, perdue, abandonnée à nouveau. **Gwilherm** avait beau essayer de me soutenir, il ne comprenait pas l'étendue de mon désespoir.

Un jour, presque par hasard, j'ai découvert la nouvelle étoile de ma vie : Dieu. Enfin une étoile parmi tant d'autres puisque j'ai aussi découvert Buddah, les signes astraux, les rituels indous, les essences de plantes et le Tai-Chi. Chaque nouvelle philosophie venant me donner un peu plus d'énergie pour continuer à avancer malgré les épreuves.

J'ai eu besoin de beaucoup d'étoiles car mon monde s'émiettait autour de moi. Cette double mort avait maudit mon corps. Au tentatives infructueuses de donner la vie se succédaient des fausses-couches à répétition. Aucune grossesse n'atteignaient le 3ème trimestre.

*-ça c'est un signe du mauvais oeil, m'a un jour dit **Natalia**, la cheffe d'un de mes groupes de prière.*

J'ai donc commencé à tracer des runes protectrices sur chacun de mes murs, porter des flacons d'eau bénite et fait des rites voodoo pour dérouter les esprits mauvais. Mais rien n'y faisait. J'ai collé du sel sur mes portes, bu du sang de poulet frais, fait des étirements quotidiens pour connecter mes chakras. Mais toujours pas d'enfants.

Gwilherm n'est pas arrivé à atteindre mon niveau d'abstraction et remplissait son âme avec des plaisirs éphémères. Alcool, jeu, drogue... Notre couple battait de l'aile, mais je ne cessais de prier pour qu'il revienne dans le droit chemin avec moi. Je faisais des icônes avec du fusain béni que je glissais dans ses vestes. Pour le protéger.

My miracle-baby

Mes prières ont fini par être entendues il y a 4 ans. A la grande surprise de tous les médecins qui disaient que mon bébé avait un *krozozome* en plus et n'allait pas survivre, ma grossesse a atteint le neuvième mois. L'oeil de Bhadrakali, la déesse de la fertilité, m'était apparue en rêve et me protégeait. Je le savais. Cet enfant serait en parfaite santé.

Alyzée a vu le jour, une superbe nuit de février, à **Rennes**. L'accouchement a été difficile mais elle est rapidement devenue l'étoile la plus brillante de ma vie. De notre vie de famille.

Elle a été le ciment de notre famille. **Gwilherm** s'est responsabilisé, il a arrêté de boire, de voler aux riches et a trouvé un travail honnête. Nous ne roulons pas sur l'or, mais le sourire d'**Alyzée** suffit à nous nourrir.

Je suis une maman-poule invétérée, mais je laisse également beaucoup de liberté à ma fille. Elle ne sera pas opprimée comme je l'ai été. Si elle veut restée éveillée jusqu'à minuit, qu'elle le fasse. Si elle veut s'exprimer sur les murs ou sur ses vêtements, qu'elle dessine en paix. Je ne la gronde presque jamais pour être honnête. L'esprit Saint la protège et la guide dans sa croissance. Elle deviendra une fille libre et heureuse, comme je le suis devenue.

Ma relation avec maman, Huguette de Gevell

Depuis mon départ de l'île, j'ai coupé tous les ponts et ça fait presque 15 ans que je n'ai revu personne de ma famille, ni les parents, ni Aliénor. Au début je recevais des lettres très formelles pour Noël, mais comme je n'avais pas toujours d'adresse fixe, elles me parvenaient une fois sur deux. Je ne répondais jamais. Ils ont arrêté.

J'ai appris la mort de Papa, **Hippolyte de Gevell**, plusieurs mois après celle-ci. Le faire-part de décès s'était perdu. C'était quelques années avant la naissance d'**Alyzée**. Je me souviens que j'allais partir pour un séminaire de connexion avec mes énergies vitales. J'ai prié pour lui, mais il ne méritait pas que je verse de larmes.

Pour la mort de Maman, c'est le notaire qui m'a appris qu'elle s'était éteinte à **Rennes**. J'ignore pourquoi elle a quitté l'île. Sa mort m'affecte un peu plus. Je crois qu'au fond je chérissais l'idiot espoir qu'on se réconcilie un jour. Mais ni elle ni moi n'avons fait de démarche l'une vers l'autre. C'est un pan entier de ma vie qui s'efface avec elle, mais j'espère qu'elle est heureuse avec Shiva désormais.

Quels étaient mes objectifs en venant ici ?

La Déesse-Mère ne m'a pas épargné. Mais aujourd'hui je compte me relever de cette mauvaise passe. La mort des parents m'a libéré du joug mental qu'ils exerçaient sur moi. Je vais réconcilier tout le monde, recoller les morceaux de mon enfance, et on vivra tous ensemble sur l'île. Comme une famille unie.

Qu'est-ce que je pense des autres ?

Aliénor de Montrose-Villiers : c'est ma petite soeur, même si j'ai souvent l'impression que c'est l'aînée. Au fond je l'aime bien, ce n'est pas sa faute si j'ai été écrasé toute mon enfance à cause d'elle... Quoique... Elle a réussi tout ce qu'elle a entrepris et nous ne nous sommes pas parlé depuis 15 ans. Elle est la femme parfaite, avec son chien qui sent le savon et sa fille bien habillée.

Gwirlherm C'hoarier : c'est mon compagnon, le père de notre fille. Il a eu des moments d'égarment et je le soupçonne d'avoir côtoyé d'autres femmes. Je sens qu'il essaye de se reprendre depuis la naissance de notre fille. Bien que le temps et la routine ont terni la flamme de notre amour, il me soutient et est là pour moi. Est-ce que Vishnou me donnera la force de lui pardonner tous ses écarts ?

Eliott, le majordome : Comme les parents, je ne l'ai jamais revu depuis mon départ de l'île. Il a toujours été fidèle à maman, peut-être sait-il si à la fin de sa vie, elle m'avait pardonnée ?

Maximilian Braün : Il a l'air d'un gamin intelligent et vif. Même si j'ai aucune idée de ce qu'il fait ici, il ne m'a pas l'air antipathique. Mais je sens dans son regard un passé sombre. Je sais ce genre de choses. Le mauvais oeil doit planer pas loin de lui. Serait-il un corbeau de malheur ? Ou n'est-il que la victime innocente d'un démon mauvais ? Je dois en savoir plus sur lui.

Avec quoi suis-je arrivé sur l'île ?

- Mes plus beaux habits que j'ai pliés avec soins. Je peux tenir au moins 2 semaines
- Les vêtements les plus colorés d'**Alyzée** et tout ce qu'elle a voulu prendre (jouet en bois, poupée de chiffon, collier de fleurs....)
- Des icônes bénies de Saint Exupère et de Sainte Catherine
- Des flacons d'essence de plantes et de fleurs
- Un sachet de galets polis par la mer Rouge acheté sur le marché de **Gingamp**
- Un livre de bien-être de l'édition **Ofélye**





ALIÉNOR DE MONTROSE-VILLIERS NÉE DE GEVELL

ALIÉNOR DE MONTROSE-VILLIERS NÉE DE GEVELL

Age : 37 (18/06/1953)

Mouvement politique : Droite conservatrice

Religion : Chrétienne pratiquante par tradition

Qui suis-je ?

Une enfant prodige

Aliénor fait ceci, Aliénor fait pas comme ça, Aliénor travaille dur, Aliénor ne perds pas ton temps...
Voilà ce que j'ai entendu toute mon enfance. Enfin surtout de la part de Père, qui semblait avoir de très grands objectifs pour moi. Comme si réussite était synonyme de bonheur.

Après je le comprends, Mon Père, **Hippolyte de Gevell**, venait d'une riche famille bretonne, tout lui avait toujours été donné. Mais il savait que ce n'était pas une situation pérenne et voulait le meilleur pour ses filles. Enfin seulement moi apparemment.

Ma Mère, **Huguette**, était plus subtile. Tout passait dans le regard, dans des gestes discrets mais efficaces. Quand je ne réussissais pas, elle ne sortait pas le martinet comme Père. Elle soufflait juste de manière dédaigneuse et j'avais subitement l'impression d'être une moins que rien qui l'avait atrocement déçue. C'était la pire des sensations.

Elle avait des jours plus tendres que d'autres, mais dans ses périodes sombres, elle m'ignorait purement et simplement. Ce qui était sûrement encore pire. Je ne méritais même pas qu'elle me considère. Je n'en valait pas la peine.

Donc je persévérais. Encore et toujours. Je travaillais, écoutant attentivement notre précepteur, Mr **Edmond**. Je m'efforçais d'être la meilleure. Rapidement, je suis devenue plus douée que **Naya**, ma grande soeur, qui a été de ce fait dénigrée par les parents.

C'était glorifiant d'être l'enfant prodige, celle qui réussit, celle qui a des bonnes notes et celle qui fait honneur à la famille.

Mais ce n'est jamais ce que j'ai voulu au fond. Moi j'ai toujours voulu être heureuse, être aimée pour autre chose que mon cerveau, pouvoir m'exprimer librement et faire des bêtises comme une enfant de mon âge. Mais j'étais allé trop loin dans le rôle de l'enfant modèle pour faire marche arrière. J'avais trop sacrifié.

Alors j'ai continué.

Une vie accomplie et une carrière prometteuse

Je me suis lancée à corps perdue dans la médecine en intégrant la faculté de **Rennes**, la meilleure de la région. Et comme c'était dégradant d'être généraliste, j'ai pris la spécialité la plus demandée : je suis devenue chirurgienne.

La mort de papa ne m'a pas arrêté.

Travailler dans un hôpital n'est pas assez bien vu ? J'ai fondé ma propre clinique.

Et comme une femme ne peut s'accomplir que dans le mariage, j'ai dit oui à un homme de bonne famille : **Pierre-Hervé de Montrose-Villiers**. Il est neuro-chirurgien, héritier d'une famille aisée Rennaise, promis à un bel avenir dans la profession.

Ensemble nous avons acheté un chien, un épagneul breton nommé **Archibald**. Chien LOFé,

évidemment, très beau spécimen, très joueur, très athlétique. Il rend très bien durant les pique-nique mondains que nous organisons dans le bois des parents de **Pierre-Hervé**. Pourtant, il va sans dire que c'est toujours moi qui m'en occupe, qui le sort et qui le nourrit...c'est le rôle d'une femme de tenir la maison!

Dans l'année de notre mariage, je suis tombée enceinte. Ma grossesse a été parfaite et j'ai vécue sur un petit nuage jusqu'à l'arrivée de mes petites jumelles : **Marie-Églantine** et **Sophie-Louise**.

Nous allions être la famille idéale, l'image même de la réussite et du savoir-vivre. Les parents pourront être fiers de moi. Les voisins pourront m'admirer. Le monde pourra m'envier.

Je pensais enfin être heureuse.

Le dur revers de la médaille

Pourtant, depuis la naissance des jumelles, rien ne va plus.

J'ai vécu des complications durant l'accouchement qui ont du mener à une césarienne. Et à mon réveil, le cauchemar à commencé quand on m'a annoncé que **Sophie-Louise** souffrait d'une malformation. Contrairement à sa jumelle, ses poumons ne s'étaient pas développés correctement et elle n'avait que quelques jours à vivre.

Anéantie par la douleur de perdre un de mes enfants, je me suis tournée vers mon mari ou sa famille pour chercher du soutien.

Entre les "*De toute manière tu as la deuxième pour compenser*" et les "*C'est tant mieux pour celle qui reste, avoir des jumeaux à gérer c'est l'enfer pour toi*", j'ai eu l'impression de couler un peu plus. Personne ne comprenait mon chagrin. La dépression post-partum m'a heurté de plein fouet et, à part allonger un chèque et choisir la plaque la plus chère du magasin, **Pierre-Hervé** n'a rien fait pour l'enterrement de sa fille...ou le chagrin de sa femme.

Je suis devenue hyperprotectrice envers **Marie-Églantine**. Je ferais tout ce qui est en mon pouvoir pour la protéger et lui permettre de vivre heureuse. L'image de sa soeur, morte, bleue, étouffée seule dans son berceau hante encore mon esprit et je ne laisserais pas ma survivor-baby subir le même sort.

Et comme un malheur n'arrive jamais seul, j'ai commencé à avoir des soupçons sur l'attachement de mon mari. Quand j'ai repris le travail à la clinique, plus d'un an après la naissance des jumelles, j'ai découvert qu'il passait des soirées entières hors de la clinique et de la maison. Ce qu'il m'annonçait auparavant être "des soirs de rushs avec beaucoup de patients", se sont transformés en "dîner avec tel ou tel ami, où je n'étais jamais convié".

Le détective, **Philippe Bullens**, que j'ai lancé sur ses pas n'a fait que confirmer ce que je soupçonnait déjà : il voyait une infirmière de la clinique. Et elle était enceinte de lui.

Le grand plongeon

Quand je l'ai confronté, il a nié en bloc. Puis, devant les preuves que j'avais accumulé, il m'a supplié. Jamais sa famille n'accepterait l'idée qu'il ait eu une liaison. Il m'a promis qu'il n'allait pas reconnaître l'enfant, que cette infirmière était juste une pouffiasse insignifiante, qu'il avait eu besoin de faire son deuil de sa fille dans sa manière.

Le fait qu'il invoque le nom de **Sophie-Louise** pour se justifier, tout en promettant d'abandonner une future mère et son enfant, m'a mis hors de moi. Quoiqu'il n'y ai jamais eu entre nous,

je ne pouvais plus supporter de voir sa tête pleurnicharde et couarde devant moi. C'était qu'un con, et il méritait d'être un con seul.

Je me suis vengée sur sa belle voiture, j'ai pris ma fille sous le bras et j'ai claqué la porte. La maison était à sa famille, je ne possédais que la clinique.

Je me suis réfugiée chez un ami avocat, **André Lenoir**, qui m'a hébergé et m'a aidé. J'étais confiante, la clinique marchait à peu près, je pouvais toujours demander de l'argent à Mère. J'allais reconstruire ma vie.

Mais rien ne s'est passé comme prévu.

Mère, atteinte par un Alzheimer fulgurant, était complètement sénile, et son majordome, **Eliott**, ne pouvait gérer les comptes pour elle.

Dans le même temps, le départ de **Pierre-Hervé** a coulé la clinique. Plus personne ne voulait d'une clinique tenue par une femme seule.

Je jongle aujourd'hui au quotidien entre ma fille, la clinique que j'essaye de sauver et des gardes à l'hôpital pour tenter d'arrondir les fins de mois. Je n'ai pas une seule seconde à moi, pas un seul moment de répit pour sortir. De toute façon, je suis trop fatiguée pour m'amuser.

Ma relation avec ma soeur

Je n'ai jamais été proche de **Mathilde**, ou plutôt **Naya**, comme elle préfère être appelée. Elle a toujours été fragile, préférant son propre monde à la réalité.

La comparaison constante que nous avons subit étant enfant l'a plombée et m'a éloignée d'elle. C'était le vilain petit canard qui n'apprend pas ses leçons, le cancre qui n'est pas capable de faire des calculs. J'aurais pu lui tendre la main, me révolter contre les parents, l'aider...mais quand on est un enfant mis sur un piédestal, c'est dur d'en redescendre.

Je regrette aujourd'hui ce comportement égoïste. Elle ne le méritait pas.

Mais en même temps, je désapprouve totalement ses choix de vie. Elle est partie de l'île à ses 18 ans, n'a fait aucune étude, et traîne avec des dégénérés. Elle ne semble pas comprendre la valeur du travail. Je suis persuadée que si elle s'était secouée un peu, elle aurait une situation convenable aujourd'hui. Ca fait 15 ans que nous ne sommes pas vu, et elle n'était pas là pour la mort de maman. Son rejet de la famille m'horripile. Qu'elle ne vienne pas pleurer si tout le monde l'abandonne!

Et je ne parle même pas de son compagnon. Ils ne sont même pas mariés et ont un enfant. Quel avenir pour cette pauvre petite? "**Alysée**", ce n'est même pas un vrai prénom chrétien!

Ils sont habillés comme des clochards, ce que lui est peut-être d'ailleurs, et n'ont aucun respect des valeurs traditionnelles.

Elle n'a pas un mauvais fond, mais lui l'entraîne dans ses vices par son influence néfaste. J'ai peur de la perdre à jamais s'ils restent ensemble.

Si ça se trouve il soutient l'URSS déchue! Quelle décadence.

Ma relation avec ma mère

Après mon départ de l'île, j'ai gardé assez peu de contacts avec mes parents. Père était souvent en voyages pour son travail et Mère était très attachée au château. Elle ne semblait pas prête de le quitter.

La mort de père à la fin de mes études de médecins m'a affectée. Un cancer, a dit Mère. Je sentais toujours son regard inquisiteur du ciel. Il jugeait chacune de mes actions, comme s'il était subitement devenu omniscient. C'était horrible.

Quand j'ai appris que Mère avait quittée **Rock Ar Foll** pour venir s'installer à **Rennes** durant ma grossesse, j'étais la première surprise. Elle m'a dit qu'elle voulait se rapprocher de ses petites filles. Emportée par le travail et mes problèmes personnels, je suis rarement venue la voir. J'ai dut passer prendre le thé avec elle pour les grandes fêtes chrétiennes, mais rien de plus...

Si j'avais sût, j'aurais fait un effort. Moins de 2 ans après, l'Alzheimer a pris le dessus et, il est devenu impossible de communiquer avec elle normalement. Heureusement qu'**Eliott** était là, sinon elle aurait dû être placée en maison de retraite.

Quelques jours avant sa mort, **Eliott** m'a prévenu de la dégradation de son état. J'ai passé avec elle ses dernières heures, seule avec **Eliott**. C'était très douloureux de la voir partir. Elle n'avait jamais été tendre avec moi, mais c'était un rocher de plus qui me glissait sous les pieds. J'étais désormais toute seule. Comme une enfant perdue.

Quels étaient mes objectifs en venant ici ?

Je suis complètement ruinée, endettée. **André Lenoir** m'a gentiment prêté de l'argent à titre gracieux pour renflouer la clinique. Mais son argent à fondu comme neige au soleil et, même si sa gentillesse m'a octroyé un délai, je ne pourrais pas lui rembourser à temps. Je serais complètement ruinée sans lui, mais je ne veux plus user de sa gentillesse, il en a déjà trop fait.

Je ne peux pas vendre la clinique en l'état à cause des dettes. J'espère secrètement que Mère possédait encore la jolie fortune de la famille **de Gevell**. Et puis après tout, je suis sûrement la seule sur l'héritage, même si je ne suis pas l'ainée, je vois mal Mère prendre soudain sa fille ainée en considération!

Et même si Père était très dépensier pour ses voyages, il me restera au moins à vendre l'île familiale pour faire rentrer de l'argent, d'égaliser mes comptes, de cesser de courir après le temps et de repartir à zéro avec la vie.

Pourtant, quand je suis arrivée sur l'embarcadère vers **Rock Ar Foll** comme me l'avait demandé le notaire, j'ai été très surprise d'y voir autant de monde... S'ils sont tous là pour le testament, ma part risque de fondre drastiquement.

Qu'est-ce que je pense des autres ?

Naya : C'est ma grande soeur, pourtant, je ne l'ai pas vue depuis 15 ans. Elle est si fragile et sensible je désapprouve totalement son mode de vie actuel. Je ne lui ai pas encore annoncé ma séparation et mes ennuis d'argent. J'ai peur de l'ébranler, ou de briser les derniers fragments de tradition familiale et chrétienne qui lui restent.

Eliott Bulkely : Ce majordome a toujours été le bras droit de ma mère et l'un des rares domestiques de l'île. Il était bien plus qu'un majordome en réalité, il l'aidait en tout pour le château. Je n'ai jamais vraiment discuté profondément avec lui, mais il a toujours été très sympathique envers moi et venait m'apporter des gâteaux quand je travaillais. C'est vraiment un homme loyal et je sais que je peux lui faire confiance.

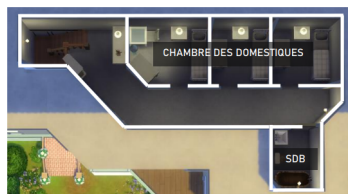
Le compagnon de Naya, Gwilherm : Qu'est-ce qu'il fait là lui ? Pourquoi il aurait le droit à l'héritage s'ils ne sont pas mariés ? Il ferait mieux de déguerpir avant de corrompre ma soeur ou

ma nièce. Je n'ai aucune envie qu'elles deviennent comme lui! Le simple fait de voir ce fainéant m'horripile.

Maximilian Braün : C'est la première fois que je vois cet homme. Il s'est présenté comme un instituteur, mais n'a fourni aucune explication quand à son lien avec Mère. Sa présence est très suspecte. Quel lien a-t-il pu avoir avec la famille pour hériter de la même part que moi? Il ne m'inspire aucune confiance avec ses petites lunettes de savant et son air de fouineur.

Avec quoi suis-je arrivé sur l'île ?

- **Archibald**, mon épagneul breton
- Mes vêtements pour une dizaine de jours, pliés et repassés à la va-vite avant de partir. Mais tout est parfaitement ordonné et j'ai prévu toutes les situations.
- les affaires de **Marie-Églantine**, tout aussi bien organisées et repassées.
- des compotes sans sucres et des boudoirs éducatifs si **Marie-Églantine** a faim.
- une couverture à carreaux
- mon courrier du matin que j'ai emporté
- le journal "femme actuelle" du jour
- la laisse, les gamelles et les croquettes pour le chien. J'ai une boîte spéciale pour que personne ne voit que ce sont des premiers prix
- Ma serviette de chirurgien et une trousse de premier secours complète (ustensiles + médicaments de base). Ma formation de médecin me permet de soigner toute éventualité





GWILHERM C'HOARIER

GWILHERM C'HOARIER

Age : 44 (03/12/1946)

Mouvement politique : Communiste convaincu

Religion : Athée convaincu

Qui suis-je ?

