

◀ Anthologie ▶

XVIII^{ème} Convention de Jeux de Rôle de Supaero

Du 13 au 15
Février 2026
à ISAE-Supaero
TOULOUSE



« Reality exists in the players' minds and nowhere else » – George ORWELL

Club simulation ISAE-SUPAERO

Anthologie

Par Louka Bouhier-Bao et Simon Kotoujansky

Mentions légales

©AE ISAE-SUPAÉRO - Section Simulation (2026)

4 avenue Marc PÉLEGRIN 31400 Toulouse

« Mec, je crois qu'il faut mettre une citation ici »

« Ah ouais ? »

– Des respos anthos très inspirés



Table des matières

1	Écumes	2
2	À bord de l'Embascade : Main basse sur Cumana	106
3	Dans la toile de la Veuve Noire	162

Avant-propos

◀ Le mot de l'orga ▶

Chère rôliste, cher rôliste,

L'équipe de la XLVII^{ème} Convention de Jeux de Rôles de l'ISAE-SUPAERO est très heureuse de vous présenter son anthologie. Vous y trouverez les books MJ des meilleurs scénars de la convention de l'année dernière.

Les heureux élus pour cette année sont « Écumes », « À bord de l'Embuscade : Main basse sur Cumaná », et « Dans la Toile de la Veuve Noire ».

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-supero.fr

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

L'équipe de la XLVII^{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/1VlASH8BPGRDnK8CdKYeVFgjefqDlbyX7?usp=sharing>
Vous devriez être en mesure de pouvoir faire jouer les scénarios présentés ici grâce à ces documents.

Écumes

Book du MJ

Biboubap

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



Écumes

Exploration, Introspection, Uchronie – Piraterie XVII^e siècle

Librement tiré du livre SF *Le Déchronologue* de Stéphane Beauverger

Scénario pour 5 joueurs par Biboubap

Abstract :

« Je ne saurais expliquer ce qui est arrivé mais, alors que tout semblait perdu, tandis que les brasiers de nos navires détruits et le spectacle du Déchronologue démâté emplissaient mes yeux de larmes, quelque chose troubla le ciel et la mer. Un souffle, une vapeur, quelque chose d'intangible et de diffus, qui grésilla et gronda depuis les entrailles de la frégate vaincue. Ce fut une vision brève mais intense, une fluctuation impossible, une torsion crépitante... Quand un calme plus naturel fut revenu dans la baie, et que les mouettes revinrent crier au-dessus des flots, il n'y avait rien à voir ni à pleurer. Seulement des débris sans origine, qui mêlaient vainqueurs et vaincus avec, au cœur de cet épouvantable magma, les restes méconnaissables du plus extraordinaire navire à avoir jamais sillonné les eaux caraïbes : le merveilleux Déchronologue de mon ami Villon.

*Qu'il me pardonne de le contredire ici sans qu'il puisse se défendre, que le capitán s'était trompé. Non, nous ne sommes pas seulement des ombres glissant sur **l'écume du temps**. Ne l'a-t-il pas d'ailleurs prouvé mieux que quiconque, à sa manière si personnelle ? Il vécut, malgré lui, ou par sa faute, au cœur de forces qui lui échappaient et le manipulèrent dans un but qui nous dépasse tous. Mais les Targuis semblent partis, ou bien ont été emportés à leur tour, et les tempêtes ont reflué. Ce monde reste le nôtre, qu'il nous faut rebâtir sans cesse, sans laisser personne ne nous dérober ni nos outils, ni notre détermination. Cela, je le sais du capitán Villon. Vivant ou mort, nous devons rester debout. »*



Table des matières

I.	Avant-propos – No spoil.....	4
II.	Commentaires au MJ	5
III.	Résumé de l'intrigue – Spoilers.....	6
IV.	Présentation des personnages.....	8
	PJ's.....	8
	PNJs remarquables.....	10
V.	Introspection et temporalités - Important.....	13
	Note sur les boucles temporelles.....	13
	Le principe des deux voies.....	13
	Note sur la mécanique des souvenirs	15
VI.	Îles explorables.....	16
	Carte des Îles accessibles, de Guadeloupe à Hispaniola.....	16
	La météo en mer	18
VII.	Chronologies.....	18
	Repères temporels :	18
	Azucena & Sévère,.....	18
	La Baptiste et Villon.....	19
VIII.	Le système de combat naval	20
	Matériel	20
	Principe.....	20
	Éléments de contrôle	21
	Combats dans le scénario.....	22
IX.	DEROULE DU SCENAR.....	23
	0.1 Repaires temporels pour le MJ.....	23
	0.2 Musiques	23
	1.1 Basse-Terre	23
	1.2 Le soir au Cochon qui pette.....	26
	2. Survol de la Burbuja de Simon /	27
	2. Annexe1 Saint-Christophe.....	27
	2. Annexe2 Saint-Martin	28
	2. Annexe3 Antigua	28
	2. Annexe4 Barbuda	29
	3. Îles Vierges Anglaises.....	29

4. Colomb	31
5. Tortuga	33
6. Pleine mer.....	36
7.1 San Domingo	36
7.2 La jungle d’Hispaniola.....	39
7.3 Repaire Itzà.....	40
8.1 San Juan.....	41
8.2 La fin de scénar.....	42
X. Fiches PJ et props	44
Liste des souvenirs	44
Liste des autres props.....	46
Imprimables : Props & Souvenirs	47
Fiches PJ.....	70
Capitaine Villon.....	71
Le Baptiste	80
Sévère	86
Ouistiti	92
Pakal	97

I. Avant-propos – No spoil

Ecumes est un scénario de jeu de rôle sans règles écrit à l’occasion de la convention de jeux de rôle de Supaero 2024. C’est un scénar qui demande un RP important pour être réussi. Il s’inscrit dans l’univers du roman *Le Déchronologue* de Stéphane Beauverger dont il reprend l’univers et la plupart des personnages, mais pas l’intrigue. Il n’est nullement nécessaire de lire le livre pour jouer ou MJser. J’espère que jouer le scénar vous donnera envie de lire le livre.