Un brigand magnifique

Je viens d'une famille d'alcooliques. Quand mon père rentrait de l'usine, il battait ma mère. Quand ma mère avait fini son ménage, elle battait ses enfants. C'était comme ça à la maison. Quand j'ai eu 15 ans, j'en ai eu marre. Je me suis tiré en emportant **Guénaëlle**, ma petite soeur, et j'ai appris à me débrouiller seul.

J'ai fait masse petits boulots pour qu'on arrive à survivre. Pas tous légaux. Ce qu'il y a de bien avec l'illégalité, c'est que c'est risqué, mais ça paye bien. Et comme j'avais pas grand chose à perdre, et que j'étais un jeune con, on roulait sur l'or.

J'avais vite compris le filon des casinos balnéaires qui attirent les parigos. J'étais habile de mes doigts et grande gueule, donc je leur tirais toute leur thune dans leur dos en jouant avec eux. J'ai fait quelques jours de mitard par ci par là quand les clients se rendaient compte de la supercherie et s'en plaignaient, mais rien de bien méchant.

C'est à ce moment que j'ai découvert un nouveau courant de pensée. L'idée d'une société égalitaire et idéalement harmonieuse, fondée sur l'égalité absolue entre êtres humains. Avec **Guénaëlle** nous prenions part à des "réunions de pensées" où nous pouvions discuter de nos idées librement. On refaisait le monde à chaque fois et c'était incroyable. Moi qui n'avais jamais été porté sur la lecture, nous lisons tous ensemble des grands manifestes!

Notre vie à trois

On a rencontré **Naya** dans un squat de la ville de **Guingamp** où on allait pour se détendre, échanger et se shooter. Elle avait l'air d'un caniche blessé perdu dans une décharge. Sa fragilité m'a tout de suite charmé. Elle est rentrée dans notre bande, a découvert tous les recoins de la ville avec nous, portait les bannières lors des manifestations communistes et partageait nos nuits.

Comme une fleur libérée de l'hiver, je l'ai vu s'épanouir. Grandir. Devenir heureuse dans notre vie de bohème. Comme si elle apprenait enfin à être heureuse. Nous menions une vie parfaite tous les trois. Elle est devenue la meilleure amie de **Guénaëlle** et mon amante. A trois, on était les rois du monde.

Le jour où elle nous a annoncé qu'elle était enceinte de moi, nous étions tellement heureux. Nous allions former une vraie famille unie et ce bébé grandirait dans les meilleures conditions au monde : entouré de gens qui l'aiment. J'allais donner à cet enfant ce qu'aucun de nous n'avions vécu, il serait protégé de tous les dangers. La vie nous faisait le plus beau des cadeaux.

La descente aux enfers

Mais la vie c'est pas un kiwi.

Guénaëlle continuait de fréquenter des squats pour se défoncer et kiffer avec des potes. Je le savais et je la suivais même de temps en temps. Si j'avais su. J'aurais dû lui dire que c'était dangereux, que les accidents ça arrive pas que aux autres, que nous étions désormais important pour quelqu'un d'autres, que la vie n'avait pas besoin de ces connasses de drogues. J'aurais dû lui dire quelque chose. Tout ça c'est ma faute.

Un matin, ils l'ont retrouvés morte. Overdose ont dit les médecins. Comme si ce mot était suffisant pour décrire l'explosion de nos vies.

Même pas un mois après, bouleversée par la mort de sa petite soeur d'adoption, **Naya** a accouché. C'était beaucoup trop tôt et l'enfant est né mort. On l'a appelé **Zéphyr** et incinéré comme un petit viking.

Tout ça c'était ma faute.

J'ai essayé de tenir. De me dire qu'on allait en refaire un. Qu'il allait remplir le vide de ces deux morts. Mais la vie, cette sale chienne, n'était pas d'accord. **Naya** a enchaîné les fausses couches, un espoir après l'autre.

Chien perdu sans collier

Moi j'en pouvais plus. J'ai vrillé. J'ai failli me coller une bastosse dans le crane tant la vie était insupportable.

Pour oublier, je me suis lancé à fond dans mes arnaques. J'ai commencé à faire du trafic de coke, piochant autant dans le paquet que ce que je refourguais. J'insultais mes pairs dans les groupes de pensées, les accusant de vivre dans un monde idéalisé. J'enchaînais des nuits au casino où je perdais beaucoup plus que ce que je gagnais. Je me noyais dans l'alcool bon marché, dépensais de l'argent que je n'avais pas dans des bars insalubre.

J'étais persuadé de maîtriser, d'avoir le contrôle. Mais je me gourais complètement.

La mafia locale m'utilisait comme bon lui semblait. Je n'avais plus aucun sens des réalités.

Je découchais en permanence. Baisais avec toutes les femmes qui voulaient bien de moi : c'est à dire des putes miteuses.

Je trompais **Naya**. Je le savais. Je me haïssais pour ça. Mais je voulais oublier. Oublier mes problèmes. Oublier ma vie.

La seule chose qui m'empêchait de m'envoyer en l'air c'était le sourire de **Naya** qui semblait tout me pardonner quand je rentrais à la maison. L'espace d'un instant, j'avais l'impression d'être important pour elle. Et ça n'avait pas de prix.

De son côté, elle noyait son chagrin dans des sciences ésotériques à la mords-moi-le-nœud. C'était des conneries de bonnes femmes à base d'encens qui pue et de bout de bois peint. Elle a bien essayé de me "convertir", mais elle pouvait toujours rêver. Une bière tiède était plus efficace qu'une méditation pour oublier. Et bien plus fun.

La lumière dans mes ténèbres

A la naissance d'**Alyzée** j'y croyais plus. Je me suis dit que ça allait encore être un gamin mort-né et je suis pas venu à l'hosto.

Si j'avais su.

Ce petit bébé miracle m'a foutu une torgnole et m'a remis les pieds sur terre. Même si c'est pas facile tout le temps, je veux être un bon père. J'ai trouvé une situation un peu plus stable, un

job d'apprenti-garagiste, c'est mal payé, mais au moins je risque pas de terminer au mitard. Pour m'occuper les mains, arrondir mes fins de mois et remplir nos assiettes, je me suis mis à la chasse avec le patron du garage, **Blaise Cadec**.

Je ne suis pas pour la violence animale, mais je sais manier un fusil et poser des collets. Ce n'est jamais du gros gibier, mais un lapin par-ci par-là, ça fait toujours plaisir. Et moi je me défoule en tissant des liens avec le patron... C'est tout bénéf.

Je re-ferais pas les erreurs de mon propre paternel.

Alyzée aura la vie qu'aurait dû avoir **Zéphyr**. Mieux même. C'est notre trésor et je serais toujours là pour la protéger des méchants et de cette société capitaliste qui veut la briser. Je serais son bouclier protecteur. Son roc. Toujours.

La famille de Naya

Depuis 17 ans que je la connais, elle est toujours restée vague sur son enfance. Mais j'ai compris à demi-mot qu'elle a beaucoup souffert.

Souffert physiquement par ses parents déjà. Ces deux bourgeois-nobliaux me font l'effet de bons gros salopards capitalistes : l'argent à plus d'importance que le bien-être de leur fille. Il lui ont sapé sa confiance en la rabaisant plus bas que Terre. Ils lui ont tellement répété qu'elle ne valait rien, qu'elle a fini par y croire.

Mais elle a surtout souffert par manque d'amour. Avoir des parents de merde, ça arrive à tout le monde et pourtant on survit. Mais quand on se fait également dénigrer par sa fratrie, alors la vie est beaucoup plus dure. **Naya** a grandi avec une petite soeur, **Aliénor**. Elle ne m'en a jamais parlé directement, mais j'ai compris qu'elle lui manquait. J'ai compris que leurs parents les avaient montées l'une contre l'autre et que maintenant, elles sont toutes les deux trop fières pour reconnaître s'être trompées et revenir vers l'autre. Une bien belle situation de merde qui se rétablira pas toute seule.

En désespoir, elle a reporté tout cet amour débordant sur **Guénaëlle** qui est devenue sa petite soeur par procuration. Ça fait le taff, mais c'est pas pareil... Elle aurait aimé être plus proche de sa vraie soeur, qu'elles se réconcilient, qu'elles se pardonnent et qu'elles se voient plus souvent.

Quels étaient mes objectifs en venant ici ?

Mes erreurs du passé sont revenues. Il y a un mois, un gros bras de la mafia, **Big Joe** est venu me voir. J'avais 50 milles balles de dettes et il savait que je n'avais aucun moyen de les payer.

Il m'a proposé un deal : il y a plusieurs décennies, la mère de Naya, Huguette de Gevell, l'avait doublé à une vente aux enchères pour l'achat d'un masque vaudou ancien. Je ne comprends pas l'importance de ce masque, mais j'imagine que ce masque doit avoir une valeur que tout l'argent de **Big Joe** ne peut pas racheter, sinon il n'y tiendrait pas autant.

Il m'a clairement fait comprendre qu'il s'en prendra à ma famille si je lui rapportais pas le masque fissa. Au début j'ai pas compris comment il comptait que je m'y prenne, mais quand **Naya** m'a dit que sa mère venait de mourir et qu'on était sur le testament, tout s'est éclairé.

Pour la lecture du testament, le notaire nous a donné rendez-vous sur l'île familiale : **Rock Ar Foll**. L'endroit où Huguette garde le masque ! Il faut à tout prix que je récupère rapidement l'objet, et que je le file à **Big Joe**. J'ai peur que les héritiers se rendent compte de la valeur de

l'objet et qu'ils refusent de me le laisser, il va falloir que je la joue fine.

Et si au milieu j'en profite pour piquer l'argenterie de grand-maman pour m'en mettre plein les fouilles, je dis pas non.

Qu'est-ce que je pense des autres ?

Naya : c'est ma compagne. Je l'aime plus que tout, mais ses penchants ésotérique-stupides me tapent sur le système. J'en ai marre de ses flacons de flotte et de ses sachets de lavande à gogo. Elle peut pas remettre les pieds sur terre et arrêter de rêver sa vie ?

Aliénor de Montrose-Villiers : c'est la petite soeur de Naya. Elle me fait l'aspect d'une nana pédante avec un balai coincé dans le cul. Elle est riche et veut nous le faire savoir avec sa gamine parfaitement coiffée et son grand cabot qui sent le salon de toilettage de luxe. Elle empeste le capitalisme abrutissant plein nez.

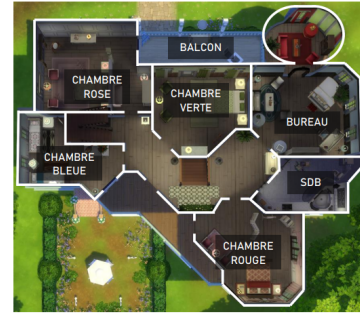
Mais en même temps, même si elle ne le montre pas beaucoup, je sais que **Naya** est attachée à elle. Peut-être que si elles se rabibochent, elle comblera le vide que la mort de **Guënaelle** a créé. Malgré l'évidence de notre animosité réciproque, je tiens à ce qu'elle se réconcilie avec **Naya**.

Eliott Bulkely : Naya m'a dit que c'était le majordome de sa mère. Je le vois comme un pauvre type exploité toute sa vie par un système qui ne le considère pas à sa juste valeur. Il a passé sa vie à servir une vieille riche qui devait sûrement lui pisser à la raie. Je peux tenter de le convaincre de se révolter de cette situation et de vivre en homme libre. Il m'a l'air assez sympathique, bien que silencieux.

Maximilian Braün : Ce type a une tête de fouine. C'est pas croyable. Il fourre son nez partout et je ne peux pas faire un mouvement sans avoir l'impression qu'il me surveille. J'y crois pas à son bobard quand il dit qu'il est instituteur. Un instituteur ça pose pas autant de questions. Il faut que je gagne sa confiance pour en savoir plus sur lui.

Avec quoi suis-je arrivé sur l'île ?

- des affaires a peut près propre en vrac pour quelques jours
- des outils de bases (un jeu de clés à molette, un marteau, des ciseaux...)
- une lampe-torche assez puissante
- du fil de pêche solide acheté auprès d'un spécialiste, de quoi pouvoir faire des collets efficaces
- le journal de **Guingamp** du matin que j'ai pas eu le temps de lire
- mon courrier du matin que j'ai fourré dans ma valise
- des barres de céréales aux noisettes et des gâteaux secs pour quand j'ai une fringale





ELIOTT BULKELY

ELIOTT BULKELY

Age : 62 (23/08/1928)

Mouvement politique : Traditionnaliste de droite

Religion : Agnostique

Qui suis-je ?

Un enfant de la campagne

J'ai grandi dans la campagne du **Yorkshire**, dans une famille de fermiers. Avec ma soeur jumelle, **Sophia**, j'ai appris à marcher au milieu des vaches et des moutons. Malgré nos caractères très différents, nous étions très complices et partageons presque tout. En public, j'étais souvent effacé face à son tempérament bien trempé et son côté protecteur. Mais cela a forgé l'homme que je suis aujourd'hui : effacé, discret, mais qui n'en pense pas moins.

Vers 20 ans, nous avons quitté la ferme pour gagner notre vie dans la ville voisine. Emporté par le tumulte de la vie citadine, les souvenirs de cette période de ma vie sont assez flous. Nos chemins se sont séparés avec **Sophia**, elle est restée en Angleterre tandis que moi je me suis engagé en tant que majordome auprès de familles fortunées française. Au gré des hasards, je me suis rapidement retrouvé à **Roch Ar Foll** au service de la famille **de Gevell**.

Une famille parfaite aux pieds d'argiles

De l'extérieur, la famille **de Gevell** a tout d'une petite famille bretonne parfaite. **Maitre Hippolyte de Gevell**, un riche héritier breton, a épousé **Madame Hugnette**, une femme qui, bien que d'origine plus modeste, possédait des manières et un charme de grande dame.

Leur deux petites filles, **Mademoiselle Mathilde** et sa cadette **Madame Aliénor**, ont 3 ans d'écart et sont parfaitement éduquées grâce au précepteur qui vit sur l'île depuis leur plus petit âge : **Monsieur Edmond**.

Elles ont quittées l'île pour créer leur vie familiale à leur 18 ans et la cadette, **Madame Aliénor**, est chirurgienne, possède sa propre clinique, est mariée à un homme de bonne famille et mère d'une adorable petite fille bien éduquée.

Enfin c'est la façade qui est ressortie à chaque repas mondain, qui est placardée dans les journaux de bon goût et qui se raconte dans les boudoirs huppés.

Mais la vérité est tout autre.

Maitre Hippolyte était en réalité un cochon incapable. Né avec une cuillère en argent enfoncé jusqu'à la gorge, il n'a jamais été capable de faire quelque chose de bon de ses deux mains. Il était régulièrement absent pour son "travail" (c'est à dire parcourir le monde avec un air savant) et, quand il était là, s'enfermait plus souvent dans son bureau qu'il ne participait à la vie familiale. Il considérait sa famille comme les pire des gueux et était persuadé d'être le meilleur père.

"Je veux que mes enfants ait l'éducation que j'ai reçu. Ferme, sans fioriture et pure. Je veux en faire des adultes accompli et forts dans l'adversité de la vie", m'a-t-il dit un jour après avoir administré 30 coups de martinet à **Madame Aliénor**, alors âgée de 6 ans.

Il poussait chacune de ses filles à bout, mais de manière différente. **Mademoiselle Mathilde** était dénigrée, jamais considérée pour sa valeur, tout ce qu'elle faisait était immédiatement refusé. Elle se sentait si rejetée qu'elle a changé de prénom et ne répond plus qu'à celui de **Naya**.

Elle était une enfant fragile. Pour se protéger, elle s'enfermait dans sa bulle et elle discutait avec des amis imaginaires. Pour la dérider quand elle pleurait dans son lit, je faisais semblant de saluer son amie imaginaire. L'espace d'un instant le petit visage pensif de **Mademoiselle Mathilde** riait.

Madame Aliénor, malgré tous ses efforts, n'était jamais assez bonne pour son père. Elle travaillait jour et nuit pour avoir des bonnes notes, mais celles-ci n'étaient jamais suffisantes. Même quand elle a reçue sa lettre d'admission pour rejoindre la meilleure faculté de médecine de la région, il n'a pas écorché un sourire.

"Elle aurait pu avoir celle de Paris", a-t-il clamé avec un regard accusateur.

J'avais alors souvent ce qu'on pouvait appeler des petits gestes tendre pour les filles. Un cookie dérobé à grignoter malgré l'interdiction de dessert, un aveuglement passager sur la lampe qui s'agitait sous la couette en gloussant... Ces petites avaient les yeux et les cheveux de leur mère, elles étaient craquantes et c'était dur de gronder leur petites bêtises.

Madame Huguette quand elle était une mère distante, mais, contrairement à Monsieur, aimante à sa manière. Elle tentait de reconforter ses filles, mais face à leur tyran de père, la tâche n'était pas aisée. Elle venait d'une famille bien plus modeste et connaissait la valeur du travail bien fait.

Le bras droit fidèle

La famille n'a jamais eu beaucoup de domestiques. Il faut dire que le château n'était pas immense par rapport à d'autres que j'ai pu voir et, de part sa position géographique, il y avait assez peu d'invités.

J'étais régulièrement épaulé par une femme de chambre ou une cuisinière, mais elles tournaient souvent et je suis le seul à être resté aussi longtemps sur l'île. J'ai fini par apprendre à faire un peu de tout avec **Madame Huguette** et à devenir son bras droit pour la bonne tenue du château.

Comme toutes les femmes soumises aux hormones naturelles de son corps, elle avait des sautes d'humeurs et un caractère assez changeant, mais moi je savais intuitivement des déceler et savoir quelle position adopter face à elle. Je n'étais jamais surpris et nous formions un duo parfait pour une tenue exemplaire de la maison.

De manière inconsciente, nous nous divisions les tâches du manoir : elle était maîtresse de l'étage du bas où sa chambre régnait, et je connaissais tous les recoins des étages, là où chaque poussière pouvait s'y glisser.

La mort a cueilli **Maitre Hippolyte** dans son sommeil. Le médecin a annoncé un cancer de l'estomac. Je ne l'ai pas pleuré. Et on est resté à deux, **Madame Huguette** et moi.

Quand la maladie a commencé à ébranler la grande dame qu'elle était, j'étais à ses côtés. Elle a décidé de quitter l'île pour se rapprocher de ses filles et de la fille de **Madame Aliénor** : **Mademoiselle Marie-Églantine**.

Pourtant, celles-ci ne firent jamais un pas vers elle. **Madame Aliénor** venait bien de temps en temps pour "boire le thé", mais elle ne cessait de parler de ses problèmes d'argent, de sa clinique qui peinait à décoller, de son mari si parfait qui laissait traîner son regard lubrique partout. Elle venait uniquement pour se plaindre de sa petite vie misérable. Et puis elle était toujours pressée, elle n'avait pas le temps, elle avait sûrement mieux à faire que de rendre visite à celle qui l'avait

élevée et aimée du mieux qu'elle pouvait...

Quand à **Mademoiselle Mathilde**, pas une seule visite, pas une seule carte, pas une seule nouvelle. Le silence dédaigneux.

Alors moi je suis resté.

J'ai vu, jour après jour, l'esprit de **Madame Huguette** s'effiloche, s'envoler, s'égarer... Comme un automate déréglé, elle a commencé par oublier de petites choses puis à une vitesse folle, elle perdait chaque jour des pans entiers de sa vie. Je la voyais peu à peu oublier le sens des mots, avoir des propos incohérent, puis ne plus parler du tout.

Elle ressemblait alors à un petit oisillon perdu. Ses grands yeux bleus défiguraient chaque personne, à la vaine recherche d'un visage connu.

Elle était toujours là, mais même moi je ne la reconnaissais plus. Ou était passé la grande dame de mes souvenirs ? Avec son sourire énigmatique et ses manières dignes ? Ou était passé sa voix chantante et son charme irrésistible ?

Elle était avec moi, mais elle n'était plus là.

Les derniers jours

Les derniers jours furent une torture pour moi. Elle souffrait à chaque instant. Comme si elle oubliait et réapprenait à chaque seconde comment respirer.

Finalement, juste avant sa mort, **Madame Aliénor** est venue. Mais c'était trop tard. **Madame Huguette** s'est éteinte à nos côtés. En tenant la main de ce qu'elle pensait être deux inconnus. Mais j'espère qu'à la fin, elle s'est sentie aimée et accompagnée. Elle le méritait.

Un bouillon étouffé

Les médecins de la métropole ont dit que je souffrais du trouble psychotique de la Paranoïa avec une schizophrénie épisodiale. Comme si c'est simple mot savant pouvait mettre une explication au feu intérieur qui bouillonne en moi depuis ces derniers mois. C'est incessant, lancinant.

Cela fait des décennies que je joue les toutous de toute la famille mais ils m'horripilent avec leur chamaillades puériles, leur secrets de polichinelle et leur airs hautain. Comme les deux filles sont des "**de Gevell**", elles se prennent pour des fils de roi.

Elles ont grandi entourées d'argent et de luxe, bien à l'abri des soucis du monde. Malgré tous les efforts qu'elles font, elles ne peuvent pas s'imaginer ce que veut dire travailler pour sa vie. **Maitre Hippolyte** aura finalement réussi une seule chose dans sa vie : corrompre ses deux filles innocentes pour les transformer en pestes négligeantes de leur environnement.

Dans les derniers moments où **Madame Huguette** tenait encore un propos cohérent, elle m'a parlé d'un secret enfoui dans l'île : un trésor magistral qui ne devait surtout pas tomber dans de mauvaises mains. Un trésor qui rendrait tellement riche celui qui le posséderait, qu'il n'aurait plus à se soucier des tracas de la vie.

Je mérite ce trésor après tout ce que j'ai fait pour leur mère. Quand elle est devenue grabataire, incontinente, qu'elle ne reconnaissait personne et avait même oublié comment parler, qui s'occupait d'elle ? Qui lui tenait compagnie à son chevet ? Certainement pas ces deux petites pestes ingrates. Pas un mot gentil, pas une lettre, elles l'ont laissée seule à mourir dans un appartement miteux de la banlieue rennaise.

Je compte bien ne rien leur dire du trésor et tout garder pour moi quand je le trouverais !

Quels étaient mes objectifs en venant ici ?

Je n'ai jamais aimé la ville. Depuis le départ de l'île de **Madame Huguette**, rien ne va plus. Je fais des cauchemars terribles, le paysage me manque, la mer me manque. Et depuis sa mort, je me sens terriblement vide, perdu seul dans une ville inconnue qui me rejette. **Sophia**, ma jumelle, me manque souvent, je me demande ce qu'elle est devenue. Est-elle restée en Angleterre ? Avec qui a-t-elle fait sa vie ?

Désormais, je n'aspire qu'à une seule chose, revenir sur l'île et retrouver le trésor de **Madame Huguette**. Alors, une fois ma fortune faite, je serais le roi du monde, je pourrais aller chercher ma soeur et on vivra heureux ensemble sur l'île.

Le principal problème est que pour l'instant, je n'ai pas assez d'argent pour racheter l'île aux autres héritiers. Je suis coincé avec eux, obligé de les empêcher de vendre l'île.

Cependant, méfiez vous de l'eau qui dort. Le majordome effacé en a assez d'être complaisant et d'obéir aux ordres de tout le monde. Je ne suis pas un chienchien bien serviables, surtout pour les fils de riches. Certaines personnes n'auront que ce qu'elles méritent sur cette île : leur 4 vérités.

Qu'est-ce que je pense des autres ?

Madame Aliénor : La reine de la supériorité. Elle sait qu'elle a réussi, elle a un joli mari, un joli chien, une jolie bagnole, une jolie gamine. Mais au fond elle n'est pas si reluisante. Quelques mois avant la disparition de **Madame Huguette**, elle est ré-apparue de nulle part, cherchant sa part de l'héritage. Elle voulait déjà enterrer sa pauvre mère, la sans-coeur.

Mademoiselle Mathilde...ou plutôt Naya : Quand elle était enfant, j'espérais que son sens de l'évasion et de la liberté l'empêcheraient de devenir comme son père. Elle portait des graines de rébellion et de bonté. Mais ces graines se sont étouffées. Elle est aussi pédante et certaine de sa supériorité que son père. Enrobée dans ses chimères ésotériques, elle fait des rituels étranges en permanence. Je suis sûre qu'elle va finir par apporter le malheur sur l'île en invoquant les mauvaises personnes. Je crois pas à ces fumisteries, mais je dis qu'il y a pas de fumée sans feu et que Naya, la petite bouc-émissaire, n'est pas si innocente que prévu.

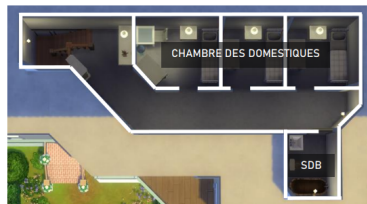
Gwirlherm C'hoarier : De la part du compagnon de **Mademoiselle Mathilde**, je m'attendais à un homme aussi étrange qu'elle. Surtout que c'est une graine de communiste et que jamais rien de bien n'a pu en être tiré. Pourtant, c'est un homme de la Terre qui a du trimer pour s'en sortir. Le valeur du travail coule dans ses veines et ça se sent. Est-ce parce que, contrairement aux autres, il est sincère et vrai ?

Maximilan Braün : Son petit nez pointu et ses yeux vicieux ne me sont pas inconnus : ce sont ceux d'un fouineur menteur. Il prétend être instituteur dans le Nord-Est, mais j'ai vu, quand j'ai porté ses bagages, un couteau dissimulé dans sa ceinture. Aucun instituteur n'aurait une arme sur lui. Que vient-il faire ici ? Connaît-il l'existence du trésor également ? Pourquoi **Madame Huguette** l'a-t-elle mis sur le testament ? A moins qu'il ne s'y soit ajouté tout seul...

Avec quoi suis-je arrivé sur l'île ?

- Des vêtements parfaitement blanchis et repassés pour une dizaine de jours

- Mon portefeuille en cuir élimé
- Des mouchoirs pliés
- L'agenda et le carnet de contact de **Madame Huguette**, majoritairement vide
- Le pilulier de **Madame Huguette** que j'ai oublié d'enlever de mon sac
- Une belle clé dorée que **Madame Huguette** portait toujours autour du cou et qu'elle caressait quand elle me parlait du trésor.
- Une petite trousse de premier secours d'urgence (bandes, désinfectant, compresse, garrot...), paré en toute occasion
- Une paire de gants blancs et mon uniforme de majordome





MAXIMILIAN BRAÜN

MAXIMILIAN BRAÜN

Age : 27 (04/11/1963)

Mouvement politique : Socialiste idéaliste

Religion : Chrétien par tradition

Qui suis-je ?

Un enfant torturé

Mes premiers souvenirs viennent de **Roch Ar Foll**. Enfin je crois. Tout ce qui a trait à cette période est flou et dissonant dans mon esprit.

Je me souviens d'une atmosphère oppressante qui hante encore mes cauchemars. L'odeur de pourriture nauséabonde était pire que tout ce que j'ai pu sentir depuis et un bruit répétitif et aliénant, martèle encore en permanence un coin de mon cerveau. Une salle de torture. Voilà où j'ai passé ma petite enfance.

Je me souviens aussi vaguement de spasme de douleurs, de nausées entêtantes et de sensations de milliers d'aiguille perforant mon corps. J'étais dans une petite pièce, souvent restreint en position allongé. Je possède aujourd'hui certaines cicatrices mystérieuses que je soupçonne venir de ce temps.

Mon dernier souvenir là bas est une douleur tellement grande que cette sensation, ancrée sous ma peau, me lacère encore dans mes nuits de cauchemars. Mes poumons d'enfants avaient hurlés plus que jamais. Et tout ce que je sais, c'est qu'après cette date, je ne suis retrouvé à **Strasbourg** avec un homme que j'appelle désormais mon père : **Edmund Braün**.

Homme de lettre Alsacien, il était instituteur et écrivain. Je n'ai jamais su quel était son lien avec l'île, je crois avoir compris qu'il y travaillait, mais il a toujours été évasif sur le sujet et ne m'en a jamais dit plus sur mes vrais parents ni mon passé.

Je ne sais pas s'il n'a jamais su ce qui m'était arrivé, ni les conséquences que ça a eu sur moi, mais à chacune de mes terreurs nocturne, il était là pour me consoler et me rassurer. C'était un père, c'était le mien, cela me suffisait.

Ma jeunesse bercée par des rêves d'un monde meilleur

Pourtant, ce n'était pas un homme particulièrement tendre. Il était gauche avec moi et souvent dépassé par la tâche de père célibataire. Mais il m'aimait et me le témoignait de sa manière bourrue bien à lui.

Il faut dire que je ne lui ai pas rendu la vie simple non plus. Adolescent rebelle et débrouillard, mes nuits de découchage lui ont donné ses premiers cheveux blancs. Je questionnais le système tout entier.

C'est à ce moment que j'ai découvert un mouvement qui prônait une égalité parfaite entre tous les êtres humains. C'était une idée aussi folle qu'irréalisable, mais dans mon extrémisme d'adolescent, j'y croyais. J'ai intégré les **Jeunesse communistes**, je participais à des manifestations et distribuait des tracts dans la rue.

Quand mon père l'a appris, il m'a filé la raclée de ma vie. Il m'a dit que cette vie de débauchés n'était pas pour moi. Il m'a parlé des horreurs qui existaient à l'Est de l'Europe et m'a formellement interdit de trainer avec ces gens-là.

J'étais turbulent, mais je l'ai écouté. Pourtant, au fond de moi, cette société fondée sur l'égalité absolue entre les être humains était le régime parfait. Je ne participais plus aux manifestations, mais je dévorais en cachette les oeuvres de **Karl Marx** et de ses pairs.

Mon entrée brutale dans la vie adulte

Mon père m'a caché sa maladie le plus longtemps possible, mais il souffrait d'une sclérose en plaque qui le rongait de l'intérieur, détruisant son corps à petit feu.

La fin de sa vie a été lente et douloureuse. Conscient, il a été capable de travailler jusqu'aux derniers mois. Une vraie force de la nature. Il s'est éteint l'année d'obtention de mon baccalauréat. Comme s'il avait attendu que je sois en âge de me débrouiller seul pour me laisser ; et seul, je l'ai longtemps été. J'ai enchaîné les petits boulots mal payés, mais heureusement, comme mon père, je savais manier les mots, j'avais mon baccalauréat et je n'étais pas trop idiot. Assez vite, je me suis retrouvé assistant d'un reporter local.

Le job était pas facile, et mon premier chef, un con fini nommé **Hugo Jung**, avait usé beaucoup d'assistants. Mais je me suis accroché, j'avais la niaque, l'envie de m'en sortir. Je me suis fait rabaisser et humilier des centaines de fois, mais je ne me suis pas laissé faire. **Hugo Jung** était un cochon borné, mais il avait beaucoup de réseau et j'ai fini par me faire remarquer et monter en grade.

De poste en poste, je me suis retrouvé à la section "faits divers" et "chroniques de l'étrange". Je couvre les événements les plus étranges, ceux que personnes ne peut expliquer. J'ai vu tant de choses étranges que j'en questionne mon sens des réalités. Si cette petite fille que j'ai interrogé le mois dernier était bien une réincarnation de sa soeur, morte 10 ans avant sa naissance, combien de personnes réincarnées existent réellement ?

Est-ce que le monde ne serait pas une illusion ? N'est-il pas peuplé d'esprits et de démons qui viennent dévorer les petits enfants, tourmenter les vieux et faire tourner les tables ? Quand j'y pense, cela me fait frissonner, comme un enfant écoutant des histoires d'horreurs au coin du feu.

Mais c'est mon gagne-pain et j'amplifie avec brio le surnaturel et l'étrange pour donner des sueurs froides au lectrices de mon journal : "**La voie d'Alsace**".

Je ne me suis jamais adonné au spiritisme pour le plaisir, pourtant ce que j'ai vu pour mes reportages me donne souvent froid dans le dos.

Malheureusement les phénomènes étranges ne courent pas les rues, souvent les gens, choqués ou désorientés, les cachent. Pour m'assurer un nom dans le journal en publiant régulièrement des articles à sensation, je suis toujours en chasse. Je me fais passer pour un instituteur pour diminuer la méfiance des gens et rentrer dans leur intimité. Personne ne se méfie jamais des instituteurs. C'est presque devenue ma deuxième identité.

Mon inavouable secret

Mais je garde un terrible secret. Les expériences que j'ai subies dans ma petites enfance m'ont laissées une trace improbable. Une capacité que je pense être le seul humain à posséder : Je peux durcir ma peau à l'extrême, lui donnant l'aspect et la dureté d'un métal bleuâtre. Je deviens alors moins mobile, et je ne ressens aucune sensation de toucher. En contrepartie, ma force est surdéveloppée et rien n'est capable de percer ma peau.

En pratique, je n'utilise que très rarement mon pouvoir et je le cache bien précieusement.

Non seulement je crains la réaction des gens s'ils le découvrent. Vais-je être enfermé et autopsié par l'armée ou le gouvernement si ça s'ébruite? Recruté dans une super-équipe de gens aussi étranges que moi? Rien que l'idée d'être examiné par des scientifiques me terrifie. J'ai eu ma claque d'expérimentation pour le reste de ma vie.

Cette capacité me terrifiait enfant et est pour moi plus une malédiction qu'une bénédiction divine.

Autour de mon coeur, une zone reste bloquée en métal, et plus je me métamorphose, plus cette zone grandit, me corrompant peu à peu. Aujourd'hui elle s'étend sur mon torse et mes épaules, mais je crains le moment où elle deviendra visible. Vais-je me transformer en un monstre de métal? Vais-je me figer en une statue consciente? Comment les gens réagiront quand ma différence sera ostensiblement visible?

Quels étaient mes objectifs en venant ici?

Quand j'ai reçu la lettre du notaire, j'ai eu du mal à y croire. Je ne pensais pas que les propriétaires de **Rock Ar Foll** aient la moindre considération pour moi. Ont-ils fini par avoir des remords? Je n'avais pas vraiment besoin d'argent, mais ma curiosité de journaliste m'a incité à y aller. En tout cas je m'attendais à beaucoup de choses, mais certainement pas à ce que le notaire nous donne rendez-vous sur cette île maudite.

J'ai eu du mal à revenir en Bretagne, des flash-backs douloureux me couraient sur toute la colonne vertébrale, chatouillant ma "capacité". Mais je sens que c'est sur l'île que je pourrais trouver des histoires incroyables. Si je veux me faire un nom et assurer ma carrière, je dois absolument écrire l'article du siècle. Je veux des preuves pour dénoncer les atrocités que j'ai vécu au reste du monde, et asseoir ma renommée de journaliste.

Pour l'instant je l'ai joué discret et je suis resté en arrière. Je me suis présenté comme simple instituteur d'Alsace qui n'avait aucune idée de ce qu'il faisait sur le testament (ce qui est en partie vrai). Mais cet article ne va pas s'écrire tout seul et il est possible que je sorte de l'ombre.

Je ne pourrais rien découvrir seul sur cette île que je ne connais pas, j'ai besoin de l'aide des autres héritiers pour découvrir leurs secrets et celui de **Roch Ar Foll**.

Qu'est-ce que je pense des autres?

Aliénor : La business-woman, une des filles de la défunte. Elle est psychorigide et fait partie de la catégorie de gens qui crachent sur mes articles. Je sens qu'elle se méfie de moi. Sait-elle pourquoi je suis sur l'héritage?

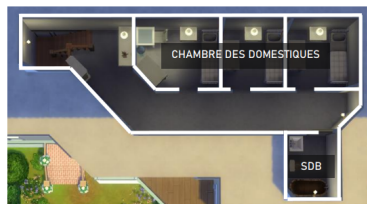
Naya : La voyante, une autre fille de la défunte. Avec sa dégaine de bohémienne et son air illuminée, elle a déjà tenté de me lire 4 fois les lignes de la main. Est-ce qu'elle sait plus que ce qu'elle en dit? Est-elle rentrée en contact avec des créatures ésotériques? Elle me semble une bonne piste pour commencer mon enquête.

Gwirlherm : Le violent, même s'il essaye de le cacher et compagnon de Naya. Je suis sûr qu'il bat sa femme à la maison, et picole dans le jardin. Il est plat, fade et n'a sûrement aucune éducation. Ses gros bras peuvent être utiles, mais ce n'est pas sa tête qui va nous aider.

Eliott : Il a une dégainé effacée. J'ai appris à me méfier de ces types trop discret. Son costume élimé justifie sa qualité de majordome de la défunte. Mais n'est-ce pas justement les hommes de mains qui en savent le plus sur la maison ?

Avec quoi suis-je arrivé sur l'île ?

- un couteau gravé que m'a offert Père. Son dernier cadeau pour affronter la vie. Il est caché dans ma ceinture en permanence, mais la vie de journaliste n'est pas aussi trépidante que prévue et il n'est pas souvent sorti
- des affaires bien propres et pliées pour 1 semaine
- un appareil photo **Nikon F3 HP**, c'est un appareil pro, mais son style sobre peut me faire passer pour un instituteur amateur de photographie
- mon bloc-note personnel pour écrire mes articles (taille A5)
- des stylos
- un livre passionnant sur l'économie russe et un autre beaucoup moins passionnant sur un recueil de légendes de grand-mère
- quelques exemplaire de "**La voie d'Alsace**" publiant mes articles



Fleurs et Saules

Book du Mj

Line-Lune

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

6 janvier 2025

Fleurs et Saules

Un scénario de Luli pour la 44e Convention de Jeux de Rôle de Supaero (2023)

December 29, 2024

1952, Quartier des plaisirs de Gion, Kyoto. Entrez et soyez le bienvenu dans l'ochaya Ito. Ici vous serez reçu et diverti en prince. Mais ne vous-y-fiez pas trop. Car une fois la nuit tombée, derrière les paravents, les danses et les soirées où le saké coule à flots, se cachent tous les secrets du monde des Saules et des Fleurs.

Genre : RP, huis-clos, historique, Japon d'après-guerre

Contents

I Introduction au Scénario	4
1 Contexte historique	4
2 L'origine des quartiers des plaisirs	4
3 Une société à part entière	4
4 Le métier de geisha	4
5 L'organisation d'un banquet	5
II Les personnages	7
6 Daisuke Oda	7
7 Nobuko Ito	7
8 Sayaka Mori	7
9 Naomi Kokawa	7
10 Laurence McMillan	7
11 Shota Suhira	8
12 Nanami "Baba"	9
13 Yoko Suzuki	9
III Le déroulé du scénario	10
14 Présentation des personnages	10
15 Début du banquet	10
16 Pris au piège dans l'ochaya	11
17 La fuite dans Gion	12
18 L'appartement de Suhira	12

19 Dénouement	13
IV Annexes	14
A Musiques	14
B Illustrations	14
C props	17



Part I

Introduction au Scénario

1 Contexte historique

L'histoire débute en mars 1949 dans le quartier de Gion, à Kyoto, ancienne capitale du Japon. Quatre ans auparavant, l'empereur japonais signait la capitulation de l'empire nippon à la suite du double impact atomique à Hiroshima puis Nagasaki. Le pays est en ruine, et le monde commence à saisir l'ampleur des retombées que ce nouveau type d'arme va avoir sur la population actuelle et future. Le pays est alors sous occupation américaine et le restera jusqu'en 1952. Le Japon n'avait alors jamais connu une arrivée aussi massive d'étranger sur son territoire. La société se remet doucement du chaos et des purges dans l'administration ont lieu.

D'un point de vue sociétal et économique, la société nippone, transformée en économie de guerre, retrouve peu à peu sa forme antérieure. Durant le début du 20e siècle, cette dernière s'est beaucoup modernisée (développement de la classe ouvrière, industrialisation, arrivée de la radio et du téléphone). Le quartier des geishas de Gion commence alors à faire office d'exception anachronique, ayant conservé un aspect très traditionnel. Cependant, il n'a pas pour autant été épargné par la guerre. Les maisons de thé ferment pendant le conflit, et les geikos troquent leur kimono contre un bleu de travail pour aller à l'usine.

La vie dans le quartier de Gion

2 L'origine des quartiers des plaisirs

Le quartier de Gion est le quartier historique des geishas de Kyoto. Fondé au 15e siècle non loin du sanctuaire Yasaka et de la rivière Kamogawa, son but original était d'accueillir les pèlerins en visite au temple. Cependant, il gagnera sa renommée en devenant le quartier des plaisirs, haut lieu de la vie culturelle de l'ancienne capitale. Aujourd'hui encore, il a conservé son architecture typique. Les façades traditionnelles sont très étroites mais dissimulent des maisons construites en profondeur (cette particularité architecturale est due à une ancienne loi d'imposition, qui défavorisait les maisons à large façade). Outre le sanctuaire, le quartier de Gion comprend de nombreuses maisons de thé, artisans traditionnels (porcelaine, coiffeurs, peintres, fabricants d'accessoires et de kimonos...) ainsi que des théâtres dédiés à la danse, au Nô et au Kabuki.

3 Une société à part entière

Le quartier de Gion s'organise comme une véritable société à part entière. Les artisans dépendent des geishas pour survivre tandis que ces dernières ont besoin de leur savoir-faire pour pouvoir exercer leur métier. Par ailleurs, la notion de confiance et de réputation est primordiale dans le quartier de Gion, où tout le monde sait tout sur tout le monde. S'attirer la colère d'un seul établissement, c'est le risque de se faire rejeter par tous ses partenaires.

En 1949, au moment où se déroule le scénario, les quartiers des plaisirs, fermés pendant la guerre pour que leurs habitantes participent aussi à l'effort de guerre, viennent tout juste de rouvrir. L'économie fragile se remet peu à peu en marche, mais porte encore les nombreuses cicatrices de la guerre. L'occupation américaine représente à la fois une menace pour cet environnement très conservateur et « anti-étranger » mais aussi une ressource pécuniaire inespérée pour remettre Gion sur pied. Ceci explique les deux courants qui s'affrontent dans le quartier : les personnes qui refusent toujours d'accueillir qui que ce soit de non-japonais et celles qui, conscientes de la nécessité d'un apport de nouveaux clients pour survivre, ouvrent maintenant leurs portes aux étrangers cultivés et fortunés.

Les habitantes de Gion

4 Le métier de geisha

Une geisha est une femme excellent dans la pratique des arts. Ceux-ci prennent des formes très diverses : danse, chant, musique (koto, shamisen, taiko...), calligraphie, ikebana, haiku (poésie),

conversation... Passer un moment avec une geisha, c'est s'assurer un moment très agréable et culturellement intéressant (par exemple, détendre son client avant de signer un bon deal).