Le scénar prend place peu avant la moitié du XVIIe siècle, dans les débuts de la piraterie des Caraïbes. Le contexte historique et géographie n’est que peu détaillé dans le book MJ, car bien que l’ancrage historique soit fort, cela n’est pas le centre du scénario et ne doit servir qu’à la mise en ambiance et la mise en relief des uchronies du monde. Libre au MJ de plus se renseigner sur cette merveilleuse période de l’histoire – cf le scénar l’Embuscade :)

J’ai voulu ce scénar être Exploration-Introspection. Exploration pour la richesse des lieux et des PNJ à découvrir. Les PJ doivent en cela être moteurs dans la poursuite de l’aventure et ne pas hésiter à pousser les murs et interagir pleinement avec les PNJ. Introspection car les rencontres que feront les PJ et épreuves auxquelles ils seront confrontés visent à

questionner les PJ sur les motivations de leurs personnages et susciter un RP plus personnel. Bonne chasse aux *maravillas* !

II. Commentaires au MJ

No spoils

Ecumes a été conçu pour un MJsage actif. L'univers regorge de PNJ extravagants et demande de comprendre les motivations personnelles des PJ pour adapter l'histoire, tout en gérant la musique, les combats et le temps. Un co-MJ est apprécié, afin d'aider pour incarner les PNJ, mais nullement nécessaire.

Surtout, prenez plaisir à MJser Ecumes. Incarnez pleinement les PNJ pour marquer les joueurs et renforcer leur RP, et prenez toutes les libertés avec eux qui seront nécessaire pour la bonne progression de l'histoire et la bonne ambiance de la table !

Dans ce book MJ, vous trouverez : un résumé de l'intrigue générale et une présentation de l'univers et des personnages. Je vous conseille ensuite de lire les fiches PJ individuelles si vous n'avez pas joué le scénario, puis de découvrir les détails des parties Introspections et Chronologies. Pour le Mjsage, suivez la partie *déroulé du scénario* qui énumère île par île les lieux à découvrir, PNJ à rencontrer et props à distribuer. À la fin du book se trouvent les props.

SPOILERS à partir d'ici, pour tout le book MJ.

L'équilibre entre introspection et introspection est essentiel, et à mesure que l'on avance dans l'histoire, l'ambiance est de plus en plus lourde et personnelle. Les incohérences temporelles créeront la confusion, les tensions internes au groupe peuvent éclater. A vous de maîtriser cette ambiance et de révéler le juste nécessaire pour aider votre table à avancer par eux-mêmes.

Vous outils d'interaction RP avec les PJ sont :

Pour l'exploration : les informations que leurs transmettront les PNJ, qui flèchent les prochaines destinations d'exploration ; les descriptions des lieux, chemins possibles et PNJ avec qui interagir ; le sens du vent en mer et, en cas de perte : un survol de burbuja et discussion avec Simon.

Pour l'introspection : les souvenirs que vous distribuez, surtout les « souvenirs interactifs », qui doivent s'adapter à la progression personnelle du PJ et son RP pour lui poser des dilemmes pertinents ; les interactions avec les PNJ en général, mais principalement la voyante à Tortuga ; L'entretien avant le combat final et épilogue.

Bien veiller à soigner l'attribution initiale des PJs, selon les envies et affinités de chacun !

Les principaux écueils que j'ai pu rencontrer : manque de détail des descriptions donc PJs perdus dans le nouveau lieu, forçage d'action de mouvements ou décisions qui donnent un sentiment de cinématique, exclusion d'un PJ par le groupe, mauvaise gestion du temps.

Inversement, quand l'alchimie prend cela conduit à de magnifiques scènes RP entre PJ et/ou personnelles, des interactions avec le monde vivantes, drôles ou poignantes et des scènes de combat épiques ! Amusez-vous bien en jouant Ecumes !

III. Résumé de l'intrigue – Spoilers

Les Itzà sont l'unique peuple Amérindien ayant survécu à l'envahisseur espagnol. Caché dans la forêt tropicale du Yucatan, dans l'actuel Mexique, leur unique cité Noj Petén prépare sa vengeance et sa reconquête du continent. Les jeunes Itzà sont lourdement entraînés pour mener la guérilla contre les Espagnols et protéger le secret de leur cité, mais sont impuissants pour mener tout combat contre une ville espagnole.

Les Itzà sont de fervents croyants envers leurs divers dieux hérités des Mayas, et de fait haïssent d'autant plus les Espagnols qui méprisent leurs croyances. Les prêtres Itzà eurent une vision : la puissance qui permettra de vaincre les Espagnols viendra du futur et il est de leur devoir de leur permettre l'accès en ce monde.

Après de nombreux rites et sacrifices, la connexion avec les Itza du futur se fait de plus en plus forte. Les visions sont plus palpables. Ces rites tordent le tissu du temps. Les premières incohérences temporelles commencent à arriver. Les Itza récupèrent les alors premières maravillas (importées en fait du XX^es) : conserves, MP3, CD, piles, lampes, et autres objets du futur. Mais il manque une chose pour permettre de transporter hommes et objets, l'écart en date entre les deux lieux de la téléportation. Alors le portail sera vraiment créé.

Les Itzà intensifient les rites pour accumuler du savoir et du pouvoir. Ils obtiennent les premières armes à feu, qu'ils démontent et étudient, jusqu'à savoir les maîtriser. D'autres technologies leurs parviennent : radios, électricité, ... Ils sont maintenant les plus avancés de leur époque.

Un rite particulièrement puissant, avec de nombreux sacrifiés, parvient à faire une brèche assez grande dans le tissu du temps pour qu'un sous-marin arrive en cette année précisément. Avec lui, son équipage de scientifique dont fait partie Sévère, qui se nommèrent les targuis. Ce sous-marin menait une expédition scientifique sur un navire du XVII^es, et son exploration a activé un canon temporel à bord, qui les a renvoyés dans le passé, au moment où les Itzà accomplirent leur rite.

La soif de connaissance de cette époque amène Sévère découvrir par le ciel Noj Petén, puis à rentrer en contact avec les Itza. Malgré les règles qu'ils s'étaient fixés, elle

intervient auprès d'eux. Elle ne peut résister aux visites des temples Mayas et à la découverte des civilisations précolombiennes. Mais cela se fait en échange de savoirs sur le futur, et notamment de la date d'où elle vient. Sévère aussi transmet l'idée des canons temporels. Elle espère ainsi pouvoir retourner dans son temps avec le développement d'un canon retour. Mais le mal est fait.

Alors le portail avec les Itza du futur est établi et ceux qui viennent du feu arrivent en l'époque. Véritables dieux vivants, ils sont vénérés et commencent à exacerber la haine contre les Espagnols et le besoin de soulèvement armé. Ils commencent à établir une stratégie pour renverser la domination espagnole, et européenne.

Les Itza deviennent maîtres dans la manipulation du temps. A force d'arracher au futur ses objets pour obtenir armes et maravillas, le tissu du temps devient de plus en plus instable et les maravillas commencent à apparaître un peu partout dans les Caraïbes.

Les Itza ont vent de l'arrivée du sous-marin dans leur époque. Ils pensent avoir réussi et que l'ennemi espagnol est fait. Mais le sous-marin s'allie avec les Espagnols pour dominer les autres nations. Les Itza deviennent fous, renvoient Sévère et initient deux stratégies militaires :

- Le développement de canons temporels capables de défaire le sous-marin
- Le développement d'un canon des siècles, capables d'aller chercher la puissance de feu souhaitée bien plus loin que le sous-marin.

Ils comprennent comment cristalliser cette manipulation du temps, en des gemmes de sang qu'ils incrustent dans des canons. Les canons temporels sont nés. C'est à ce moment qu'ils recrutent Villon, illustre flibustier français alors dans les geôles de Carthagène des Indes, ville libérée par les Itzà. Ils recrutèrent un équipage de flibustiers et prirent une frégate espagnole afin de lui donner hommes et navire, et de dominer les mers. Le jeune soldat Pakal est nommé auprès de Villon pour apprendre les savoirs des mers, et garder un œil sur le capitaine.

Le développement du canon des siècles nécessite une gemme immense. Pas question de sacrifier des Itza, ce sont les Espagnols qui doivent y passer. En première mission, Villon débarque les Itzà à San Domingo. La ville est prise, la population massacrée. Seule la jeune Azucena parviendra grâce au courage de ses parents à s'enfuir dans la forêt. Les Itzas s'installent ensuite dans les profondeurs de l'île, pour finaliser le canon des siècles au cœur de l'empire espagnol.

Villon développe ensuite durant plusieurs années son commerce de maravillas en assistant aux distorsions temporelles de plus en plus nombreuses. Villon retourne quelques années après vers Noj Petén à la suite d'une consigne Itzà, mais entre-temps le rite de trop a été effectué. La distorsion temporelle est trop forte, et ravage toute la province du Yucatan. Devant ce spectacle vu du ciel, Sévère avoue le lien qu'elle a eu

avec les Itza et est radiée sur le champ des targuis. Elle fait la rencontre de Villon et rejoint son équipage.

Le tissu temporel est désormais trop distordu, et les différentes versions de la réalité se superposent et s'annihilent. Seule la mer est alors vraiment sûre. La prochaine ville détruite de la sorte est ensuite Saint Christophe. Tous les intérieurs des continents sont ravagés, le vieux continent ne répond plus.

Les Itza de Puerto Rico finalisent le développement du Canon des siècles. Ils parviennent à transmettre les consignes à Pakal pour perpétuer le désir de leur peuple, celui de faire venir de plus loin dans le passé la puissance permettant de vaincre les Espagnols. Ils meurent dans la réalisation de la gemme de sang du canon.

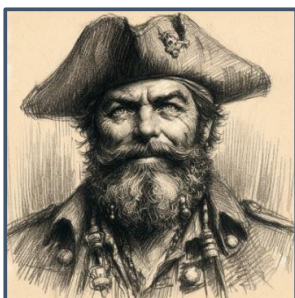
Villon continue son commerce de maravillas. Désormais, ce sont les targuis qui lui donnent des consignes, afin de sauver son temps. Il a déjà envoyé par le fond Alexandre Le Grand, fête actuellement sa victoire à Basse-Terre dans l'attente de la prochaine consigne des targuis.

Le scénario débute par la destruction de Basse-Terre par le sous-marin, sur la consigne des Espagnols. Puis les PJ reçoivent la mission des targuis de localiser l'arme Itza qui pourra vaincre le sous-marin, de déterminer la position du sous-marin et ses vulnérabilités, et le détruire pour résoudre les distorsions temporelles. Les PJ vont explorer les différentes îles des Caraïbes, mener des combats navals et surtout se questionner eux-mêmes, avant d'engager peut-être le combat final avec le sous-marin.

IV. Présentation des personnages

PJ's

Henri Villon, Capitaine
Sévère, Navigatrice
Le Baptiste, Maître Artilleur
Ouistiti, Vigie
Pakal, Apprenti

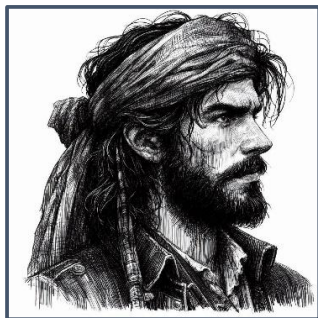


Villon, Capitaine

Flibustier français, Capitaine du Chronos et du Déchronologue, prêt à tout pour protéger son équipage et son navire. Engagé pour protéger son temps, il suit les consignes des Targuis qui semblent bien renseignés sur comment protéger leur époque. Sa préoccupation est de détruire le sous-marin, en restant en vie. Il connaît pleinement le monde de la piraterie et ses atrocités.

Sévère, Navigatrice

Archéologue du 20e siècle, transportée vers le 17e siècle, a quitté les siens et s'est rapprochée des Itzà. Engagée sur le navire pour continuer à admirer cette époque, sa posture d'observatrice est entachée d'une profonde nostalgie. Elle rêve de son époque, et regrette de ne pas avoir pu construire de vie de famille.