La profession de geisha diffère en de nombreux points de celle de serveuse ou d'hôtesse et s'éloigne encore plus de celle de prostituée! En effet, n'est pas geisha qui veut. Le processus d'accession à ce statut est long et laborieux. L'entraînement commence tôt (aujourd'hui après le lycée, mais autrefois dès 6 ans), comprend des années d'apprentissage des arts durant lesquels l'apprentie geisha passe par différents stades (shikomi = la novice, maiko = l'apprentie, geiko = la geisha confirmée). Elle commence par faire les tâches ménagères de la maison, puis observe les banquets en tant que spectatrice avant d'être un jour intronisée geisha et d'obtenir enfin le droit de se produire. La cérémonie est un rite solennel où la jeune fille reçoit son nom de geisha ainsi qu'une grande sœur qui sera son guide dans la profession. Sa carrière sera ponctuée par différents événements (différents festivals de danse, première sortie en tant qu'observatrice, cérémonie du retournement de col qui marque le passage de maiko à geisha...). Chacun est l'occasion pour elle de briller par sa renommée en obtenant les rôles les plus prestigieux ou en démontrant une certaine opulence dans ses tenues. Ces artistes dépendent beaucoup de la générosité de leur client, et notamment de leur protecteur (damna), souvent un riche homme d'affaire ou politicien qui peut se permettre d'entretenir une geisha (pratique très select et coûteuse). De nombreuses rumeurs ont existé quant à des relations de courtisanes entre les geishas et leur damna et si beaucoup d'entre elles ont sûrement une part de vérité, rien n'est officiel. Les geishas ne peuvent pas se marier sauf si elles quittent la profession. Il arrive que certaines le fassent après leur carrière, ou par amour fou pour leur amant, mais il n'y a pas de retour possible. Une autre carrière peut également s'offrir à elle, si elle décide de consacrer leur vie à ce milieu. En effet, chaque maison de thé est tenue par une "oka-san", une mère qui est responsable de l'établissement, de l'organisation des banquets, de la trésorerie ainsi que de la gestion des carrières des maiko et geiko résidentes. Traditionnellement, la charge d'oka-san est transmise de mère en fille (biologique), mais si une patronne d'établissement n'a pas d'héritière naturelle, elle peut choisir d'adopter une de ses geikos pour la former à son tour. La geiko en question gagne alors un statut très prestigieux pour ses futures responsabilités.

En effet, bien qu'ayant partagé les mêmes quartiers que les prostituées pendant une certaine période, il est formellement interdit aux geishas de se prostituer. Si on apprend officiellement qu'une geisha d'une certaine ochaya s'est prostituée, la honte est telle que cela pourrait mener à la fermeture du dit-établissement ainsi que de ses 2 voisins.

NB : Le fait que Naomi ait eu une relation avec Suhira n'est pas particulièrement surprenant ou très rare mais cela reste un tabou et si l'information fuite au cours de la partie, cela pourrait avoir de très graves répercussions sur la carrière de la jeune maiko. En outre, même si Ito n'est pas responsable de cette relation et en ignore au départ l'existence, elle est responsable des jeunes filles qu'elle emploie et sera exposée à un grand déshonneur si cette dernière était révélée au grand jour.

5 L'organisation d'un banquet

Les banquets organisés dans les quartiers des plaisirs sont plus que de simples dîners. De par leur prix et la difficulté de devenir client d'une ochaya, ce sont de vrais marqueurs sociaux ainsi que des lieux privilégiés pour la négociation de contrats. Un banquet peut être très court comme durer toute la nuit (les clients peuvent aussi changer de lieu pour aller dans un bar et commander d'autres bouteilles d'alcool). Évidemment, plus celui-ci dure longtemps plus les frais engendrés seront importants. Il n'est pas rare que l'addition d'un banquet dépasse 4 chiffres en €. Il est possible pour les geishas les plus prisées d'assister à plusieurs banquets dans la soirée. Marchant d'établissement en établissement, elle ne peuvent passer que 5 minutes avec des clients moins prestigieux qui sont cependant facturés une heure complète. L'avantage pour eux est l'honneur d'avoir participé un banquet où XXX a fait une apparition.

Les principaux frais sont : la location de la salle et le repas, les geishas (dépend de la renommée, du nombre et du temps passé (facturation à l'heure)), l'alcool et très important le pourboire ! Appelé très poétiquement « argent des fleurs » le pourboire est une pratique à par entière lors des banquets. Les clients le donne à leur(s) geisha(s) préférée(s) dans de petites enveloppes et ceci en plus du salaire versé. Cette pratique est indispensable au maintien du train de vie d'une geisha de premier plan.

De nombreuses activités peuvent être organisées lors d'un banquet pour favoriser la détente et faire la démonstration des talents d'une geisha : farces, jeux à boire, danse, concours de poésie... Les geishas sont de très bonnes convives qui excellent dans l'art de divertir autant pas ces jeux, arts ou conversations éclairées.

Lors des banquets les geishas ne participent pas au repas mais il arrive que les clients leur offrent un verre (qu'elles peuvent faire semblant de boire notamment lorsqu'elles sont mineures). Il est important de toujours garder une ambiance espiègle et mystérieuse, caractéristique du personnage de la geisha.

Le règlement d'un banquet, à l'image de l'ochaya repose sur la confiance envers les clients. Jamais une tenancière ne va demander directement le paiement à ses clients (surtout aux habitués). La facture sera envoyée dans le mois suivant le banquet. Ce paiement à retardement rend l'ochaya très regardante sur le choix de ses clients et met l'accent sur la réputation de ces derniers. Un mauvais payeur verra très vite sa réputation transmise d'un établissement à l'autre. Sa faute peut aussi rejaillir sur l'établissement et la personne qui a introduit cet individu dans le quartier.

La mafia japonaise

La mafia japonaise formée des différents clans de Yakuza trouve son origine dès le 17e siècle. L'origine des premiers membres est discutée, certains parlant du milieu du vol et des jeux de hasard tandis que les principaux intéressés se déclare ronin, « samourais sans maître ». Les clans de Yakuza vont progressivement se développer, notamment grâce à la montée de l'extrême droite au pouvoir et grâce à la fermeture progressive du pays au reste du monde. Ils investissent les différents pôles commerciaux de la société, notamment dans les milieux du jeux de hasard, de la construction, de la prostitution et gardent des relations très étroites avec les autorités. Après la seconde Guerre Mondiale, le pays fait face à un important manque de main d'œuvre pour la reconstruction, une aubaine pour ces clans qui gagnent de cette manière encore en influence. À leur apogée, les clans de Yakuza comptent près de 200 000 membres. Ceux-ci défendent un certain sens de l'honneur, ce qui ne les empêche pas pour autant de perpétrer occasionnellement des atrocités bien senties, mais toujours en tentant de « garder la face ». Ces vont prospérer jusqu'aux années 90 (promulgation de la loi anti-gang). Paradoxalement, la restriction de leurs activités va favoriser l'apparition de comportements violents, ce qui va considérablement dégrader l'image de gentlemen qu'ils avaient jusqu'alors toujours fait circuler dans la société japonaise. Un des signes distinctifs des Yakuzas est le port d'un tatouage traditionnel. Cela explique la très mauvaise réputation des personnes tatouées dans la société nipponne, et ce, encore même aujourd'hui.

Part II

Les personnages

6 Daisuke Oda

Derrière un costume sombre toujours impeccable et la façade d'un industriel du transport bien propre sur soi se cache un éminent membre de la branche de Koyto du clan de Yakuza Yamaguchi-gumi. Chargé par le commandement central de la surveillance du scientifique Shota Suhira, Oda tient à éviter toutes bavures qui pourraient entraver sa progression dans la hiérarchie du clan. Il est conscient d'avoir déjà en partie failli à sa mission après la disparition de ce dernier et fera tout ce qui est en son pouvoir pour mettre la main sur le fugitif et caché toutes potentielles fuites au chef du clan. Furieusement anti-américain, il fulmine que Mc Millan, qu'il considère comme un blanc-bec, puisse mettre en danger sa carrière.

7 Nobuko Ito

Patronne d'ochaya, elle a passé toute sa vie à Gion et a consacré sa vie entière à son établissement. Rêvant de devenir geiko, elle n'y est jamais parvenue et s'est tournée vers la gestion à la place, ce qui explique le ressentiment qu'elle éprouve envers ses geikos, notamment les plus jeunes qui osent aujourd'hui se rebeller contre le système. En grande difficulté financière, elle accepte contre rémunération, de faire de Sayaka, le cobaye des expérimentations de Suhira, mais se rend compte que ce dernier risque finalement de lui coûter plus cher que l'argent rapporté clandestinement. Elle tient à tout pris à protéger sa réputation, et à récupérer la somme d'argent qu'elle le suspecte d'avoir dérobé.

8 Sayaka Mori

Geiko de Gion vendue à l'ochaya Ito toute jeune et survivante de la bombe, la vie n'a décidément pas épargné Sayaka Mori. Aujourd'hui artiste très prisée, gagnant sa vie de manière indépendante, elle garde toujours de son passé une profonde rancœur envers ceux qui négligent la chance qu'elle n'a jamais eue d'avoir le choix. Irradié alors qu'elle était revenue dans sa ville natale d'Hiroshima, Sayaka tente tant bien que mal de continuer de travailler tout en dissimulant les marques grandissantes de la maladie qui la ronge. D'abord utilisée à son insu par sa patronne comme cobaye, elle demande à son client travaillant dans le domaine médical, M. Suhira de l'aide. Contre rémunération, il lui fournit ses pilules. Devenue complètement addict à cette drogue qu'elle croit être un traitement miracle, elle est au désespoir depuis la "disparition" de Suhira et fera tout ce qui est en son pouvoir ce soir pour se fournir en substance et survivre encore une fois à la soirée épuisante qui s'annonce.

9 Naomi Kokawa

La petite nouvelle à l'ochaya, intronisée récemment maiko et petite sœur de Sayaka, est loin d'être l'ange qu'elle laisse paraître. Issue d'une famille de militaire, patriotes zélées, aveugles aux horreurs de la guerre, Naomi a choisi après ses études de dédier sa vie à l'art. Elle est devenue maiko pour la maison Ito et est encore en apprentissage (et de ce fait en dette vis-à-vis de sa patronne). Son but : être la meilleure dans son domaine et se faire respecter et pour elle tous les moyens sont bons. Lorsqu'elle rencontre son nouveau client, Shota Suhira, qui est le premier à lui montrer un tant soit peu d'intérêt, elle saute sur l'occasion et le séduit. Bien que sachant cela totalement interdit, elle a une relation intime avec lui et s'assure ainsi le soutien financier de l'homme qu'elle pense être très riche. Au moment de sa disparition, son principal souci est de s'assurer que son secret ne s'ébruite pas. Très observatrice, elle a remarqué des changements à l'ochaya : les marques étranges sur le corps de Sayaka ainsi que l'empressement de Nobuko Ito à retourner toute la maison à la recherche de quelque chose.

10 Laurence McMillan

Cet américain est un amoureux des contrées exotiques dans l'âme. bercé pendant son enfance par les contes et les histoires d'explorateur, il espère aujourd'hui enfin faire une grande carrière de

journaliste au pays du Soleil Levant. Pendant la guerre McMillan travaillait pour les communications et a donc été témoins du "cri" de la bombe. Cette expérience l'a durement marqué et il redoute depuis de révéler son passé militaire de peur de rencontrer un survivant d'une des deux catastrophes. Après avoir quitté l'armée, il commence réellement sa carrière de journaliste, mais garde des contacts avec les hautes sphères de l'occupation. Ces connexions et sa maîtrise de la langue et la culture nipponne lui permettent d'entrer dans les quartiers des plaisirs. Sa rencontre avec Suhira, ivre dans un bar, lui donne un nouvel objectif. Son flair le trompant rarement, il est persuadé d'avoir mis la main sur un gros morceau. En parallèle de ses recherches sur le mystérieux scientifique il continue de fréquenter les maisons de thé afin de soigner sa couverture "d'industriel".

Les Personnages Non-Jouables

11 Shota Suhira

M. Suhira est un haut cadre dans une entreprise du domaine médical, qui contrôle de plus en plus de parts du marché de la production et de la distribution de médicaments sur l'archipel nippon. La guerre a laissé le pays et sa population dans un très mauvais état, ce qui a paradoxalement beaucoup profité à la société de M. Suhira. Ce dernier prétend avoir développé un remède miracle pour l'irradiation qui semble arrêter la progression de la maladie. En réalité, c'est un projet soutenu par la mafia japonaise qui voit dans ce nouveau composé une mine d'or potentiel. Son but n'est pas de savoir s'il est oui ou non efficace, mais bien d'augmenter son pouvoir addictif pour en faire un nouveau tabac. Sous la pression du clan, M. Suhira se met au travail. La discrétion est cependant de mise. Sous l'occupation américaine, il ne faudra pas qu'un tel produit tombe entre d'autres « mauvaises mains ».

Parallèlement à son activité, il fréquente régulièrement les ochaya de Gion, son parrainage était une récompense de la part des puissants du clan, mais aussi une entrave supplémentaire. Pour pouvoir se permettre d'aller dans ce genre d'établissement, il devait sans cesse développer son business et garder de bonnes relations avec le clan. Il se liera particulièrement avec Mme Ito chez qui il passera la majorité de ses soirées. C'est à l'occasion de l'une d'entre elles qu'il va rencontrer Sayaka-san, geiko de Gion. Tout d'abord impressionné par sa beauté et son art il va très vite comprendre que c'est une figure sur le point de tomber. Rongé par une maladie, qu'il suppose être le cancer, elle lutte tant bien que mal pour la cacher et conserver sa place d'idole au sein du quartier. Ayant subi les radiations de plein fouet et miraculeusement survécu, il décide, avec l'accord de Mme Ito dans un grand besoin d'argent d'en faire un cobaye en lui faisant prendre à son insu les mystérieuses pilules, dissoutes dans des coupes de sakés. Il ne s'attendait pas à des résultats aussi fulgurants, qui bien que ne pouvant stopper la progression, atténuent considérablement les douleurs. Mais ce qui le surprit le plus fut le fait que Sayaka elle-même vint un jour lui demander de l'aide. Y voyant ici une occasion en or de développer encore plus sa formule, il accepte et commence de nouvelles expérimentations, pour notamment réussir à complètement stopper la maladie, mais aussi exacerber l'addiction conformément à la demande de ses employeurs.

C'est dans ce contexte que l'on arrive peu avant sa dernière apparition à l'ochaya. Il entretenait déjà une relation presque intime (bien que complètement platonique) avec Sayaka de plus en plus en détresse et demandeuse, lorsqu'il remarqua pour la première fois sa petite sœur Naomi Kokawa. Fine fleur encore brute de fonderie, il ne pouvait réprimer des sentiments pour elle et allait la voir à chaque occasion possible. Consciente de l'influence qu'elle a sur lui, Naomie Kokawa s'offre à M. Suhira ce qui le rend encore plus dingue d'elle. Cela commençait à lui revenir cher. Il fallait toujours plus d'argent, toujours plus de résultats et Sayaka ne pouvait supporter une cadence trop élevée de test sans que cela ne paraisse louche. Il aurait aimé pouvoir fuir avec elle, mais il n'était pas dupe. On ne fuit pas le clan. Jamais.

Pour continuer cette fuite en avant, il finit par franchir la ligne, et prendre lui-même un de ses cachets, juste pour observer l'effet qu'il pouvait avoir sur la composition sanguine. Ça ne serait que l'histoire d'une fois, pour produire le rapport à temps et obtenir une prime qui lui permettrait d'acheter à Naomi un petit peigne à cheveux dans une des échoppes d'artisanat de Gion qu'elle affectionne.

Mais la machine infernale ne se lance qu'une fois et pour de bon. Accro à sa propre drogue, perdant par moment complètement toutes notions du temps, et finit par être un peu trop bavard, lors de soirées arrosées avec des inconnus. C'est à cette occasion qu'il va rencontrer fortuitement

M. Laurence McMillan, et lui parler de la supériorité future du Japon sur le monde grâce à ses recherches. D'abord sceptique, Laurence va récupérer une de ses mystérieuses pilules dans le portefeuille de l'ivrogne. Lorsque M. Suhira se rend compte qu'il lui manque une pilule, il sombre dans la paranoïa la plus profonde, car il sait que si le clan apprend de cette faille de sécurité majeure, il en paierait très lourdement les conséquences.

Dans un dernier espoir de tout arranger, il veut tout expliquer à Naomi dans un petit papier glissé à son intention dans son kimono. Son but, la convaincre de partir loin de tout avec lui.

M. Suhira ne recevant pas de réponse de Naomi décide d'organiser sa propre disparition en emportant par la même occasion une somme d'argent considérable subtilisée à l'ochaya et divers objets d'art qu'il compte revendre. Il s'est ensuite rendu chez lui pour y détruire toutes ses recherches. Sur le chemin, il se rend compte qu'il est suivi, par des hommes qu'il soupçonne être du clan. Il s'agit des hommes envoyés par M. Oda chargé de la surveillance du scientifique et garant de sa loyauté. Très affaibli, délirant complètement, il quitte son appartement pour aller se cacher dans le quartier de Gion.

Il va tout d'abord aller se réfugier chez une de ses connaissances (une autre geisha) qu'il va complètement terroriser. Il est encore dans la maison lorsque le tremblement de Terre se déclenche. Il s'ensuit un chaos complet, plusieurs maisons sont détruites et un incendie se déclare dans le quartier. Cet incendie s'est déclenché chez lui à cause d'une bombonne de gaz qu'il utilisait dans son atelier.

Il va alors marcher, chancelant tant bien que mal en direction de son laboratoire. Il finit par l'atteindre, mais perd connaissance, suite au manque.

12 Nanami "Baba"

Nanami Baba, 52 ans, est la domestique de la maison Ito. Elle ne s'est jamais mariée et a passé toute sa vie à l'ochaya qu'elle n'a quittée que pour aller travailler dans une usine de minerai de fer lors de la mobilisation générale. D'apparence simple, cette « jeune vieille » sait se montrer rudement efficace et discrète quand il faut. Autrefois, la maison Ito comptait un personnel beaucoup plus important, notamment un cuisinier attitré, ainsi qu'une personne uniquement en charge du service du saké. Aujourd'hui-il ne reste que Baba, qui cuisine pour les habitantes, fait le ménage et l'entretien du petit jardin, le tout pour un salaire peu généreux. Nobuko et Baba sont très proches, s'étant connus depuis toujours. Baba est toujours restée fidèle à l'ochaya Ito même dans les moments difficiles, malgré le manque de gratitude et l'avidité occasionnelle de sa patronne.

Ce que Nobuko ignore cependant, c'est la nouvelle fidélité de sa fidèle « aide ». Addicte aux jeux d'argent (le pachinko) depuis son retour de la guerre, la vie simple de femme à tout faire de l'ochaya ne suffit plus à Baba, qui s'est mise désespérément à chercher une nouvelle source de revenus. C'est alors qu'elle est contactée par le Yamaguchi-gumi qui voit en elle, une opportunité en or de placer une informatrice au cœur des cercles très fermés de Gion. Contre une somme rondelette, elle se met à faire des rapports réguliers sur l'activité de l'ochaya, les revenus de la maison, la liste des clients, les geishas qu'ils ont rencontrés... On lui demande de surveiller en particulier les agissements de Shota Suhira, un nouveau client. Nanami est consciente de la dégradation de la santé de Sayaka, et de la situation financière catastrophique de sa patronne. Sa dernière mission est de placer l'ultimatum du clan dans la salle du banquet avant de bloquer les issues. Elle se trouve dans l'établissement de Pachinko le plus proche de l'ochaya, au moment du tremblement de terre.

13 Yoko Suzuki

Cette geisha a fréquenté Suhira pendant la période de faste durant laquelle ses recherches se déroulaient bien et lui permettait de se payer les services de plusieurs geiko au même moment. Suhira, acculé, reviendra brièvement la voir peu avant le tremblement de terre pour essayer de se cacher chez elle. Complètement apeuré, elle lui ouvre (il la menace avec ce qu'elle pense être une arme). Il lui subtilise l'argent liquide qu'elle avait chez elle avant de fuir de nouveau alors qu'elle

fait mine d'appeler la police. Terrorisée et déboussolée, elle refuse d'accompagner les joueurs chez M. Suhira mais accepte si besoin de leur donner l'adresse que ce dernier a fourni au taxi.

Part III

Le déroulé du scénario

14 Présentation des personnages

Fait de manière aussi RP que possible, il convient d'introduire le contexte historique et culturel du scénario à tous les PJ avant de débiter l'intrigue qui commence sur une scène de huit-clos au cours de laquelle le MJ joue le rôle de la bonne Nanami Baba (et ce jusqu'à sa disparition, après cela le MJ reprendra un rôle extérieur à l'histoire). L'accent est principalement à mettre sur l'ambiance et les rapports de respect existants entre les personnages. Les joueurs doivent bien comprendre qu'on ne sort pas une arme comme si de rien n'était en plein banquet ou qu'une geisha en service ne révélerait jamais de but en blanc un secret sur l'un des convives en pleine prestation. Toute cette présentation à toute l'équipe vient compléter le briefing individuel avec chaque PJ (cf chapitre présentation des personnages ci-dessus) et peut être fait avant ou après celui-ci.

Notions importantes à détailler absolument : Qu'est-ce qu'est et n'est pas une geisha, comment devient-on geisha (à l'époque et aujourd'hui), le fonctionnement en vase clos du quartier de Gion, le fonctionnement de l'ochaya (formations, banquets, paiements...), le déroulement d'un banquet à Gion, l'urgence économique de la société à cette époque, l'existence de l'occupation américaine en 1949, le rôle encore omniprésent de la mafia à cette époque.

Enfin avant de commencer la partie, le MJ demandera secrètement à Oda si ce dernier a pris des mesures particulières pour ses hommes concernant ce soir, à McMillan s'il a prévenu quelqu'un de l'ambassade de ses soupçons, à Sayaka si elle prend la dernière pilule qui lui reste, et donnera à Naomi la lettre d'amour qu'elle a retrouvée dans son kimono de la semaine passée.

15 Début du banquet

« La nuit tombe lentement mais ça n'est encore que le début de la soirée, les maiko et geiko de sortie ce soir se rendent à leur premier banquet de la soirée. Le balai des taxis qui amènent leurs clients aux maisons de thé va bon train. La nuit promet d'être occupée dans le quartier de Gion en ce début mars 1949. Nous nous situons dans l'ochaya Ito, l'une des plus vieilles institutions du quartier. Les portes coulissantes se sont brièvement ouvertes pour laisser pénétrer les deux invités de ce soir : M. Daisuke Oda ainsi que M. Laurence McMillan, qui ont réservé la salle de banquet pour toute la soirée afin de régler des affaires commerciales. Comme le veut l'usage, ils sont accueillis par la patronne, Nobuko Ito. Tout a été ficelé avec soin pour passer une excellente soirée : cérémonie du thé, cuisine kaiseki (cuisine traditionnelle impériale), bouteilles de saké, et surtout la compagnie de la geiko Sayaka Mori et de la maiko Naomi Kokawa. »

La première partie doit servir d'introduction à l'univers et de présentation des différents personnages et rapports de force. On peut imaginer commencer par une cérémonie du thé, puis pendant le repas donner lieu à quelques scènes de RP, installer une ambiance musicale, permettre aussi aux autres personnages de faire connaissance (premiers rapports de force entre clients et patronnes...). Pour initier la scène, il est possible de faire "rentrer" les personnages dans la pièce les uns à la suite des autres. D'abord Ito qui accueille Oda puis McMillan et fait ensuite entrer la maiko et la geiko pour lancer le banquet. Nanami Baba viendra apporter sur un plateau une collation et du thé et fait des aller-retours réguliers entre la salle du banquet et l'arrière de la maison pour faire le réapprovisionnement.

Quelques idées d'activités à proposer si les joueurs ont du mal à démarrer :

- Scène de danse avec Naomi et Sayaka (compétition entre les deux pour la répartition de l'argent des fleurs)
- « Mini-jeux » à boire (à faire avec le breuvage de votre choix bien entendu !) (shifoumi, chanson avec la pierre*)
- Improvisation de poésie

- Commentaires sur les derniers kabuki...

Les personnages évoluent dans la salle de banquet de l'ochaya qui est située à l'étage, il y a également un petit jardin japonais accessible (le jardin est entouré de hautes palissades pour garantir une certaine intimité). Certains personnages vont certainement se concentrer sur le déroulement du banquet : Sayaka et Naomi ont pour but de récupérer du pourboire tandis que Oda et McMillan doivent se préparer pour le début des négociations. C'est peut-être l'occasion pour Nobuko d'essayer de fouiller un peu son bureau/ salle de banquet pendant que les 4 autres personnes se mettent à l'aise. Cette dernière a déjà en effet remarqué des choses étranges qui se trament ce soir (détails présent dans sa fiche PJ + « intuition de la vénérable » elle a vécu toute sa vie dans l'ochaya et si quelque chose sort de l'ordinaire, elle sera une des premières à s'en rendre compte + alertée par le goût de la nourriture). Peu après cette scène d'introduction, les négociations du contrat vont pouvoir commencer, ici les rapports de forces vont plus ou moins se dessiner. M. Oda pourra avoir placé si besoin des hommes aux alentours de l'ochaya. Si c'est le cas, on peut suggérer une agitation un peu plus grande que d'habitude, des mouvements un peu suspects... → Il s'agit des hommes du clan qui décideront de faire une descente musclée si la soirée dégénère. Au cours du repas (servi de la manière la plus RP possible par Baba) tous les joueurs vont se rendre compte que la nourriture a un goût étrange. Si Nobuko Ito confronte Baba directement à ce sujet, celle-ci lui révélera la vérité : moyens, Baba est allée se fournir au marché noir et la nourriture qu'elle a achetée est légèrement avariée. Cette information n'est fournie qu'à Ito afin de faire monter la tension du banquet, les autres joueurs pouvant craindre un empoisonnement.

16 Pris au piège dans l'ochaya

« La soirée suit son cours, l'excitation du début de la soirée laisse place à une ambiance étrangement pesante. D'étranges mouvements semblent avoir lieu dans les tréfonds de cet endroit. Les plateaux vides restent sur la table, tout comme la bouteille de saké posée au centre du dernier plateau apporté par Baba, qui faisait jusqu'alors des aller-retours réguliers pour assurer un approvisionnement constant en alcool. Quand soudain un bruit sourd venant de l'arrière de la maison près du vestiaire se fait entendre. Semblable à celui d'une grosse planche de bois... »

Cet événement arrive alors que les PJ se rendent peu à peu compte que la soirée est en train de dégénérer et que de plus en plus de choses étranges arrivent : autour de l'ochaya, nourriture au goût étrange, disparition de Baba, de la mallette de McMillan, non-réponse de certains hommes de main d'Oda...

Le premier signe étrange sera le goût douteux de la nourriture servie par Baba (par faute de moyens, elle a dû se fournir au marché noir). Si quelqu'un la confronte (sûrement Ito, Naomi ou Sayaka) à ce sujet Baba avouera la vérité et proposera vite fait d'aller en chercher d'autre dans le quartier. C'est en réalité un moyen pour elle de fuir avec la mallette de Mc Millan juste avant que le clan ne barricade l'ochaya

Cette montée en puissance culmine au moment où le clan cloisonne complètement l'Ochaya. Le but du MJ est de "faire monter progressivement la sauce", et ce auprès de tous les personnages à l'aide de petits papiers distillés au fur et à mesure du banquet.

- "Tiens c'est étrange il y a du bruit dehors..."
- "Cela fait longtemps que Baba est partie et la suite du repas n'arrive toujours pas"
- " J'ai l'impression que quelqu'un nous observe dehors"
- " La nourriture a vraiment mauvais goût ce soir"
- "Il est clair que ce sashimi n'est pas frais... où donc Baba a bien pu l'acheter ?"
- "Les hommes que j'ai placés (je=Oda) ne répondent plus à mes messages"
- "Je me sens de plus en plus faible (Sayaka)"

« Cette fois plus aucun doute, la maison est complètement barricadée : portes avant, portes arrière, et les hautes palissades qui encadrent le jardin empêchent aussi la sortie par cette issue. En montant au premier étage, une fenêtre permet d'observer brièvement l'extérieur sans être à découvert; plusieurs hommes vêtus de noir semblent encercler. L'éclat caractéristique d'une arme à feu devant chacune des silhouettes n'échappe ni à Daisuke Oda, ni à Laurence McMillan. C'est une véritable armée qui cerne la maison (note pour Oda : tu ne reconnais aucun de tes

hommes) . Par ailleurs, hormis le dernier plateau encore sur la table, il ne reste aucune trace de la domestique, qui d'ordinaire ne quitterait jamais la maison sans préavis. Lorsque le petit groupe explore la maison jusqu'au vestiaire, ceux-ci se rendent compte qu'il a été fouillé et que la mallette déposée en début de soirée par McMillan manque également à l'appel». À partir de ce moment-là le clan va mettre de plus en plus la pression autour de l'ochaya pour apprendre où est Suhira. Le chef de cette opération est en effet persuadé que ce dernier n'a pu disparaître seul et que l'une des personnes présentes dans la maison de thé sait quelque chose.

« Extinction de toutes les lumières. Un bruit assourdissant accompagné de très violentes secousses retentit. La maison entière s'agite : toutes les décorations tombent au sol, plusieurs panneaux en papier de riz sortent violemment de leur logement. Alors que McMillan à l'impression de revivre un bombardement, les quatre japonais présents reconnaissent immédiatement les signes d'un tremblement de terre. Les secousses durent plusieurs minutes puis cessent enfin pour laisser place à un lourd silence. Le vent qui s'engouffre dans le trou du toit souffle très fort. Une odeur de brûlé vient de l'extérieur. »

17 La fuite dans Gion

« Une fois le calme revenu et la stupéfaction dépassée, le temps semble reprendre tant bien que mal son cours. Des sirènes de pompiers au loin viennent confirmer les suspicions d'un départ d'incendie. Un trou béant dans la structure de l'ochaya laisse enfin un passage vers l'extérieur. Dans la rue, le chaos est total, les hommes menaçants postés plus tôt semblent s'être volatilisés très certainement enfouis sous des décombres ou ayant fui lors du tremblement de terre ou par peur des volutes de fumée épaisses qui sortent de la maison voisine .»

Le seul véritable moyen pour les joueurs de sortir de l'ochaya est le tremblement de terre, mais ceux-ci ne doivent pas forcément s'en rendre compte. L'important est que ces derniers se rendent compte qu'ils ont une fenêtre de tir pour s'enfuir. Le MJ, par praticité, fera en sorte de conserver un maximum le groupe ensemble (le chaos, l'incendie et la coupure de toutes les lignes de communication doivent les y pousser). Les joueurs disposent différentes cartes: McMillan connaît les emplacements des check-points GI et le bar où a eu lieu sa rencontre avec Suhira, Oda connaît les antennes du clan, Naomi sait où se trouve le véritable appartement de Suhira (où elle l'a rejoint pour consommer sa relation) quant à Ito et Sayaka, elles peuvent localiser les adresses de n'importe quelle geiko du quartier (notamment l'adresse de Yoko Suzuki, l'une des anciennes conquêtes de Suhira). La détermination du chemin à prendre pour éviter les antennes du clan, les feux et les gravas est des enjeux de cette partie.

18 L'appartement de Suhira

« La porte cède après quelques coups, laissant le petit groupe pénétrer dans l'appartement n°102, au nom de S. Suhira-san. L'odeur de renfermé mélangée à une senteur non-identifiable attaque directement le nez de quiconque pénètre à l'intérieur. Les lumières sont éteintes. » Pour McMillan et Oda : L'odeur ressentie est une odeur chimique qui ressemble aux pilules de Suhira mais en beaucoup plus concentré. Pour Sayaka: L'odeur ne te trompe pas. Il y a des pilules dans cet appartement.

L'appartement de M. Suhira est dans un état complètement déplorable (présences de restes de nourritures, brouillons dans tous les sens, verrerie cassée au sol). Il est difficile d'estimer l'impact qu'a pu avoir le tremblement de terre sur l'état général des pièces mais une chose est sûre, l'endroit n'a pas été visité par une femme de ménage depuis un certain temps.

- Visite des différentes pièces : entrée, salle à vivre / chambre, cuisine, laboratoire, salle de bains

Les PJ vont retrouver les documents éparpillés dans l'appartement, ainsi que plusieurs enveloppes contenant de grosses sommes d'argent, et des objets volés à l'ochaya, des bouteilles de saké entamées.

- Des résumés de ses recherches, des pages du journal intime, un brouillon de son message à Naomi, des lettres d'intimidation du clan,...

Dans le laboratoire, il y a plusieurs types de pilules mais tous les papiers pour les identifier sont complètement mélangés. Sur le bord du bureau, 4 d'entre elles sont placées dans une enveloppe prête à être cachetée. Tous les documents peuvent être récupérés par les PJ présents. - Si Sayaka décide tout de même d'en avaler plusieurs à la fois → vomissement, malaise... Les pilules sont beaucoup trop surdosées et très dangereuses. - Si elle en avale une seule, le malaise sera décalé d'une dizaine de minutes.

Dans la chambre de Suhira : un mur entier de photos de geishas, certaines photos de Sayaka y figurent mais la plupart sont recouvertes par des photos de Naomi, une valise à moitié remplie avec de l'argent, quelques vêtements, une boîte de pilules, un revolver (qui se révèle en plastique si observé de très près). Shota Suhira est caché dans le placard de sa chambre, inconscient, en pleine overdose de sa propre drogue. Il ne se réveillera pas tout de suite. Si les PJ qui le découvrent ne le neutralisent pas (attacher avec une corde), il pourra se réveiller et tenter quelque chose contre eux. En plein délire paranoïaque, il attaquera tous les PJ, Naomi comprise, étant persuadé qu'elle l'a trahi, n'ayant pas répondu à son message. Rapport de force physique des personnes dans la pièce : Sayaka $\dot{}$ Ito $\dot{}$ Suhira = Naomi $\dot{}$ McMillan $\dot{}$ Oda

Un interrogatoire bancal peut être mené, mais l'homme délirant est à peine capable de répondre. Le jour se lève peu à peu sur Kyoto, mettant un point presque final à cette nuit pas comme les autres...

19 Dénouement

Une fois que chaque personnage a décidé ce qu'il allait faire, la fin du scénario se résout en cinématique. Oda joue le premier. Leurs actions peuvent mener aux différentes fins possibles : Remettre ou non Suhira au clan, divulguer ou non l'existence de la drogue, divulguer ou non l'implication de Nobuko dans les expériences de Suhira, Révéler la transgression de Naomi, accuser au grand jour Oda... Libre à vous d'interpréter les choix des joueurs pour leur fournir le dénouement le plus crédible, mais satisfaisant avant tout !

Voici quelques pistes :

- Si Oda réussit à remettre Suhira au clan, il pourra conserver sa position dans l'organisation mais aura très peu de chance d'obtenir un jour une place au sein de ses plus hautes sphères. On ne lui pardonnera pas le fait d'avoir laissé fuiter une information auprès d'un gaijin et si en plus Laurence réussit à publier son article, il sera descendu.

- Si Oda se débarrasse de Suhira, et qu'il a une preuve de la trop grande dangerosité de la drogue (la source de cette information peut être diverse, mais ne doit pas fuiter dans la presse), le chef considérera qu'il a rempli sa mission, tout en sauvegardant l'honneur du clan de Kyoto et il pourra reprendre sa place.

- Pour Naomi et Nobuko Ito, elles peuvent ou non choisir de continuer leur vie dans le quartier, cependant si l'implication de Nobuko dans les expériences sur Sayaka ou la liaison entre Suhira et Naomi viennent à fuiter dans la presse, aucune ne pourra reprendre une carrière. Nobuko peut vivre de petits revenus en vendant les biens de sa maison de thé. Naomi peut changer de vie, retourner dans sa famille, ou simplement avoir un nouveau départ dans une autre ville.

- Si des recherches sont menées rapidement sur la drogue de Suhira incluant une étude de l'état de Sayaka, un traitement palliatif pourra être développé. Il lui sera administré dans un sanatorium. Si l'affaire est étouffée, Sayaka peut continuer tant bien que mal son travail pendant quelques semaines. Elle décède d'une crise cardiaque lors d'un banquet.

- Si Laurence réussit à alerter l'ambassade, ou les autorités, les usines de Suhira seront fouillées puis démantelées. Sa drogue jugée beaucoup trop dangereuse après analyse sera interdite. Il gagne alors beaucoup de crédit à l'ambassade. Mais la formule pourra être reprise plus tard par des laboratoires américains. Il peut aussi choisir de donner l'information directement à la presse ou bien aux autorités japonaises.

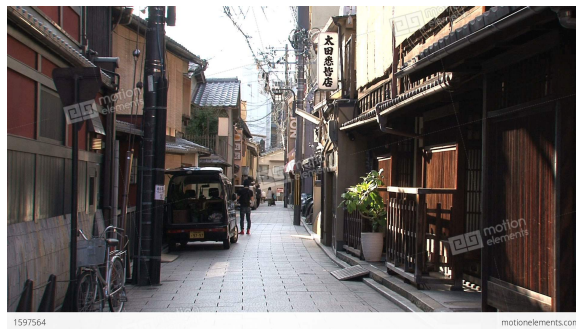
- Aller voir les GI en place dans le quartier : si par un moyen ou un autre les GI sont mis au courant de ce qu'il se passe chez Suhira et mette la main sur la formule du médicament, ils arrêtent l'assemblée et vont les confronter un par un en interrogatoire. S'ils y arrivent, ils essayeront de continuer de développer les terribles pilules afin de servir leurs propres intérêts.

Part IV Annexes

A Musiques

<https://youtube.com/playlist?list=PLhGimgImhlM2Jk8RpXOiNDPuBIJjyVZf> *feature = shared*

B Illustrations



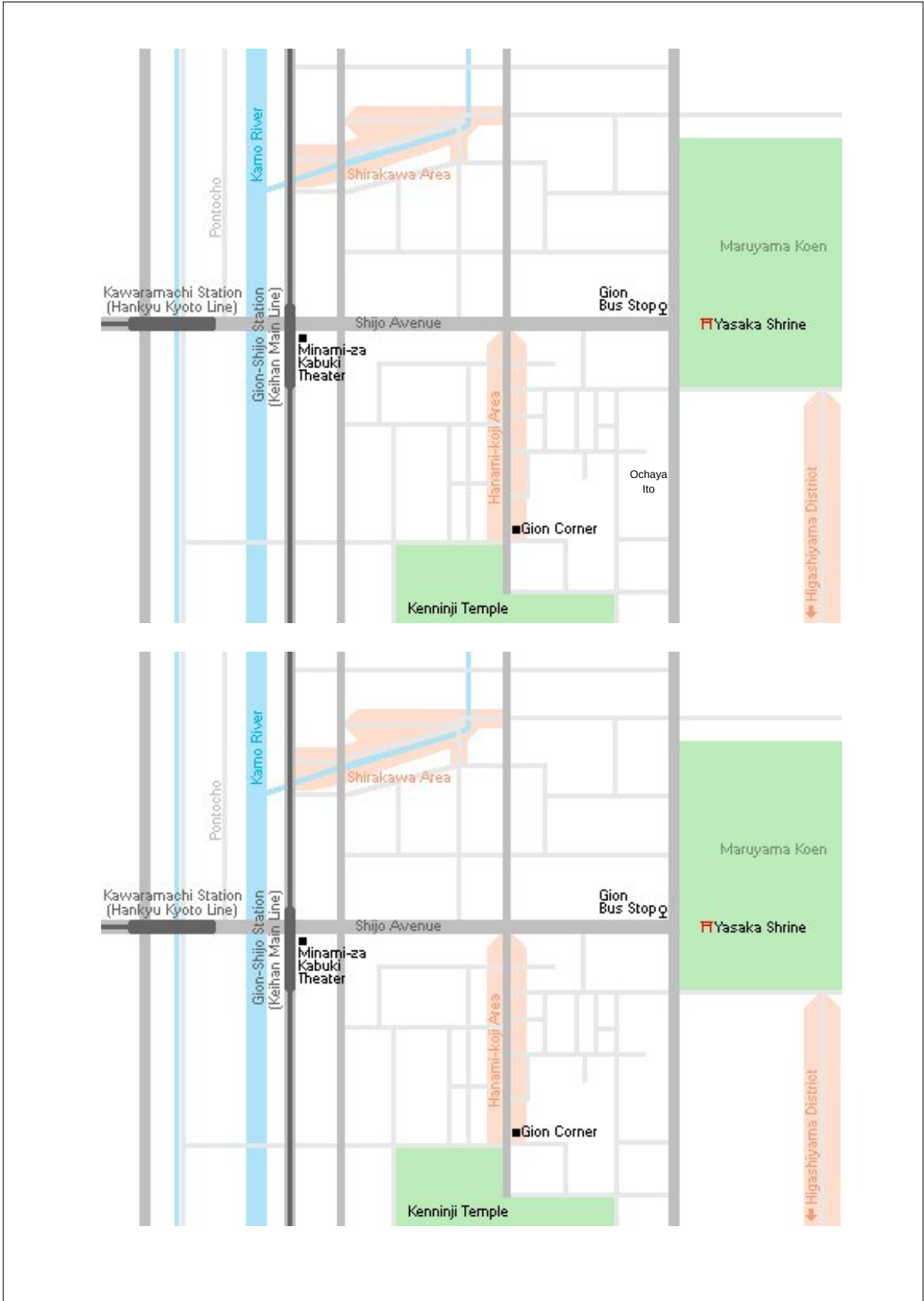


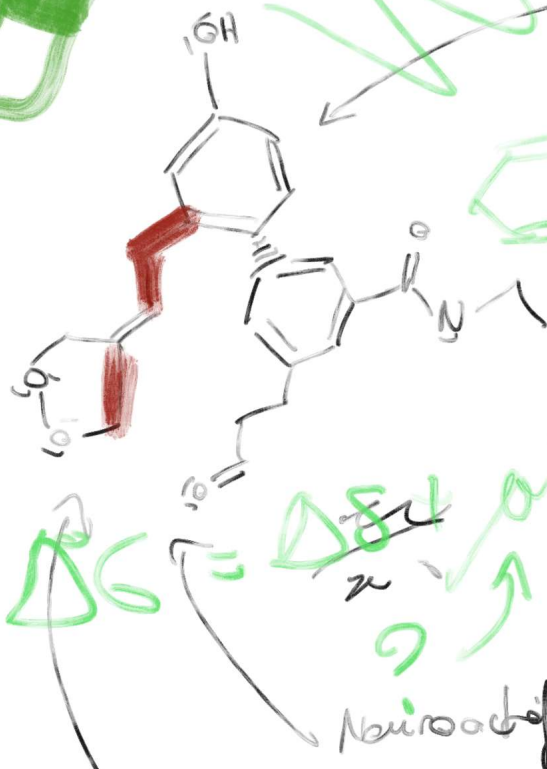




C props







なにで
か



~~6.008~~

~~11.081~~

545

ΔG

$\Delta S + \Delta H$

\times

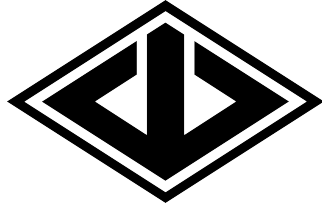
Neuroceft

~~C₂H₆O₃~~

~~二月~~

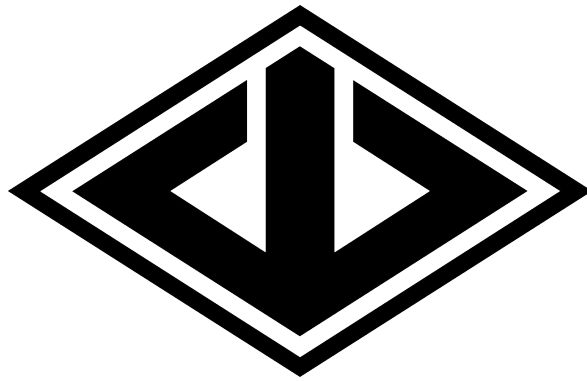
Projet: Nouveau levant
Professeur T. Suhira

Celui qui a déjà failli une fois recommence souvent. Un enfant peut-il vraiment cacher une bêtise sans que le père bienveillant ne s'en rende compte ?