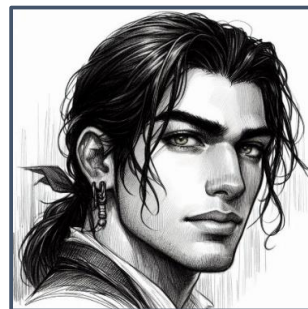


Le Baptiste, Maître Canonier

Maître Artilleur, il connaît parfaitement l'équipage et les armes du navire. Pleinement dévoué à son capitaine, il lui cache les conséquences de l'utilisation des armes temporelles. Mais le Baptiste subit de plein fouet les retours du temps. S'il est secoué de visions du passé et du futur, il peut aussi mieux protéger son équipage.

Pakal, Apprenti

Indigène Itzà endoctriné dès son plus jeune âge par ceux qui sont nés du feu, il œuvre pour l'avènement de l'ère nouvelle prônée par son peuple. Il est nommé auprès de Villon tant pour apprendre les Arts de la Navigation que pour le surveiller. Mais cette mission perd tout son sens lorsqu'il apprend la destruction de la cité Itzà. Choisira-t-il d'appartenir pleinement à l'équipage, ou suivra-t-il la voie dessinée par son peuple ?



Ouistiti, Vigie

Azucena, de son vrai nom, est une jeune recrue de l'équipage qui a trouvé son poste en haut du mat où elle observe l'horizon. Son énergie et sa grimpe aux cordages lui ont vite donné son surnom. Hispanique d'origine, elle a été élevée par la suite par Sévère et elle-même du futur avant qu'ils soient tués par les hommes du sous-marin. Elle rejoint Villon avec un

fort désir de vengeance, souhaitant venir à bout de ce monstre des mers qui l'a privé une seconde fois de ses êtres chers. Mais elle ne se doute pas qu'il est en partie responsable de la destruction de sa cité natale.

PNJs remarquables

À survoler, puis lire en détail en parallèle du déroulé du scénario selon les lieux.

Navire

Gueule de Figue, Maître d'équipage

Le second de Villon, maître d'équipage du navire. Il se charge de transmettre les ordres de Villon aux matelots. C'est par lui - et donc le MJ - que passent les consignes pour le navire. Pirate expérimenté, blagueur et dévoué, il remplit son rôle à merveille.

Palas Palas, Le mousse maladroit

Grand amateur de maravillas, qu'il « trouve au hasard » sur le navire. C'est le PNJ drôle, bordélique, un peu dangereux, utilisé pour amener un peu de légèreté dans l'utilisation des maravillas.

Francesco Francesco, La montagne

Un gabier bien trop musclé pour sa tâche, capable de soulever un canon en fonte d'une seule main. Utilisé pour que les PJ ne se questionnent pas sur le transport de tel ou tel élément lorsque ce n'est pas utile au scénario.

Basse-Terre

Dominique du Bousquet, Second du Vasseur

Le Second du Vasseur, et ancien camarade d'équipage du Baptiste. Il gère les affaires courantes du Vasseur depuis la prise de Tortuga, depuis Saint-Christophe. Il fait le déplacement en soutien des colons de Basse-Terre, il échappe à la destruction de l'île. Les PJ le retrouveront au port à côté de son navire. Il leur confiera la raison de sa présence ici et son inquiétude envers la passion dérangeante du Vasseur pour les maravillas.

Michel Jacques Sonne, Le Vendeur de maravillas excentrique

Vendeur de maravillas de Basse-Terre, grand fan de musique et surtout de métal. Il pourra vendre aux PJ un tourne-disque et des vinyles de leurs groupes favoris. Surtout, il connaît les ficelles du commerce et orientera les PJ vers le marché aux maravillas des îles Vierges.

Jean Campbell, Le vendeur de rhum

Un des premiers contacts des PJ avec l'univers. Un vendeur de tafia (rhum de seconde qualité) qu'il prétend être du rhum de bonne tenue. Certains tonneaux viennent même des nouvelles plantations de canne à sucre de Basse-Terre ! Il comptera aux PJ les péripéties avec les indigènes et sa gratitude envers les hommes du Vasseur.

Ismaël, le targui aux cartes

Un targui qui tient un stand d'objets insolites de savoirs au marché. Il remarquera Séraphine et la questionnera sur les Itzà et l'arme.

Dominique, la gérante du Cochon qui pette

Bon vivant et contente de retrouver l'équipage dépensier de Villon. S'assurera de leur donner à boire et à manger en cette fin d'intro de scénar.

Saint-Christophe (& autres îles mineures)

Des PNJ ayant survécu à la destruction, indigènes, paysans ou boucaniers des hauteurs. Ou Anglais de l'autre moitié de l'île. Ils décriront la tempête temporelle aux PJ. Ils pourront parler du commerce de maravillas des Îles Vierges, de la bibliothèque de Tortuga, du Vasseur, de Mendoza, ...

Îles Vierges

Absalom, Le batelier louche

Batelier étrange avec un collier de piles qui amènera les PJ au quai des maravillas, avant de rapidement les semer dans les ruelles sombres et mal famées des îles Vierges.

Maria Lindsey, La vendeuse d'armes

Vendeuse de maravillas de Basse-Terre, et de tout un panel de munitions de pointe et de tailles variées. Elle pourra vendre aux PJ ceux qui veulent, armements et objets passion. Elle les informe de la vente récente d'un canon à un chasseur de prime espagnol, des achats des gros obus par les Espagnols, des ventes de matériel électronique à des Itzà, de maravillas excentriques aux hommes du Vasseur. Le lieu est peu fréquentable et les PJ se feront rapidement menacer.

Mendoza – En partance

Combat naval face à Mendoza qui quitte les îles vierges vers l'Ancien Monde.