Pas d'avance possible avant prochains résultats.

**TOUS COMPROMIS, TOUS
COUPABLE.**



**Le dernier convive devra être
amené d'ici 2h.**

Rapport de Nanami Baba

Grand banquet avec 4 clients ce soir. 3 geikos ont été invitées et 40000¥ ont été dépensés. Il a repayé 2 fois à boire et fournis 5000¥ de pourboire à Yoko Suzuki présente ce soir.

Arrivé à 19h reparti pour une deuxième partie de soirée dans l'Okiya Namba à 21h35.

Aperçu à 11h du matin autour de l'okiya, mais à fuit lorsqu'il m'a vu. Entrevue probable.

Parlé avec Naomi 4 fois pendant le banquet et offert un gros pourboire.
Madame Ito tient absolument à le faire revenir.

Perdu de vu pendant la soirée dernière mais retrouvé peu après ivre et sans cravate.

Solde de Factures impayés :

• T. Suhira	
Mars	1 000000¥
Avril	2500000¥
Mai	2000000¥
Juin	6000000¥
Juillet	7 000000¥



L'éclat d'un ciel bleu

Et le goût de tes lèvres

Tracent mon chemin.

Je t'aime. Je ne peux défaire mon regard de toi à chaque fois que nos routes se croisent. Nos étreintes ne me suffisent plus et je donnerai tout pour passer toute ma vie à tes côtés. Mais je suis poursuivie et le clan veut ma mort. Fuis avec moi, je t'en supplie. Je t'attends chez moi.

朝 看 出 市 暮 看 歸

le matin je regarde les gens partir en ville

le soir

je les regarde rentrer

Rapport d'expérience n°1

La formule est enfin stabilisée. Sur le papier tout est prêt et les divers animaux sur lesquels j'ai réalisé mes premiers tests présentent une régénération cellulaire extraordinaire. Je vais bientôt présenter mes premiers résultats.

Rapport d'expérience n°2

Le clan a beaucoup aimé ce qu'il a vu hier, mais m'en demande encore plus. Je dois changer la formule pour donner à mes pillules le même pouvoir addictif que le tabac afin d'en assurer la commercialisation. Il m'ont donné une rallonge et 1 mois supplémentaire.

Rapport d'expérience n°3

En récompense au succès de mes recherches, le clan m'a introduit dans les hautes sphères du quartier de Gion. Il m'ont proposé une nuit avec une prostituée, qui est geiko dans une maison de thé voisine de mon appartement. Je sais très bien que c'est interdit mais c'est un moyen pour eux de me montrer leur tout-puissance.

Extrait du carnet intime I

Ce fut une des nuits les plus agréables de ma vie. J'y repense encore beaucoup le soir dans mon futon. Son nom est Yoko Suzuki et elle travaille de temps à autre à l'ochaya Ito. Si je travaille assez peut être que j'aurai moi aussi un jour le privilège de m'offrir une véritable soirée à Gion, tels les plus influents de ce monde. Je dois avancer plus vite dans mes recherches.

Rapport d'expérience n°4

La nouvelle formule est prête et les premiers essais semblent positifs mais il est difficile de vraiment quantifier son efficacité sur des sujets dénué de sens commun. Il faudrait passer à l'étape supérieure.

NB: Le clan a cédé à ma demande et m'a inscrit sur le registre des clients de l'ochaya Ito. Ce soir je suis invité à ma première soirée.

Extrait du carnet intime II

Ces premières soirées furent mémorables, j'ai pu dîner boire et chanter avec le patron de la plus grande concession maritime du pays, le tout diverti par 2 sublimes geikos. J'entretiens de très bonnes relation avec Mme Ito, qui promet de me garder une place de choix dans son carnet de réservation, contre rémunération bien évidemment ! Ces activités sont hors de prix mais valent le coup, et grâce au clan pour une fois l'argent n'est plus un problème.

Rapport d'expérience n°5

Les soirées du mois dernier m'ont coûté jusqu'à mon dernier yen. Pour avoir des fonds supplémentaires, le clan me réclame un avancement retentissant. Je dois tester ma formule sur un être humain malade.

Mme Ito m'a révélé que l'une de ses geiko, Sayaka Mori, était à Hiroshima lors de l'impact. Elle devrait convenir mais acceptera-t-elle de tester un médicament nouveau ?

Rapport d'expérience n°6

Avec l'aide de Mme Ito, j'ai pu mener les premiers tests sur Sayaka-san. Difficile de savoir si elle se sent mieux sans lui demander en personne mais d'après la vieille, elle semble plus vive. Mme Ito, qui monnaye cette pratique veut continuer cette combine. Cela commence à revenir cher, en plus des frais des soirées qui s'accumulent, mais le clan m'a promis tellement plus si je réussis.

Sans parler de la renommé scientifique que tout ceci m'apporterait.

Aujourd'hui j'ai rencontré la petite soeur de Sayaka. Entre les deux il n'y a pas photo ! Naomi est une vraie perle.

Rapport d'expérience n°7

A ma grande surprise, Sayaka-san me demande en tant que chef d'usine pharmaceutique, de l'aider à trouver un traitement contre la maladie qui la ronge en secret. C'est un signe du destin ! Je peux lui faire payer les pillules, au lieu de me faire extorquer par cette vieille chouette et examiner comme je le souhaite ma patiente pour faire progresser la science !

Rapport d'expérience n°8

Toutes les souris des expériences précédentes sont mortes. Cause encore inconnue mais sûrement due à une erreur de dosage. Nouvelles pistes à explorer.

Extrait du carnet intime III

Moi qui me voyais déjà triompher sur tous les fronts, je me suis bien mis le doigt dans l'oeil ! Le clan refuse de me payer d'avantage avant que je ne leur apporte une forme commercialisable et je ne peux pas expérimenter d'avantage sur Sayaka sans risquer que quelqu'un se rende compte de quelque chose.

Les factures de ce mois-ci sont arrivées il y a deux jours, et mon compte est toujours désespérément vide.

Seul point positif de cette journée : J'ai enfin trouvé le petit présent que je voulais offrir à Naomie. En plus le vendeur faisait crédit.

Rapport d'expérience n°9

Test n°4567 sur l'impact sanguin de la prise d'un comprimé

Sayaka n'est pas disponible ce soir. Je vais prendre moi même la pillule. Pour l'instant je ne ressens rien de particulier.

T+1h Toujours rien

T+2h RAS

T+3h légère montée de fièvr...

Rapport d'expérience n°10

Pris trois comprimé ce soir et deux hier. J'avance si vite.

Extrait du journal intime IV

Je ne suis plus le même. Elle est si belle, si fraîche comparée à cette ravagée de Sayaka. Même Yoko fait pâle figure à côté d'elle. Elle s'est offerte à moi et moi seulement telle une fleur de et j'aimerai pouvoir lui offrir la lune. Peut-être même me marier avec elle quand je serai un professeur renommé.

Extrait du journal intime V

Impossible de me souvenir de la soirée d'hier. J'avais tellement bu. Il me manque une pillule. Qu'ai-je pu bien raconter ? Si jamais le clan m'apprends cela signe mon arrêt de mort j'en suis sûr.

Extrait du journal intime VI

Ils sont là.

Il faut fuir.

Demain je lui donnerai mon message puis je l'attendrai près de chez moi.

Il me faut des pilules.

Sayaka Mori



Présentation

32 ans, Sayaka Mori est une *geiko* de Gion. Elle a été formée à l'*okiya* Ito, et maîtrise aujourd'hui tous les arcanes du métier de geisha, que ce soit la danse, la musique ou l'art de la conversation. Elle a été nommée *onee-san*, « grande sœur » de la nouvelle *maiko* de la maison Naomi Kokawa.

Apparence

C'est une belle jeune femme qui représente à la perfection l'idéal de beauté de la *geiko* de Gion, une fois maquillée et habillée. Sous son lourd fard elle dissimule les marques de la maladie qui la ronge.

« On m'a volé mon enfance et sacrifié mon adolescence. Aujourd'hui je suis en droit d'avoir enfin ma revanche sur la vie. »

Ton histoire

Tu t'appelles Sayaka Mori, et tu es née dans la noble famille de samouraï des Mori, dans la préfecture d'Hiroshima. Ton enfance tu l'as passée à la campagne au sein de ta nombreuse famille. Cette période de ta vie représente ce que tu as connu de plus heureux. Tu es la plus âgée de tes sœurs mais plus jeune que tous tes autres frères. Ton père est un peintre sur soie très renommé, les kimonos qu'il vendait s'arrachaient pour de petites fortunes, ce qui arrivait parfois à compenser la lenteur de fabrication de ces objets d'arts exceptionnels. C'est surtout le descendant d'une grande famille de samouraïs, et si ta famille a perdu toute sa fortune et toutes ses terres, elle en a gardé un sentiment de fierté, et de supériorité, qu'on t'a transmis.

Tu aurais aimé passer toute ta vie dans ce havre de nature, entourée par ton père et ta mère que tu pensais être la personne la plus douce sur Terre. Mais ta vie a basculé lorsque tes parents, pour soit-disant assurer ton avenir, ont pris la décision de te vendre à l'ochaya **Ito**, en tant que *shikomi*, apprentie tout d'abord dans l'espoir de faire de toi une grande geisha plus tard. Tu as vécu cette décision comme une véritable trahison de la part de ta famille. Comment ont-ils osé t'abandonner dans cette maison froide, où tu es forcée de te lever très tôt pour faire le ménage, puis suivre des cours de bonne tenue interminable jusqu'à tard dans la nuit... Tu as hurlé de nombreuses nuits pour qu'on vienne te chercher, mais ta nouvelle « maman » t'a bien fait comprendre qu'il faudrait te faire à cette vie. Tu as donc pris sur toi et continué ta formation pour devenir *maiko*.

A 16 ans, tu deviens finalement *maiko* et commences à travailler, pour tout d'abord rembourser l'argent de ta formation, de ton logement et de ton blanchissement pendant tes premières années. En étant jeune on peut s'habituer à tout et tu as fini par apprécier ton métier. Tu peux lors des banquets pratiquer toutes les formes d'arts, rencontrer de grands personnages de ce monde et te faire offrir des coupes de saké.

Pendant la guerre

Bien que couvée dans l'enceinte fermée du quartier de Gion, où la chose la plus grave qui puisse t'arriver est le vol d'un éventail assorti d'un commérage non dissimulé, tu n'as pas pu échapper à la guerre qui a détruit ton pays. Durant ces années tu seras obligée de troquer ton kimono contre une blouse d'ouvrière pour participer toi aussi à l'effort de guerre. C'est pour toi un 2^e déracinement. Forcée de quitter temporairement Kyoto, tu es envoyée dans la région d'Hiroshima pour y travailler dans une usine d'armement. Tout se mélange alors dans ta tête, car tu revoies pour la première fois depuis tes 9 ans la famille qui t'avait abandonnée. Si tu as beaucoup pleuré quand tu as revu tes sœurs dont tu t'occupais étant enfant, les retrouvailles avec tes parents furent moins joyeuses. Tu ne pourras

pas leur pardonner, d'avoir choisi pour toi une vie si difficile, alors que tes frères ont pu faire des études et tes sœurs un bon mariage.

Tu ne te souviens plus bien du jour de la bombe. A part que ce jour là tu n'étais pas à l'usine, à cause de la route principale détruite par les bombardements de la veille. As-tu été sauvé par hasard ? Parce que tu as sauté dans la rivière au bon moment ? Pour te permettre d'haïr encore un peu le monde qui te malmène ? Tu n'auras jamais ces réponses. Tout ce dont tu es sûr c'est que toute ta famille est morte sur le coup. Contre qui vas-tu orienter ta colère maintenant ? Malgré la haine générale anti-américaine qui baigne la société nipponne meurtrie, tu n'arrives pas à blâmer les GI. Il te faut quelque de proche.

Le retour à Kyoto

La guerre prend fin. Après les 4 ans de privations et de travaux harassants, tu peines à retrouver tes repères dans l'environnement feutré des maisons de thés. Vous étiez si nombreuses auparavant mais seule toi et la vieille bonne Nanami Baba sont revenues à l'okiya Ito. Tu es partie à l'usine au sommet de ton art et il est aujourd'hui difficile pour toi d'accepter que ton corps ne t'obéisse plus aussi facilement qu'avant. Tu te pensais victime de la vieillesse, l'ennemie millénaire des geikos en fin de carrière, qui bien que plus qu'expérimentées ne réussissent plus ni à effectuer avec grâce les danses traditionnelles, ni à supporter le rythme éreintant des nombreux soirées auxquelles elles sont conviées. Mais c'est un mal plus vicieux qui semble te ronger. Tes cheveux autrefois si souples sont devenus si cassants que tu arrives à peine encore à te faire coiffer, et ta peau révèle de plus en plus de marques étranges que tu camouffles sous une couche de plus en plus épaisse de fard. Alors que tu t'affaiblis de jour en jour, une nouvelle recrue arrive à l'ochaya, **Naomi Kokawa**. Quelle petite écervelée d'avoir choisi sciemment de quitter sa famille pour devenir maiko. Toi tu aurais aimé avoir le choix mais elle trouve quand même le moyen de se plaindre de la dureté de sa formation du haut de ses 16 ans ! Alors en grande souffrance, tu te complais à essayer de la haïr pour soulager la colère qui brûle depuis toujours en toi. Mais rien n'y fait, tu es trop faible pour tenter quoi que ce soit si ce n'est poser ton regard hautain mais inquiet sur elle, sachant pertinemment que ta fin étant proche, elle te remplacera bientôt.

Malgré ce sentiment, tu l'as tout de même acceptée comme petite-sœur, non pas par dévotion et volonté de transmettre ton savoir mais surtout pour te soulager grâce à elle d'une partie des obligations qui t'incombent, et cela semble marcher pendant un temps. Tu te sens légèrement moins harassée. Parallèlement à ça un nouveau client a fait son apparition à l'ochaya. Comme tous les autres tu le scrutes pour définir son « potentiel financier ». Mais quelque chose retient ton attention : c'est un scientifique, qui développe des médicaments. Au cours des différents banquets, tu arrives à le faire parler suffisamment pour découvrir qu'il travaille sur une nouvelle formule révolutionnaire. Tu le supplies alors de t'en fournir pour essayer d'enrayer ta maladie. Un peu surpris il accepte.

Grâce à ces pilules tu as l'impression de revivre, mais M. Suhira refuse de t'en fournir plusieurs à la fois, et certains jours, le manque te brûle les entrailles si fort que tu arracherais ton kimono entier si ce dernier n'était pas serré fermement par ton obi. Que t'arrives-t-il ? Tu te croyais sauvée mais maintenant, tu es l'esclave d'autre chose... Tu essayes même la bouteille pour soulager ce manque mais rien n'y fait.

Quelques jours avant le banquet

Cela fait maintenant quelques jours que tu attends désespérément la venue de M. Suhira à l'ochaya et bizarrement tu as l'impression de ne pas être la seule. Mme Ito et Naomi semble aussi préoccupées par son absence. Tu n'es pas ignorante des très grandes difficultés financières actuelles de l'ochaya. Mme Ito, garde de plus en plus des pourboires que tu gagnes chaque soir en charmant les clients et

ne te donne plus tes riches accessoires habituels, sous prétexte de l'inflation mais tu sais qu'elle cache autre chose. Depuis 2 jours elle semble avoir retourné l'okiya de fond en comble. Avec qui aurait-elle bien pu se compromettre ?

L'attitude de Naomi par contre est plus déconcertante. Elle est la personne la plus à même de découvrir ta maladie à cause de votre proximité à l'okiya. Aurait-elle fait le lien entre tes marques et le traitement de Suhira ? Ou alors se reproche-t-elle elle aussi quelque chose...

Il te faut absolument des pilules sous peu. Tu essayes de te sortir cette idée de la tête mais rien n'y fait. M. Suhira et sa formule t'obsède et toute la journée tu as l'impression de l'apercevoir à chaque coin de rue du quartier. Tu sens tout ton corps souffrir à chaque mouvement. Et pourtant ce soir encore, il faudra faire illusion et jouer la geiko pendant presque toute la soirée, pour ramasser l'argent des fleurs, celui qui te fait vivre et te permettrai d'acheter un traitement quelconque ou une flasque d'umeshu pour oublier.

L'habilleur arrive et t'aide à revêtir ton kimono, puis tu essayes tant bien que mal de récupérer ton visage à grand coup de poudre blanche, et de rouge à lèvres. Fin prête tu descends au rez-de-chaussé pour entrer dans la salle du banquet.

Tes objectifs

- Retrouver M. Suhira et obtenir par tous les moyens les mystérieuses pilules
- Mener le banquet à bien et récupérer un maximum de pourboire
- Cacher aux autres ta maladie, ou tes difficultés dans le métier

Tes relations avec les personnages

Nobuko Ito : C'est ta nouvelle mère, celle qui t'a élevée, mais aussi celle qui incarne ta séparation forcée avec ta famille. Tu sais que c'est une vraie roublarde prête à tout pour faire survivre ton business. Elle semble très préoccupée ces derniers temps et ose à peine encore poser le regard sur toi.

Naomi Kokawa : Tu devrais l'aimer comme une petite sœur, et elle te montre de la sympathie mais tu n'y arrives pas. Cette sotte avait tout ce dont tu as toujours rêvé mais elle a tout de même choisi de renoncer à une vie de famille, pour choisir le métier de geisha. Elle représente aussi la jeunesse que tu perds à grande vitesse.

Nanami Baba : La bonne de l'établissement, elle fait la cuisine, le ménage, les courses et apporte les bouteilles de saké dans la salle de banquet. Loin de la grand-mère bienveillante c'est une vieille peau adepte de jeux.

Laurence McMillan : Cet américain est l'un des deux clients que tu vas devoir servir ce soir. Tu ne peux oublier ce que les américains t'ont fait à toi et à ton pays, mais tu sais qu'il peut représenter une très grande source de revenu. Pourtant ton instinct te dit qu'il n'est pas un simple commercial et dans son attitude quelque chose diffère de celle de tes autres clients.

Daisuke Oda : Tu as déjà aperçu plusieurs fois cet étrange personnage à des banquets. Il est arrivé au quartier depuis peu mais tu peux déjà dire que c'est un requin en affaire et qu'il sait comment intimider un concurrent. Il te semble l'avoir déjà vu avec M. Suhira, sûrement lors d'une négociation commerciale.

Shota Suhira : Tu as rencontré ce scientifique par ton travail mais c'est le seul qui semble enfin comprendre ta détresse et t'apporte même un soulagement à ton mal. Remède salvateur ou poison te tuant de l'intérieur ? Aujourd'hui tu n'es plus sûre que d'une seule chose. Il te faut plus de ses satanés pilules. Et ce à n'importe quel prix.

Daisuke Oda



Présentation

A 54 ans, Daisuke Oda est à la tête d'un grand groupe qui gère une usine de dérivés pétrochimiques. Il est surtout un membre éminent du clan Yakuza Yamaguchi-gumi. Sa mission actuelle est de surveiller un scientifique qui pourrait bien rapporter gros, **M. Suhira**. Ce soir, sous-couvert d'un banquet, il enquête sur la mystérieuse absence de ce dernier.

Apparence

Dégarni, avec une bonne bedaine, il est plus agile qu'il n'en a l'air. Derrière son costume bien repassé, il cache un tatouage de tori enjambant une cascade, et de quoi liquider proprement une excroissance gênante du clan.

« Le clan m'a forcé à apprendre la vie, à moi maintenant d'en prendre le contrôle »

Ton histoire

Tu t'appelles Daisuke Oda et tu es né à Kyoto dans la préfecture le 20 décembre 1898. Ton enfance, tu l'as passée comme un gamin normal à jouer dans les rues avec tes amis et sans jamais vraiment sortir de ta province natale. Tu repenses parfois avec nostalgie à cette période où tu étais encore un jeune homme sans histoire. Car celle-ci s'arrête brutalement peu après ton 14^e anniversaire. Ce matin là tu es parti avec la bicyclette familiale en direction de ton école. Sur le chemin tu es alerté par des cris qui viennent d'une rue adjacente. Tu t'approches doucement pour observer la scène et assiste à ton premier meurtre de rue. Trois hommes sont en train de battre à mort un 4^e qui gît au sol. Hypnotisé pour la scène et tes pieds cloués au sol par la peur, tu ne penses pas à fuir, ni quand tu te rends compte que l'homme au sol ne se relèvera pas, ni quand les 3 autres ayant aperçu le bout de ta bicyclette rouge s'approchent vers toi. C'est ta première rencontre avec les membres du **clan Yamaguchi-gumi**.