Tortuga

Les gardes du Vasseur

Deux incompetents complètement dépassés par le comportement de leur chef, ils arrêteront les PJ et leur sommeront de rebrousser le chemin, que le Vasseur n'est pas

disponible pour les rencontrer. La chose peut s'inverser s'il présente une maravilla intéressante, pas quelque chose qu'il a déjà. Un classique : « on garde la porte ou le Vasseur, mais si on garde la porte on garde le Vasseur », etc. permettront aux PJ de les contourner au besoin.

Le Vasseur

Actuel dirigeant de l'île de Tortuga, et l'illustre flibustier français qui a mené la capture de l'île aux Espagnols, sûrement la plus haute autorité française du nouveau monde mais qui n'est plus que l'ombre de lui-même. Le Vasseur reste enfermé dans sa forteresse dans les hauteurs de Tortuga où il amoncelle toutes les maravillas possibles du nouveau monde, dans une folie accumulatrice couplée d'un caractère égocentrique exécrationnel. Il a encore autorité sur son homme et sur l'île, qu'il assomme d'impôts de plus en plus exorbitants pour s'acheter maravillas et batteries pour les faire fonctionner. Il accueillera son ami d'antan Villon chaleureusement et lui fera une démonstration de ses plus belles trouvailles, avant de suspecter que l'équipage est là pour le voler. Seul un échange en sa faveur où une diversion leur laisseront l'accès à la bibliothèque.

La Prêtresse Itzamna

Voyante Itzà exilée depuis bien longtemps sur l'île de Tortuga, elle a renié la quête Itzà pour préférer une posture d'observatrice et de guide. Les nombreuses années lui ont permis d'affiner sa maîtrise du temps, à travers lequel elle lit et pourra guider les PJ. Sa cabane emplie d'encens a une aura plus que mystique, tandis que les propos de la prêtresse resteront énigmatiques. Elle n'inspire ni une pleine confiance, ni la peur, et n'offrira qu'aux PJ les visions du passé et du futur, bien que tout cela n'est pas encore tout son sens...

Javier Vegas Torres, Gabier sur le navire de Mendoza

Perché sur la falaise, un ancien membre de l'équipage de Mendoza. Il contera aux PJ la rencontre du navire avec la baleine de métal alors qu'ils fuyaient vers l'ancien monde, la débâcle et sa survie dû à un coup de chance, où il finit par échouer sur cette île. Il n'aura bien sûr aucune idée du combat au large des îles Vierges qui n'est jamais arrivé dans sa ligne temporelle. Après la mort de tout son équipage, l'envie d'aller les rejoindre est grande, mais il pourra être convaincu de rejoindre l'équipage de Villon pour se venger de la baleine, ou de retourner en ville.

San Domingo

Mendoza – vaincu

A l'intérieur de l'Eglise de San Domingo, allongé au pied de l'autel, Villon reconnaîtra son tortionnaire le commodore Antonio Mendoza, jonchant le sol ivre et fou. C'est la voie de Mendoza où son navire s'est fait décimer par le sous-marin lorsqu'il tentait de rallier le vieux continent, à grand coup de mitraille sur les différents ponts. Peu ont survécu, et

Mendoza a amerrit à San Domingo au gré des courants. Il racontera dans sa folie aux PJ : le vieux continent ne répond plus, le monstre de métal est absolument imbattable, s'il vous repère vous êtes fichus, les hommes à son bord ont fait alliance avec les Espagnols Retrouver Villon le rendra encore plus fou et il n'hésitera pas à se montrer sadique et à attiser la colère et le désespoir du capitaine.

Repaire Itza

Pakal – Protecteur anti-culte

Gardien du canon des siècles, après avoir trahi son peuple et décimé les prêtres Itza ayant commis le massacre de San Domingo et achevé la construction du canon, Pakal dans la voie du renoncement garde la chambre du canon. Masqué, les PJ ne pourront reconnaître son identité sinon une aura familière. Il fera jurer le Pakal PJ de renoncer à la vengeance de son peuple, condition unique pour passer sans l'affronter dans la dernière pièce. Il porte à son dos un long fusil noir. Il est essentiel que Pakal découvre son identité, qu'il le tue et que son masque soit retiré, ou qu'il accepte le serment et que d'un regard sur les caméras il voit son alter ego partir dans la jungle sans masque.

V. Introspection et temporalités - Important

Note sur les boucles temporelles

Plusieurs versions se superposent à cause des distorsions du temps. On peut donc prétexter qu'il existe une timeline où les PJ ont fait ce choix en fin de scénario pour expliquer leur présence. Et si les PJ ne reproduisent pas ce choix alors la boucle suivante sera différente. Les différentes voies des PJ et PNJ se superposent, la causalité est cyclique.

Le principe des deux voies

Chaque PJ est soumis à un dilemme lié à son existence passé et le futur qu'il souhaite avoir. L'une voie est la continuité de ses expériences passées, l'autre présente une rupture qui peut être permise par les événements du scénario. Les distorsions du temps font que les conséquences de ces deux voies coexistent dans le monde des PJ.

Pour chaque PJ, les voies en question :

Villon,

Voie du protecteur,

Le capitaine est le protecteur de son équipage et de son navire. Et moi, Villon, suis le protecteur de mon temps. Je protégerai ce qui m'est cher, au prix de ma vie.

Jusqu'à la fin, Villon restera à la barre du Déchronologue pour permettre de détruire le sous-marin et à ses camarades d'équipage de fuir dans le temps, au prix de sa vie. Le navire sera touché, mais son équipage lui survivra.

Voie du destructeur,

Le capitaine mène son équipage à la victoire. Moi Villon détruirait le sous-marin quel qu'en soit le prix. Ce monstre doit payer pour tout le malheur qu'il a causé.

Villon fera toutes les manœuvres pour descendre le sous-marin au plus vite, et au plus dangereux. Il ne se rendra pas compte que ses camarades ont disparu, les pensera mort alors que lui survivra.

Sévère,

Voie maison au siècle d'origine,

Originaire du XX^e siècle, Sévère a œuvré toutes ses années pour revenir à son époque. Une ville calme dédiée à la poursuite de ses recherches. Une voie qui s'opère par un rapprochement avec les targuis et l'intérêt pour les découvertes archéologiques.