Après t'être fait menacé des pires horreurs si jamais tu osais parler, les 3 hommes t'ont mystérieusement laissé repartir. Ça aurait pu être la fin de l'histoire, s'ils n'étaient pas revenu te voir 3 jours plus tard, pour te « proposer » un « travail ». Tu n'as pas vraiment le choix car tu connais les répercussions sur toi et ta famille si jamais tu tentes quelque chose pour avertir les autorités. Résigné, c'est le début de ta carrière de petit brigand : surveillance, filature, passage à tabac, intimidation... Dans le clan tu es à bonne école et devient bientôt un expert dans la manipulation et l'escroquerie. Peu à peu tu embrasses ton nouveau style de vie et commence à trouver du plaisir à jouer avec les vie des autres tels des marionnettes dans un castelet.

Tu grimpes vite dans les échelons et te fait tatouer pour jurer éternelle fidélité à M. Harukichi Yamaguchi, alors chef du clan. Il le restera jusqu'en 1925, et son fils lui succède pour y rester jusqu'à peu avant le début de la seconde guerre mondiale. Tu as alors seulement 33 ans mais tu as déjà su subtilement te rendre indispensable au clan. C'est ton réflexe de survie qui parle. Lorsque la guerre éclate tu es en phase de devenir numéro 2. Mais le chaos que va provoquer le conflit va mettre en pause tes plans d'avancement. Famine, meurtre, crime de guerre, bombardement... Tous ces terribles événements te font presque redevenir l'enfant de 14 ans terrorisé dans la ruelle. Beaucoup de membre du clan sont envoyés au front et peu vont en revenir, ou alors reviendront métamorphosés et détruits par la bombe atomique. Tu échappes à la mobilisation grâce à un habile jeu d'influence et de corruption. Caché dans la campagne japonaise, tu vivreras pendant presque 4 ans, avant de revenir sur ta terre natale, la ville de Kyoto.

Ici, tu réussis à fédérer les derniers membres de ta branche encore en état et recontacte le quartier général du clan. Il ne t'a pas oublié et te confie la gestion de la préfecture de Kyoto. C'est une montée en grade mais aussi un moyen de t'éloigner du nouveau chef du clan **K. Taoka**, qui n'est pas dupe vis-à-vis de tes ambitions. Peu importe pour le moment, tu rentres chez toi comme un prince à la tête d'un gang qui grâce aux pénuries et au désordre d'après guerre étend de plus en plus ton influence sur la société. Grâce à l'argent brassé par les trafics et quelques coups de fil bien placés tu arrives même à t'immiscer dans les affaires du quartier des plaisirs de Gion, cercle très fermé où seuls les habitués sont autorisés. Tu sais qu'autrefois, la prostitution y était monnaie courante, et que des sommes délirantes y sont dépensées chaque soir dans le secret des banquets. C'est un lieu idéal pour un clan assez puissant tel que le tient. Y entrer est pour toi une marque de pouvoir et une opportunité unique pour étendre encore ton réseau tentaculaire. Tu soignes donc les relations que tu noues : tu essayes de donner l'impression d'un chef d'entreprise exemplaire, uniquement désireux de signer tes contrats et profiter de la compagnie raffinée des geishas que tu côtoies, mais tu sais ne fais pas complètement illusion. De toi se dégage aujourd'hui toujours une aura dangereuse malgré tes sourires et courbettes...

Le clan central t'a chargé il y a peu la surveillance d'un scientifique. Un certain **M. Suhira**, qui est à la tête d'une usine de médicaments et qui aurait développé une drogue, aux effets miraculeux. Le clan souhaite en faire un nouvel opium en décuplant artificiellement son caractère addictif. Tu n'es pas particulièrement pour, car faire confiance à quelqu'un qui maîtrise une science qui t'échappe complètement, t'inquiète, mais encore une fois on ne te demande pas vraiment ton avis, juste des résultats. Ta mission : s'assurer du bon avancement des recherches, mais surtout scruter de quelconques fréquentations suspectes. Tu n'es pas du genre à prêter plus d'attention qu'il n'en faut à ce genre de parvenu, qui dans un mois sera très certainement en pièces dans un sac poubelle du clan.

Quelques jour avant le banquets

Cela fait quelque jour qu'il a disparu. Ce crétin. Cette affaire sentait le roussi depuis quelques temps : **M. Suhira** semblait, d'après les rapports des hommes que tu avais placé en filature, très préoccupé et plus méfiant que d'habitude. Il s'est mis à beaucoup fréquenter les bars sans toujours maîtriser ses dires, notamment devant des *gaijin*. Tu comptais mettre un terme à cette mauvaise conduite en le confrontant à grand coup de matraque, mais impossible de le retrouver. Fuite amoureuse, accident de la route, espionnage... tous ces scénarios se bousculent dans ta tête et tu sais que si le clan soupçonne la moindre anomalie tu en subiras lourdement les conséquences. Pour éviter ce scénario catastrophe tu décides de te rendre en personne à l'okiya de **Mme Nobuko Ito**, qu'il fréquentait le plus souvent ces derniers temps, et tirer cette affaire au clair, la patronne et quiconque aurait pu être en contact avec ton « protégé ». Tu y as invité **Laurence McMillan**, un autre industriel américain qui aurait été aperçu par tes hommes avec le disparu. Ta mission : découvrir ce que ce gaijin a pu découvrir sur les travaux du scientifique et s'assurer que l'information ne fuite pas auprès de quelques médias ou autorités. Le marché que tu t'apprêtes à négocier n'a finalement que peu d'importance, même si le fait d'escroquer un américain en même temps que régler une affaire embarrassante te réjouit toujours. Le soir venu tu arrives à l'heure exacte et te fait accueillir par la maîtresse de maison. Tu as commandé un banquet fastueux, ainsi qu'une maiko **Naomi Kokawa** et une geiko **Sayaka Mori** pour divertir l'assemblée. L'américain est arrivé comme prévu et vous vous installez dans la salle de banquet.

Tes objectifs

- Découvrir ce qui est arrivé à M. Suhira.
- Neutraliser ceux qui pourraient compromettre ton avancé dans le clan

Tes relations avec les personnages

Nobuko Ito : Cette vieille chouette gère un établissement assez renommé de Gion, et n'oublie jamais une facture impayée. Tu sais qu'elle est assez proche de ses clients et tu comptes bien lui tirer les verts du nez si elle est relié en quelque chose, à la disparition de ton protégé, mais en toute discrétion, car faire des vague à Gion n'est jamais sans conséquences.

Naomi Kokawa : C'est la première fois que tu rencontres cette toute jeune *maiko* au charme troublant. Mais sous ses airs ingénue elle pourrait bien cacher autre chose.

Sayaka Mori : C'est une geiko vétérante originaire Hiroshima qui a vécu la guerre. Tu penses pouvoir t'en servir pour déstabiliser Laurence McMillan et le manipuler plus aisément. Elle a sûrement déjà rencontré plusieurs fois M. Suhira.

Nanami Baba : La cuisinière, bonne, et servante de la maison. Elle t'est à peu près aussi sympathique que sa patronne, mais ce soir tu n'es pas d'humeur à t'occuper des vermiciaux.

Laurence McMillan : Ce GI gravite depuis peu dans le quartier. C'est un industriel qui a été introduit par une huile diplomatique. Tu bouillottes que ton pays accepte désormais ces ordures dans les cercles raffinés des *okiya*, et comptes bien lui faire payer tout cela un jour. Cependant tu t'inquiètes surtout qu'il ai entendu des choses sur les recherches de Suhira qu'il n'aurait jamais du entendre. Heureusement ce soir tu as l'avantage du terrain et financier

Shota Suhira : Le clan central t'avais chargé de surveiller ce maudit scientifique, la belle affaire. Jouer les nounous pour ce parvenu ne t'enchantait guerre au départ et tu n'y consacrait pas une énergie infinie, mais depuis sa disparition cette affaire t'obsède. Cette mission était-elle un piège tendu par un de tes rivaux afin de te faire tomber ? Comment diable a-t-il pu disparaître du jour au lendemain ? Une seule chose est sûre, tu dois le faire disparaître vite fait bien fait et s'assurer d'un silence global sur cette histoire.

Naomi Kokawa-san



Présentation:

Naomi Kokawa a 20 ans et est une des nombreuses *maiko*, c'est-à-dire apprentie *geiko* de Kyoto. Elle habite dans l'*okiya* de Mme Ito qui fait office de tutrice pour elle, et gère sa vie quotidienne, son salaire, son emploi du temps ainsi que ses rendez-vous. Depuis son entrée dans la profession elle est liée à Sayaka-san qui est sa *onee-san*, sa grande sœur.

Apparence :

Jeune femme, assez grande, cheveux noirs noués dans la coiffure traditionnelle des maikos, le visage maquillé assez lourdement pour souligner son inexpérience dans la profession. Elle a toujours son foulard dont elle se sert pour ses numéros de danse.

« Si l'art n'a pas la présence d'esprit de m'accepter aujourd'hui je ferai en sorte qu'il me supplie demain. »

Ton histoire :

Tu t'appelles Naomi Kokawa et tu es née le 23 avril 1932 à Osaka dans le Kansai dans un milieu relativement aisé. Tes parents se sont rencontrés à l'université d'Osaka. Là-bas ton père étudiait les bateaux et ta mère l'anglais. Peu après leur diplôme, leur mariage a été convenu et ton père a décroché un poste important dans une grande firme de chantier naval tandis que ta mère a arrêté ses études pour s'occuper du foyer qui allait bientôt t'accueillir. Le fait assez rare que tes deux parents aient suivis des études supérieures t'a profondément influencée. Bien que peu présent ton père surveillait de près ton éducation, ta mère, faute de pouvoir enseigner à d'autres, t'a appris l'anglais en même temps que le japonais. Petite fille tu découvre aussi la danse traditionnelle et l'art de raconter les légendes samouraï avec un éventail.

Puis vint la guerre. Cette guerre tu l'as connue adolescente. Dès ta naissance la montée du nationalisme était très présente dans le pays, mais cela ne t'importait que peu. Tu étais une bonne élève qui allait à l'école, chantait les chants du pays, et apprenait la danse. Mais tout a changé quand tu as vu ton père dévoré par les engrenages de l'effort militaire. Tout son travail mis au service de la destruction et lui incapable de rien si ce n'est déblatérer des discours haineux envers les autres populations asiatiques et les salauds de l'Occident, peut être pour s'auto-convaincre que ce qu'il faisait était juste. Jusqu'aux derniers jours de la guerre il est resté persuadé du bien fondé de la politique impérialiste et expansionniste. Même ta mère, qui pourtant semblait plus ouverte sur le monde, n'arrivait plus à canaliser les élans de son mari, l'ancien ingénieur, poli et rationnel.

Comme une tentative de rébellion tu t'es impliquée de plus en plus dans les Arts, y trouvant plus de sens que dans n'importe quel des travaux patriotiques qu'on voulait te faire faire. C'est ce qui t'a poussé à 16 ans à quitter la maison, ta mère apathique et ton père détruit dans ses idéaux pour devenir geiko, et dédier ton existence à l'Art.

Tes débuts en tant que maiko

Il t'a fallu quelques mois pour te faire recruter dans une *okiya*. Finalement c'est Mme Ito qui a accepté de miser sur toi et financer ton éducation et ton entrée dans le monde. Tout d'abord *shikomi*, novice préposée aux tâches ménagères, tu as passé un an à observer discrètement la vie au sein de l'établissement. Personne ne faisait attention à toi, mais tu n'en a pas manqué une miette : les difficultés financières de la maison dans la période post-seconde guerre mondiale, les contrats un peu louches signés lors des banquets... Ensuite tu as commencé ta formation et on ne t'a pas ménagée. Du matin jusqu'à tard dans la nuit tu te plies aux cours et aux réprimandes sur ton accent du Kansai trop prononcé qui tranche avec le langage châtié parlé à Gion, mais surtout sur le fait que tu n'es pas originaire de Kyoto et donc forcément une arriviste. Shamisen, tambour, chant, danse, conversation, calligraphie, koto... Il faut tout maîtriser à la perfection pour espérer avoir des commandes, tout en slalomant entre le venin de tes camarades d'apprentissage. Ça n'est pas un problème pour toi, tu n'es

pas encore appréciée mais convaincu que grâce à l'appui de l'okiya et ton travail acharné tu seras un jour en reconnu à ta juste valeur. Si les jeunes filles de Kyoto ne savent pas t'accepter comme une amie, tu feras en sorte qu'elles t'admirent un jour comme un modèle.

Au moment de ton intronisation officielle, tu naturellement associée à Sayaka-san, l'autre geiko qui vit sous le toit de Mme Ito. Très talentueuse, tu sais qu'elle a commencé sa carrière avant la guerre et qu'elle était alors destinée à un grand avenir et à reprendre la tête de l'okiya. Bizarrement, Nobuko ne semble pas former sa geiko à cette tâche. En outre, alors que vous preniez un bain tu t'es rendu compte que la peau de Sayaka, présentait d'étranges marques, qui d'après toi ne peuvent être que malignes. Tu as essayé de la confronter à ce sujet mais cette dernière a esquivé le sujet. Tu es consciente de l'hypocrisie de ce milieu : Derrières les courbettes et les lettres polies, se cachent les pires rivalités et commérages, et tu sais qu'il faudra faire attention à toutes, mêmes les plus inoffensives et être prête à certaines compromissions pour arriver à ton objectif.

Quelques jours avant le banquet

Tu l'as remarqué, il était encore une fois présent à 6 des 8 banquets auxquels tu as participé le mois dernier et il t'a même offert une coupe de saké pour te féliciter de ta prestation au shamisen. **M. Suhira** est décidément un drôle d'oiseau. Tu as assez entendu d'histoires sordides de faveurs arrachées au détour d'un couloir, pour te méfier mais tu es aussi séduite par l'allure atypique de cet homme qui pour la première fois te fait sortir du lot. Secrètement tu espères qu'il t'a remarqué pour ta vivacité d'esprit et qu'il pourra enfin donner à ta carrière le lancement dont elle a besoin. C'est un industriel brillant, au japonais assez banal mais tu as aussi cru apercevoir une étrange marque à la naissance de son cou. Tu l'as déjà vu se rapprocher un peu trop près d'une autre geiko de Gion, qui était venue pour le grand banquet d'automne mais tu ne te rappelles plus de son nom. Plus tard de Sayaka aussi. Toutes ces femmes te paraissent maintenant si respectées dans le quartier. S'est-il lassé de ta grande sœur pour jeter son dévolu sur toi ou éprouve-t-il réellement quelque chose à ton égard ? Bien qu'encore autant hésitante sur tes propres sentiments que les siens, tu l'as laissé « sauter le pas » la soirée passée. C'est formellement interdit bien entendu, et il le sait autant que toi mais ça n'était pas désagréable. Maintenant tu te sens en droit d'attendre un réel soutien de sa part et accepte volontiers ses présents, du moment que toute cette histoire ne n'ébruite pas évidemment.

Le soir même

Ce soir tu es de nouveau conviée à un banquet, cette fois-ci tu accompagneras ta grande sœur, cela ne te ravie pas car elle risque encore de te voler la vedette. Tu es déçue d'apprendre que M. Suhira ne semble pas faire parti des invités, il aurait été alors tellement plus facile de récupérer l'argent des fleurs. C'est étrange, cela fait maintenant une semaine que tu ne l'a plus aperçu, et cela ne te rassure pas étant donné qu'il partage avec toi « la faute » commise qui pourrait mettre un terme définitif à ta carrière. L'ambiance est lourde à l'okiya ce soir. Est-ce à cause de l'importance des 2 hommes conviés ce soir ? A cause des étranges marques qui s'accroissent sur la peau de Sayaka-san et qu'elle parvient de moins en moins à dissimuler ? Ou alors quelqu'un aurait-il eu vent de ta relation avec Suhira ?

L'habilleur qui t'a aidée à revêtir ton lourd kimono vient de partir et tu es fin prête pour ce soir. Tu descends dans l'entrée de l'okiya où Mme. Ito et Sayaka-san t'attendent...

Tes objectifs

- Mener le banquet à bien, et récupérer l'argent des fleurs

- En apprendre plus au sujet de M. Suhira et maintenir ta réputation en cachant l'adultère
- Confronter Sayaka-san discrètement à propos de ses marques

Tes relations avec les autres personnages

Sayaka Mori : C'est ta grande sœur, et même si elle se plie au protocole et t'apprends les différents arcanes de ce métier, tu sens bien qu'elle t'en veut pour quelque chose, mais quoi ? Ça a l'air beaucoup plus personnel que les habituelles rivalités féminines à Gion. Depuis peu elle semble épuisée et porte d'étranges marques sur la peau.

Nobuko Ito : Ta « mère d'adoption », elle gère tout de ta vie, de tes vêtements à ton emploi du temps et tes fréquentations. Elle a pris un risque en pariant sur toi et en finançant ta formation et ne manque pas de te le rappeler. Malgré cet air confiant et inébranlable, tu sais qu'elle a de très grosses difficultés financières et semblent très préoccupée ces derniers temps, alors qu'elle retourne l'okiya de fond en comble mais à la recherche de quoi ?

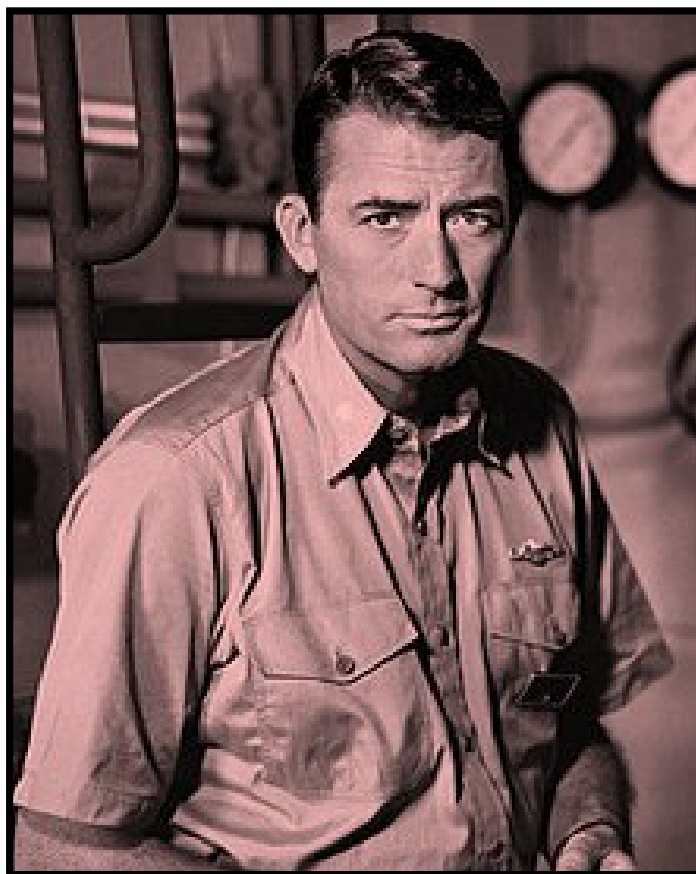
Nanami Baba : C'est la seule domestique de l'okiya, qui travaille apparemment depuis de nombreuses années à l'okiya. Comme toutes à Gion elle ne t'a jamais montré une sympathie particulière. Cette vieille sorcière a des yeux partout dans l'okiya et traque autant la poussière que les conversations.

Shota Suhira : C'est l'un des clients de l'okiya qui semble te montrer un intérêt tout particulier. Bien qu'assez excentrique comparé à tous les autres hommes d'affaire qui fréquentent le quartier, sa présence ne t'est pas désagréable. Après avoir finalement cédé à ses avances tu espères avoir un peu plus qu'une coupe de saké : tu attends un vrai boost pour ta carrière plutôt qu'une place de mère au foyer ! Il n'est pas revenu depuis plus d'une semaine. C'est étrange, surtout connaissant sa fréquentation habituelle de l'ochaya.

Daisuke Oda : C'est un des clients de ton banquet de ce soir. Tu sais qu'il est cadre dans un grand groupe et qu'il doit signer un accord important ce soir, mais aussi qu'il traîne avec des gens assez louches souvent en planque dans le quartier. Tu l'observes de loin à travers la porte et ne peut t'empêcher de trouver sa présence oppressante.

Laurence Mcmillan : Cet américain est l'autre client du banquet. Il a l'air assez vif d'esprit, et ne se laisse pas intimider malgré la différence d'âge. Sûrement est-il bon en affaire pour avoir été envoyé faire la négociation, face à un japonais dans un milieu très fermé aux étrangers.

Laurence McMillan



Présentation

37 ans, Journaliste pour le NY Times, Laurence McMillan a été mobilisé en tant qu'expert des communications pendant la guerre. Envoyé en mission au Japon, il a décidé d'y rester par la suite, et fréquente depuis peu le quartier de Gion grâce à ses relations à l'ambassade.

Apparence

Assez grand, cette homme dénote avec ses cheveux bruns et son costume taillé à l'occidentale. Il ne voyage jamais sans sa mallette en cuir qui contient tous ses documents et son carnet d'adresse d'huiles américaines.