Lors du tir, Sévère peut choisir de revenir au XX^e siècle.

Voie maison en cette époque,

Cette époque a son charme, vivre dans un livre d'histoire à ciel ouvert. Mais sa dangerosité le rend peu apte à une vie calme. Enfin, jusqu'à découvrir progressivement que les années de bonheur espérées sont en fait liées à l'enfance d'Azucena.

Lors du tir, Sévère peut choisir de retourner dans le passé et recueillir la jeune Azucena, avec ou non Ousititi.

Le Baptiste,

Voie du don de soi

Je le sais désormais, je dois protéger l'équipage lors de l'accident du Cochon qui pète, pour sauver Villon à Carthagène, sauver Ouistiti des Itzà, ... Mais cela signifie arpenter le temps encore et toujours.

Le Baptiste choisit de se perdre dans les méandres du temps afin de sauver ses camarades.

Voie du temps présent

Je confonds passé, présent et futur. Je ne peux plus vivre divisé entre des temporalités différentes. Mon temps est ici, dans ce combat, auprès de mon capitaine désormais.

Le Baptiste suit Villon dans ses choix à bord du Déchronologue.

Ouistiti,

Voie de la vengeance,

Les destructeurs de San Domingo et les assassins de Sarah et Ana doivent payer, à tout prix. Céder à sa rage intérieure, c'est détruire les hommes du sous-marin, détruire les vestiges Itzà voire aussi ceux qui ont permis ce débarquement : l'équipage de Villon.

Lors du tir, Ouistiti peut choisir de revenir dans le passé au moment du rite Itzà, et de transpercer le cristal de sang en création, déclenchant le ravage de Noj Péten par la tempête temporelle.

Voie des nouveaux amis,

Cet équipage est celui qui accueilli Ouistiti, sa nouvelle maison. La colère qui habite Azu n'est pas assez vive pour en vouloir à l'équipage. Elle est heureuse d'avoir rejoint cet équipage.

Lors du tir, Oustiti peut choisir de retourner dans le passé et recueillir la jeune Azucena, avec ou non Sévère.

Pakal,

Voie des flammes Itzà,

Les Itzà ont été détruits mais leur volonté est toujours présente, et Pakal en est la manifestation. Les Espagnols seront annihilés de sa main, les flammes d'abattront sur son empire.

Le Canon des siècles est paramétré sur le feu sacré, l'époque entière et détruite. Pakal devient K'uhul Ajaw, revenant dans le passé attiser la colère des Itzà.

Voie du reniement Itzà,

Les Itzà sont allé trop loin. Leurs rites sacrés risquent de détruire le monde. Le canon des siècles ne doit pas être activé en mode flammes.

Pakal renonce aux croyances Itzà. Il retourne en gardien du canon, empêcher le canon de tomber entre de mauvaises mains.

Bien sûr, toute voie intermédiaire est possible pour l'issue finale, selon la volonté des PJ. Il est tout à fait possible qu'ils préfèrent continuer sur un autre chemin. A toi MJ d'adapter la fin de scénario. L'essentiel est de prendre le temps de temps pour l'entretien final, mettre le PJ face à un dilemme et tenir compte de sa décision.

Note sur la mécanique des souvenirs

Éléments essentiels du scénario, les temporalités entrelacées provoquent régulièrement des visions et des souvenirs chez les PJ. La majorité sont des souvenirs à proprement dit, des réminiscences du passé qui surgissent au moment opportun pour susciter une

réflexion et affiner les choix RP du PJ pour la suite. Ils consistent en des props papier à distribuer aux moments énoncés. D'autres ne sont pas des souvenirs mais des anticipations, bien que le PJ pense vivre un souvenir. Il s'agit de moments qui vont se dérouler dans la suite de l'aventure. Réussite du MJ si c'est le cas, mais sinon pas grave en raison de la note précédente. Enfin, certains souvenirs sont dits interactifs, en brun, car ils seront narrés par le MJ au PJ. Le but est d'adapter les questions à l'avancement du PJ dans son introspection, et de susciter chez lui les questionnements justes, sans trop révéler, tâche ardue !

VI. Îles explorables

Les PJ doivent ressentir la liberté de choisir l'endroit où ils se rendent, liberté du pirate. Ils doivent donc être en connaissance des lieux principaux qu'ils peuvent visiter, qui eux-mêmes les renverront vers d'autres lieux. Pour avancer dans le scénario, un système de fléchage entre lieux est mis en place, les indices incitant à se rendre à d'autres endroits. Il y a de multiples façons d'avancer dans l'intrigue et tous les lieux ne seront pas visités.

De plus, il faut insister sur la dimension introspection du scénario. Les yeux font appels aux souvenirs ou aux peurs des PJ, ou alors suscitent des conflits entre eux. Il est essentiel de passer du temps sur ces interactions, ces réflexions.

Carte des Îles accessibles, de Guadeloupe à Hispaniola.



Les lieux visitables :



Lieux majeurs :

Basse-Terre : Colonie française en Guadeloupe, en mauvais terme avec les indigènes de l'île. Anciennement sous la tutelle de Saint-Christophe, mais autonome depuis sa destruction. Le scénario débute par le bombardement de la ville par le sous-marin.

Îles Vierges : Repaire le plus important de la piraterie. De nombreuses îles, les plus grosses : présence officielle britannique et néerlandaise. Les plus petites : colons, pêcheurs et flibustiers en tout genre. Commerce important de maravillas. Mais menace espagnole proche.

Tortuga : Île française fièrement reprise par Le Vasseur l'an passé, et désormais gouvernée avec une main de fer. C'est le siège de la flibuste française dans le nouveau Monde, et un lieu prisé du commerce de maravillas.

Ville détruite de Santo Domingo : Ancienne ville importante de l'Espagne dans le nouveau monde, aujourd'hui dévastée suite à l'attaque Itzà menée avec l'appui de Villon. Presque personne ne s'y est réinstallée, les ruines ont la réputation d'être maudites.

Temple Itza d'Hispaniola : Temple Itzà caché au milieu de la jungle de San Domingo. Lieu de création du canon des siècles. Le temple Itzà est désormais inhabité, ou presque.

San Juan : Ville espagnole hostile. Le sous-marin accoste dans une crique non-loin pour faire le plein de vivres et s'entretenir avec son allié espagnol. Lieu du combat final.

Pleine mer : De nombreux navires s'y croisent, pêcheurs, marchands, mais aussi galions et escortes et flibustiers hostiles.

Lieux mineurs :

Rien d'essentiel à visiter sur ces lieux, il n'est pas besoin de les évoquer puis que nécessaire. Si les PJ souhaitent s'y rendre, voici quelques infos pour aider à les peupler.

(Antigua : Petite colonie espagnole et point clé pour les navires arrivant du vieux continent. Les navires de combat espagnols s'y ravitaillent pour mener des patrouilles et escortes plus au nord et à l'Est. A éviter donc.)

(Barbuda : Petit atoll encore inhabité. Les rumeurs disent que des boucaniers français s'y terrent prêts à saisir les navires espagnols peu défendus.)

(Saint-Christophe : Une île partagée entre français et anglais, qui ont tous deux installé une colonie sur l'île. L'île a été ravagée par une tempête temporelle et seules quelques habitations sur la côte demeurent.)

(Saint-Martin : Une île Historiquement aux Néerlandais, qui a été reprise et armée il y a trois ans par les Espagnols. Mieux ne vaut pas trop s'en approcher.)

(Saint-Barthélemy : Inhabité officiellement. Repaire de boucaniers français à proximité de saint-Martin.)

La météo en mer

La météo est de plus en plus agitée ces temps-ci, et la temporalité de plus en plus capricieuse. Toute sortes de phénomènes surnaturels peuvent subvenir, apparitions & disparitions de navires de tout temps, mécanique céleste capricieuse, changements abrupts de météo.

La météo est aussi et surtout un puissant outil de MJ, le sens du vent pourra diriger les PJ tandis qu'une mer agitée, de la brume et des vents changeants apporteront un sentiment de danger.

VII. Chronologies

Le scénario s'appuie sur un contexte historique fort avant de prendre toutes les libertés offertes par la narration et l'uchronie. On peut considérer le monde identique au réel jusqu'en 1630. Néanmoins, ceci n'est pas un jdr historique. Tout le contenu historique que vous apporterez est un plus pour la mise en ambiance, mais n'est pas le cœur du scénario. Si vous voulez en apprendre plus sur cette époque, allez feuilleter les pages dédiées au scénar l'Embuscade de Hawke qui sera bien plus précis.

Repères temporels :

1638, arrivée du sous-marin dans l'époque.

1641 Réception du navire et destruction de San Domingo.

Aujourd'hui 1649, même si tout cela n'a plus grand sens.

Azucena & Sévère,

Il y a 11 ans, le sous-marin arrive dans les Caraïbes, avec Sévère à son bord. Rapidement, les hommes du sous-marin expriment leur souhait de dominer militairement cette époque pour se venger de leur séquestration dans ce temps. Sévère s'y oppose et est débarquée.

Il y a 11 ans, Sévère (24 ans) forme avec son équipage scientifique les targuis, afin d'observer le monde. Ils voyagent en montgolfière. Les populations les considèrent comme des étrangers de mauvais augure.

Il y a 8 ans, Villon débarque les Mayas en bordure de la ville espagnole. Attaquent et brûlent la ville, annihilant sa population. Azucena(10), âgée de 10 ans, parvint à s'enfuir mais se retrouve orpheline.

Deux mois plus tard, Sévère(35) et Azucena(18) recueillent Azucena(10) et s'installent ensemble dans les ruines du village.

Il y a 2 ans, le sous-marin attaque la ville espagnole de Azucena() et pille ses ressources. Les Américains attaquent Sévère(41), Azucena(25) s'interpose, elles meurent.

Il y a 1 ans, Un rite trop puissant fait par les Itzà déchire le tissu temporel. Toute la jungle et la cité de Noj Pétèn est ravagée par la distorsion. Villon débarque peu après et constate avec Pakal le désastre. Il assiste à l'atterrissage d'une burbuja et recueille Sévère, puis rencontre Simon le nouveau chef des Targui qui le prend désormais sous son aile.

Il y a 6 mois, Villon accoste par hasard sur la côte hispanique et rencontre Azucena(18), qui s'engage sur le navire.

Aujourd'hui, le scénario.

A la fin d'une boucle passée, Sévère(35) et Azucena (18) choisissent de retourner 8 ans en arrière.

Dans deux siècles, Sévère (24) découvre lors de sa mission archéologique le canon des siècles. Sa manipulation avec le sous-marin déclenche un tir qui les renvoie deux siècles en arrière.

La Baptiste et Villon

Il y a 9 ans, Villon est capturé par le chasseur de prime espagnol. Son navire est coulé, son équipage capturé. Il est jeté aux cachots dans la ville espagnole. Son équipage emprisonné puis relâché.

Il y a 8 ans, la ville espagnole est renversée par les Itzà. Villon parvient à s'échapper avec l'aide Arcadio. Il rejoint les indigènes.

Il y a 8 ans, Villon se voit offrir le Déchronologue et son équipage formé. Le Baptiste est canonnier en chef.

Il y a 8 ans, Villon débarque les Mayas en bordure de la ville espagnole de San Domingo. Attaquent et brûlent la ville, annihilant sa population. La puissance destructrice des Itzà marquera profondément l'équipage de Villon.

Durant 5 ans, Villon développe son commerce de maravillas entre les Itzà et les différents ports

Il y a 3 ans, Un rite trop puissant fait par les Itzà déchire le tissu temporel. Toute la jungle et la cité est ravagée par la distorsion. Villon débarque peu après et constate avec Pakal

le désastre. Il assiste à l'atterrissage d'une burbuja et recueille Sévère, puis rencontre Simon le nouveau chef des Targui qui le prend désormais sous son aile.

Il y 6 mois, Villon accoste à San Domingo pour éviter une tempête et recrute Azucena qui souhaite rejoindre son navire.