« J'ai entendu l'horreur puis vu la grâce, aujourd'hui je veux écrire l'histoire »

Ton histoire

Tu t'appelles Laurence McMillan, et tu es né dans une petite ville du Yorkshire, dans une famille de la classe moyenne au moment le plus meurtrier de la grande guerre (1915). De cette guerre tu ne gardes heureusement que peu de souvenir, mais à son achèvement peu avant ton 3ème anniversaire, quelque chose change dans le regard de ta mère que tu aimes tant et qui te berce seule tous les soirs. Tu l'apprendras bien assez vite : ton père parti quelques mois auparavant ne reviendra pas à la maison.

Ta mère est américaine, et à la mort de son mari anglais, son seul point d'attache en Europe, elle décide de rentrer au États-Unis pour y élever son fils et fuir la pauvreté de ce continent ravagé. Elle revient vivre chez son père, un grand avocat, spécialiste des échanges commerciaux internationaux et qui lui offre, un toit et un souper, contre la promesse de ne plus jamais repartir et de le laisser élever son fils unique comme un bon héritier de la famille Murray.

Durant toute ton enfance tu traînes dans le bureau de ton grand-père et est fasciné par les récits de voyages exotiques de ses différents clients. Tu développes un fort goût pour le voyage et te promet un jour de quitter l'Amérique, à la recherche de ces contrées lointaines. Mais ces grands projets ne sont pas vraiment du goût de tes proches qui te voient plutôt reprendre l'étude familiale. Contrarié dans tes projets, tu poursuis malgré toi des études de droits mais tu étudies aussi le journalisme en parallèle, attendant patiemment une occasion de partir et de « filer à l'anglaise », pour suivre les pas du père mort que tu idéalises en aventurier courageux. Tu éprouves un ressentiment grandissant envers ta famille, qui te prive de ton rêve et tente d'effacer cette idole paternelle.

Ton grand-père ne survivra pas à la crise de 1929, voyant tous les repères rassurants de « la bonne et belle société américaine » s'effondrer. Il meurt peu après d'un infarctus, te laissant son unique héritier, de l'étude, de quelques bâtiments et commerces... C'est cette opportunité que tu décides de saisir. Tu arranges les affaires de ton grand-père pour te libérer enfin de ce fardeau et commencer une carrière de pigiste. Le patrimoine qu'on t'a légué te fournit une petite rente, bien utile pour lancer ta carrière.

Tu passes les premières années de ta carrière en mission en Asie : Chine, Indonésie, Thaïlande... Tu vas voyager pendant presque 7 ans avant que les tensions mondiales ne te forcent à rentrer dans ton pays natal.

Ton rôle pendant la 2nde guerre mondiale

1941, Pearl Harbor. La guerre entre les États-Unis et le Japon éclate et tu es mobilisé dans l'armée américaine à ton grand dam. Au cours de tes voyages, tu as pu constater les déchirures que laissent

ces conflits et tu ne veux ni en faire partie ni subir le même destin que ton père. Fort de tes convictions idéalistes tu réussis à entrer dans le service des communications et ainsi à échapper aux boucheries des combats. A cause de ton expérience en Asie on t'envoie dans le département d'interception des communications japonaises. A cette occasion tu apprends à parler couramment le japonais et tu découvres secrètement cette société. Seul derrière ton poste de radio, tu écoutes le pays crier, et l'empereur persévérer dans sa folie destructrice. Tu te promets après la guerre de dénoncer toutes les injustices, en bon journaliste militant.

Tu seras profondément choqué par les deux bombes, que tu as entendu exploser à travers ton casque. Certains soldats aiment se voiler la face en ne voulant voir que le front libérateur américain vaincre le démon impérial japonais, mais toi tu sais que derrière cette victoire, se cachent des millions de victimes civiles détruites par une toute nouvelle sorte d'arme terrifiante. Peu après la capitulation tu seras envoyé directement sur place pour servir d'interprète et faciliter le déploiement des troupes d'occupation sur le territoire. Tu rêves encore parfois des horreurs que tu as vu, alors que tu as sillonné le pays.

Fin de la guerre et établissement au Japon

Peu après la fin de la guerre, tu démissionnes de l'armée américaine. Tu avais mis un peu d'argent de côté et tu l'utilises pour redevenir journaliste. Tu négocies un contrat avec un journal new-yorkais, qui te fait entrer dans les sphères diplomatiques. Jouant tantôt l'interprète bien utile, tantôt l'amuseur de galerie avec tes nombreuses anecdotes de voyages, tu assures de solides relations pour pouvoir mener à bien tes enquêtes.

Un soir, un de tes amis haut-placé d'invite à une fête à Kyoto en te faisant passer pour un directeur d'usine, lors de discussions professionnelles. C'est la première fois que tu pénètres dans une *okiya*. Tu découvres tout un monde caché qui te fascine, et tu te fais la promesse d'écrire un livre pour conter la vie de ses femmes, artistes, et de toutes l'influence qu'elle peuvent avoir sur la signature d'accords économiques et politiques capitaux. Mais tu comprends aussi très vite que le monde de la nuit n'est pas sans dangers, et que ta présence de GI en dérange plus d'un. Tu seras de plus en plus prudent, conscient d'être souvent suivi et approché par des « hommes d'affaires » peu scrupuleux.

Quelques jours avant le banquets

Alors que tu buvais un soir dans une gargote tu rencontres un homme à moitié ivre qui hurle à qui veut l'entendre qu'il va dominer le monde et qu'il est le plus grand scientifique japonais. L'homme t'intrigue, car même si les buveurs bruyant ne sont pas rares dans ce pays, ses élucubrations sont de temps à autre justifiées par des hiatus qui te semblent étonnamment construits. Tu lui ressers un verre et commence à l'écouter avec attention. Ce dernier se nomme M. **Suhira**, il prétend travailler dans une grande usine pharmaceutique. Il débâture principalement sur la beauté des femmes, à quel point il n'a jamais eu de chance dans la vie, la soit-disante maiko qu'il épouser et emmener vivre à Tokyo dans une maison magnifique, les meilleurs astuces au pachinko... Après quelque pintes tu l'asticoles assez pour qu'ils se sentent obligés de se justifier et de te parler plus en détail de ses (dixit) « recherches novatrices qui vont révolutionner le monde et enfin replacer le Japon à la place qui lui est due » Il te présente un petit sachet de pilules blanches. Leur aspect irrégulier te fait penser qu'elles ne sont très certainement pas sorties d'une usine bien homologuée mais plutôt directement du laboratoire maison de cet illuminé. Il affirme que chacune de ces pilules est un traitement contre les effets de la bombe, déjà testés sur des victimes qui auraient retrouvés leur santé d'antan. Bien qu'assez sceptique sur la 2e partie, piqué par ton insatiable curiosité journalistique tu subtilises une de ses pilules que tu fais analyser par une de tes connaissances, sans bien sûr en préciser la source. Les résultats sont frappants : Rien du tout. Nada. Aucune correspondance avec un quelconque traitement connu. C'est un nouveau composant aux effets inconnus. Peut être un début de piste pour l'article qui lancera enfin ta carrière ?

Peut après cette étrange rencontre, tu as l'impression que la surveillance que tu avais déjà décelée s'intensifie. Avec qui peut bien fricoter l'étrange scientifique ? Tu essayes bien de retrouver sa trace dans cet étroit quartier où tout le monde connaît tout le monde, mais ce dernier semble avoir complètement disparu dans la nature. Pas d'adresse connue, et personne pour te répondre s'il avait des habitudes autre part que dans le bar où tu l'as rencontré

Pour conserver ta couverture d'industriel en quête de contrat juteux, tu acceptes toujours les invitations aux banquets de Gion, même celles de parfaits inconnus qui veulent juste traîner avec quelques américains bien en vu, (dans la limite de tes fonds bien entendu). Ce soir c'est un certain M. **Daisuke Oda** qui t'a convié pour une soirée de négociations. La nourriture commandée est d'excellente facture et une maiko ainsi qu'une geiko seront de la partie. Tu arrives à l'okiya à l'heure du rendez-vous et tu es accueilli par **Mme Ito**, la tenancière du lieu. Une fois que M. Oda t'a rejoint vous pénétrez tous les deux dans la salle du banquet, mais quelque chose t'intrigue... Surprenamment, tu es le seul autre invité ce soir et tu es persuadé d'avoir déjà vu cet homme auparavant.

Tes objectifs

- Continuer tes recherches sur la profession de geiko, la vie et les mœurs du quartier
- En apprendre plus sur ces mystérieuses pilules
- Comprendre pourquoi M. Oda t'a convié toi en particulier, et conserver tant que possible ta couverture

Tes relations avec les personnages

Nobuko Ito : Comme toutes les gérantes de maison de thé, cette vieille grand-mère est plus coriace en affaire qu'elle n'en a l'air et n'hésitera pas à surfacturer la soirée.

Daisuke Oda : L'homme qui t'a convié a une carrure imposante, malgré sa bonne bedaine. Il s'est présenté comme représentant d'un groupe pétrochimique. Tu sens que cet homme n'est pas du genre à se laisser impressionner et tu te demandes ce qu'il peut bien attendre de toi. Encore plus ce soir il faudra faire illusion et être le « bon petit américain recherchant contrat ».

Shota Suhira : Tu as rencontré ce scientifique complètement allumé lors d'une de tes descentes dans les bars de Gion. Tu sens qu'il s'agit d'un plus gros poisson que ce qu'il ne laisse paraître mais impossible de retrouver sa trace depuis quelques jours.

Sayaka Mori : C'est la geiko qui va officier au banquet de ce soir. Elle est sûrement assez expérimentée et ne sera pas dupe longtemps de ton petit manège si tu ne fais pas attention. Tu as lu quelques articles à son sujet et c'est une survivante d'Hiroshima. Qu'est ce qu'elle cache sous les différentes couches de fard ?

Naomi Kokawa : Les maikos représente pour toi le summum du raffinement nippon, et tu es toujours ravi de profiter du spectacle. Dans ces baragouinements, Suhira avait mentionné son amour pour une maiko avec qui il voulait fuir une fois qu'il serait devenu riche et célèbre. En voyant une photo d'elle dans le journal local, tu comprends bien pourquoi il a pu être charmé par l'une de ces poupées.

Nanami Baba : La bonne et femme à tout faire de la maison. C'est elle qui t'a accueilli dans l'ochaya et t'a débarrassé de tes affaires. Est-ce qu'elle regarde tous les clients avec ce petit œil suspicieux ?

Nobuko Ito-san



Présentation:

Bien qu'âgée de presque 70 ans Nobuko Ito tient toujours sa maison d'une main de fer. Elle a succédé à sa mère en tant qu'*oka-san* à la tête de l'*okiya* « Ito ». Elle gère la carrière de Sayaka-san, prépare celle de Naomi Kokawa-san, et essaye de faire survivre tant bien que mal sa maison dans la tourmente financière.

Apparence :

C'est une vieille femme au cheveux gris toujours tirés en chignon sévère.

«Fille, petite-fille et arrière petite-fille de geisha, je me battraï pour la subsistance de la noble ochaya Ito. Et ce à n'importe quel prix.»

Ton histoire :

Tu t'appelles Nobuko Ito. Tu es née et a vécu toute ta vie dans le quartier de Gion à Kyoto. Ta mère était la gérante de l'*okiya* « Ito » comme l'était ta grand-mère avant elle. C'est une des plus vieilles *okiya* du quartier encore en activité. Une petite structure certes, comparé aux mastodontes qui font travailler près de 25 *geikos*, mais une institution respectée ayant pignon sur rue à Gion. Dès ta naissance ton destin était tout tracé : tu serais *maiko*, puis *geiko* de Gion avec le statut *atotori* « héritière », et un jour tu reprendrais la tête de la maison pour faire perdurer la tradition.

C'est ainsi que tu as appris la danse, mais surtout l'art de recevoir et gérer une maison dès tes 4 ans. Ta mère n'était pas tendre et attendait énormément de toi. Il fallait que tu sois parfaite, la meilleure fleur de Gion. Tu t'es donnée corps et âme du matin au soir dans ce métier, pour satisfaire ses attentes, mais malheureusement tu n'étais peut être pas faite pour ce métier. Pas assez gracieuse, trop grande, trop raide... ta carrière de *maiko* n'avancait pas et tu risquais de devenir une tâche dans la noble histoire de la maison Ito. Alors à à peine 14 ans ta mère décida de mettre un terme à ce qu'elle considérait comme un massacre, et tu ne devins finalement jamais *geiko*. A la place tu as regardé tes amies briller sous les feux des projecteurs pendant que tu apprenais à tenir des comptes, dégoter les clients et soumettre les mauvais payeurs. Cette carrière brisée t'a laissé un goût amer dans la bouche et sans non plus développer une haine envers cette profession à laquelle tu as tant consacré d'énergie, tu en es devenue plus dure impitoyable, un vraie dragonne gérante, intraitable envers ses employées, et ses *geikos*.

Lorsque tu as eu 17 ans, ta mère est tombée gravement malade d'une angine de poitrine. Sentant qu'elle ne s'en remettrait pas, elle décide alors de te transmettre officiellement la charge d'*oka-san* et avec elle la responsabilité d'avoir une descendance. Ne voulant pourtant pas devoir s'encombrer d'un homme à la maison, ta mère a grassement rémunéré un homme pour venir faire sa besogne et s'assurer que tu transmettes bien les gènes « Ito ». Cette pratique n'était pas étrangère au quartier.

Ce qu'il s'est passé durant ces quelques nuits, tu préfères ne plus jamais y penser. C'est ce qui t'a définitivement coupé du monde de dehors. Déçue des espoirs que tu avais mis parfois dans ta formation, tu rêvais parfois à une autre vie de japonaise mariée et femme au foyer plus conventionnelle. C'était fini. Tu ne sortiras plus du quartier. Ta mère meurt peut avant l'accouchement qui mènera à une fausse couche. Après ce double évènement traumatique tu ne tomberas plus jamais enceinte. Tu adopteras pour faire survivre ta maison.

Tu fais survivre ta maison, continue d'engager et former de nombreuses jeunes filles. Mais peu reste dans la profession. De plus en plus décide de mettre un terme à leur carrière pour se marier et avoir des enfants. Tu ne les comprends plus. Elle ne sont plus aussi dociles, sont plus capricieuses...

Comment osent-elles se plaindre alors qu'elles profitent de la vie dont tu as toujours rêvé. Ces petites écervelées se voient offrir la chance d'incarner les arts et la beauté japonaise et elle choisisse d'elle-même une vie banale de femmes aux foyer. Aucune ne semble digne d'être ta successeuse. C'est pendant cette période que tu as recruté **Sayaka-san**.

Si les années d'avant-guerre était assez faste et te permettait de mener ta barque sans trop te soucier des problèmes d'argents, ta situation financière commence à devenir plus difficile pour atteindre un seuil critique à l'entrée en guerre de l'empire japonais. Tout devient cher, le riz, le poisson, le charbon, les étoffes... Trouver un artisan décent est un calvaire, et tu es finalement obligée de fermer ton établissement temporairement pour participer à l'effort de guerre. Oh comme tu les hais ces étrangers qui t'ont arraché à ton monde de Gion. Avec toutes tes geikos, vous devenez pendant quelques années des ouvrières et devez troquer éventail et shamisen contre un marteau et une soudeuse. Tu sais que pendant la guerre, Sayaka a lourdement été exposée aux radiations de la terrible bombe mais a tout de même survécu et souhaite toujours continuer ta carrière. Cependant cela a rayé ses chances d'être choisie comme héritière.

Fin de la guerre et début de l'occupation

Après ce qu'il t'a semblé les pires années de ta vie tu es de nouveau autorisée à ouvrir ton établissement, mais le trou financier qui menaçait ta maison n'a fait que s'agrandir. Tu tentes alors de reprendre ta vie, tu réemploies de nouveau ton personnel pour faire revivre l'*okiya*. Seules Nanami Baba (dite Baba), ta bonne et Sayaka vont répondre à l'appel. Tu recrutes alors une nouvelle apprentie, **Naomi Kokawa**, originaire d'Osaka. Tu aurais préféré une fille de Gion mais pressée par le temps et le besoin d'argent, plus possible de faire la fine bouche. Tu multiplies alors les banquets et permet une ascension assez rapide à ta nouvelle protégée. Mais pour maintenir ton train de vie et la réputation de la maison, vis à vis des artisans du quartier, cela ne suffit plus et alors il te faut absolument trouver de nouveaux clients, quitte à devoir ouvrir tes portes aux GI présents sur le territoire qui eux ont les moyens de se payer des banquets, et aux hommes que tu soupçonnes être de la mafia.

Dans tes nouveaux clients tu rencontres un certain M. Suhira, cadre supérieur dans un groupe pharmaceutique. Très bon client, tu sens en cet homme un grand potentiel financier, mais aussi une aura plus dangereuse, il semble être plus qu'un simple représentant commercial. Son arrivée coïncide à peu près avec l'intronisation de Naomi-san en tant que *maiko* à part entière. Cet évènement entraîne beaucoup de surcoût (achat des nouveaux kimonos et accessoires, cadeaux pour les invités...) qu'il t'est alors très difficile de financer. Tes créancier s'impatientent et on commence à en bavarder dans le quartier. C'est alors que M. Suhira va te faire une proposition. Il ne souhaite pas acheter la virginité d'une *maiko* comme la plupart des dégoûtants avec lesquels il traîne, mais veut pouvoir tester des « vitamines » sur une personne irradiée par la bombe : Sayaka-san, et ceci contre une très importante gratification. Tu acceptes le marché et commence à glisser les pilules dans la nourriture de Sayaka-san. Depuis ce jour tu évites de scruter de trop près la *geiko* de peur d'y déceler un changement néfaste que tu pourrais attribuer à ces expériences.

Quelques jours avant le banquet

Cela fait maintenant une semaine que tu n'as plus vu M. Suhira à l'*okiya*. C'est assez étrange, et légèrement inquiétant car celui-ci te doit encore une somme d'argent assez rondelette, mais tes pensées sont occupées par tout autre chose. Un grand banquet va avoir lieu à l'*okiya*. Les clients ont demandé une fête fastueuse, et tu as pour cela dépensé sans compter. C'est un très gros pari et tu sais qu'il faudra par tous les moyens s'assurer que ce soir M. **Oda**, et M. **McMillan** seront de bon payeurs. Si c'est le cas tu ne te gêneras d'ailleurs pas pour gonfler l'addition. La salle vient d'être préparée et le saké ainsi que la nourriture *kaiseki*, la nourriture impériale vient d'être livrée. Mais en cherchant

un bijoux pour parer Sayaka, tu te rends compte que certains objets de très grandes valeurs manquent. Comment cela a-t-il pu arriver, toi qui surveille chaque yen de très près ! Est-ce qu'un vol a eu lieu ? Lors d'un banquet ou serait-ce l'œuvre d'une résidante de la maison ?

Pas le temps pour tergiverser davantage avant le début du banquet. Les deux clients arrivent et tu les installes dans la salle. Tu ressens une présence oppressante, les négociations de ce soir ne seront pas de tout repos. Sayaka-san puis Naomi-san te rejoignent. Sayaka-san a l'air complètement épuisée, et cela te trouble grandement. Tu leurs fait des recommandations de dernières minutes puis celle-ci pénètrent dans la salle...

Tes objectifs

- Mener le banquet à bien et s'assurer de son paiement
- Assurer les intérêts de l'okiya auprès des clients
- Retrouver M. Suhira et récupérer ton argent
- Cacher ton implication dans l'expérimentation mené sur Sayaka-san

Tes relations avec les autres personnages

Daisuke Oda : C'est l'un de tes clients. Tu sais qu'il gère des usines et qu'il a certainement beaucoup d'influence. Au vu de la somme que tu as avancée pour cette fête, ce dernier a pour toi intérêt à être un bon payeur. Même toi qui est une huile du quartier tu trouves sa prestance assez oppressante.

Laurence McMillan : C'est bien malgré toi que tu as accepté cet étranger dans ta maison, mais avec tes difficultés financières actuelles tu ne peux plus vraiment faire la fine bouche. C'est M. Oda qui a particulièrement insisté pour inviter cet homme seul. Il a l'air plus innocent que ton autre client. Peut-être un potentiel porte-monnaie à vider.

Shota Suhira : Un de tes clients. Sans rouler sur l'or, il semblait disposer de ressources financières conséquentes à son arrivée, mais depuis quelques temps son ardoise d'impayés s'allonge beaucoup trop à ton goût. Ton « accord » avec lui t'empêche de le mettre purement et simplement à la porte de ton établissement mais tu espères secrètement ne pas avoir fait d'erreur et toucher ton dû.

Sayaka Mori : Tu as acheté puis élevé cette jeune fille depuis son plus jeune âge. Tu avais de grands espoirs en elle avant la guerre. Depuis qu'elle prend à son insu les soi-disant « miraculeuse » pilule de M. Suhira tu oses encore à peine la regarder.

Naomi Kokawa : La dernière arrivante dans la maison de thé, tu as investi beaucoup dans la formation de cette jeune fille, à l'accent trop prononcé. Une fois qu'elle sera sorti du moule de l'école de danse de Gion, tu comptes bien faire des bénéfices sur ton investissement initial. Est-ce elle qui aurait osé toucher à ton coffre ?

Nanami Baba : La bonne de la maison. Cela fait des années qu'elle travaille pour toi pourtant tu ne sais pas grand-chose d'elle si ce n'est qu'elle vient d'une famille de la campagne et qu'il n'y a pas mieux qu'elle pour préparer le saké.

« Humans need fantasy to be humans.
To be the place where the failing angels meets the rising ape »

Terry PRATCHETT