Il y a quelques mois, Villon reçoit la consigne d'éliminer une flotte étrangère à son temps de la part des Targuis, celle d'Alexandre le Grand.

Il y a quelques semaines, les galères d'un autre temps sont exterminées sous les yeux tristes de l'équipage.

Il y a quelques jours, l'équipage accoste à Basse-Terre pour fêter leur victoire et faire du commerce de maravillas.

Dans quelques heures, l'auberge où ils festoient recevra un obus du sous-marin. Seul le Baptiste reste sur le navire pour entretenir les canons. Le Baptiste (fin scénario) chasse les PJ de l'auberge juste avant le bombardement, prétextant un problème au navire.

A la fin de la précédente boucle, Le Baptiste choisit de revenir à l'instant de l'auberge, pour sauver les PJ, et à tous les autres instants où il sauvera son équipage. Villon choisit de ne pas abandonner son navire.

VIII. Le système de combat naval

Matériel

- Bateaux imprimés en 3D ou en Origami, 2 identifiables pour le Déchronologue et 6 pour les navires ennemis, 2 sous-marins 3D ou origami.
- Obstacles (cailloux, roches 3D, boulettes)
- 2 roses des vent avec girouette
- 2 nappes / serviettes bleu marin

Principe

Coopération d'équipage pour résoudre un puzzle à évolution en temps réelle et à information partielle.

Brouillard de guerre, les bateaux ennemis ne sont visibles qu'à distante modérée à la vigie, pas visible du tout sur le pont.

À la vigie, Ouistiti aidée de Pakal ont accès à la vision temps réelle du combat. Ils n'ont aucun contrôle sur la scène et se contentent de décrire la situation.

À la barre, Villon et Sévère contrôlent la direction du navire et la voilure. Ils doivent se fier aux descriptions de Ouistiti et Pakal et adapter leurs décisions en conséquence.

Sur le pont inférieur, le Baptiste se prépare à tirer sur les ordres de son capitaine.

Éléments de contrôle

A la vigie :

Le MJ donne la situation initiale, position des navires, des obstacles, cap et vent, et s'assure que les rôles sont compris. L'unité de base sera une largeur de main doigt serrée = portée de tir, à tribord et bâbord.

Le MJ manipule les navires ennemis en temps réelles, qui s'adaptent au navire de Villon et au niveau des PJ. Le MJ manipule le navire de Villon conformément aux autres reçus de Villon et Sévère : variations angulaires tribord ou bâbord ou cap, taille de la voilure et allure du navire selon le sens du vent. Le MJ peut changer à tout moment le sens du vent pour renverser une situation, c'est une tempête temporelle !

Outstiti et Pakal ne font que décrire la situation, que le MJ fait évoluer en temps réel, relativement vite. Si nécessaire, Pakal peut faire la navette entre vigie et pont.

A la barre :

Les PJ utilisent le matériel qu'il leur est donné pour retranscrire la situation et prendre les bonnes décisions. Le MJ s'assurera qu'ils maîtrisent le vocabulaire et ont compris le principe.

Les PJ peuvent informer Villon : variations angulaires tribord ou bâbord ou cap, taille de la voilure qui impacte l'allure du navire, selon le sens du vent.

Dans l'entrepont :

Le Baptiste se prépare à tirer. Lui donner 3 boulettes de papier en munition.

Tir : Lorsque l'ordre est donné de tirer, se placer à une distance raisonnable et lui demander de viser juste une cible définie avec les boulettes. Un tir qui touche et le bateau ennemi sombre, c'est puissant l'armement temporel. Plus le navire va vite, plus il gîte et plus la cible sera difficile à toucher, donc loin ou petite. C'est aussi un outil de gestion de la difficulté du combat.

Rechargement : comptage 60 sec (par exemple), le MJ ne donne que les 5 premières, le Baptiste compte les autres et l'écart à 60s multiplié par 2 est la pénalité du temps de recharge.

Parer : expliquer au PJ qu'il doit essayer de rattraper les boulettes que le MJ lui lance. En cas de succès, description d'un tir de barrage que le Baptiste mène avec ses canonnières sachant parfaitement la position d'où proviennent les tirs ennemis. C'est qu'il est fort nôtre canonnier ! et vit un peu dans le futur par moment.

Combats dans le scénario

Îles Vierges

Combat optionnel face au navire de Mendoza en partance. Il sert à ce que les PJ s'accoutument à la mécanique de combat, et à faire la narration du tir de Mendoza avec le canon maravilla tout juste acheté qui créera un incendie en ville. Pas de brume, c'est-à-dire que les PJ peuvent allégrement regarder de la table vigie à la table pont.

Besoin juste du navire de Mendoza et Villon, la cadre géographique clair et d'amener le navire dans le bon alignement.

Colomb

Un combat face à trois caravelles au milieu d'une tempête temporelle et d'une mer agitée, dans une brume obstruant la vision. Le but est de donner du fil à retordre aux PJ.

San Juan

Le combat final face au sous-marin, accompagné par quelques navires espagnols à proximité du port de San Juan. Le but est de mener un combat épique, avec un sous-marin qui disparaît puis refait surface. Il s'achève par un côté à face entre le sous-marin et les PJ qui feront leur tir du canon des siècles en même temps que la pointe du sous-marin tire de son nez une torpille inarrêtable.



IX. DEROULE DU SCENAR

0.1 Repaires temporels pour le MJ

Durée totale env. 6h – Attention, faut pas traîner !

Lecture des fiches & entretiens : 45min

Scénar 5h :

Introduction Basse-Terre 1h

Iles Vierges 45min

Combat maritime 30 min

Repère mi-scénar 3 heures – Arrivée à Tortuga

Tortuga 1h

San Domingo 1h

Combat San Juan 30min

Epilogue 15min

Débrief – 15min

0.2 Musiques

Lorsqu'un code à trois chiffres musique d'ambiance est donné, remplacer NUMERO par le code dans l'url suivant : <https://tabletopaudio.com/index.html?NUMERO>

Le reste des musiques est présent dans la playlist suivante :

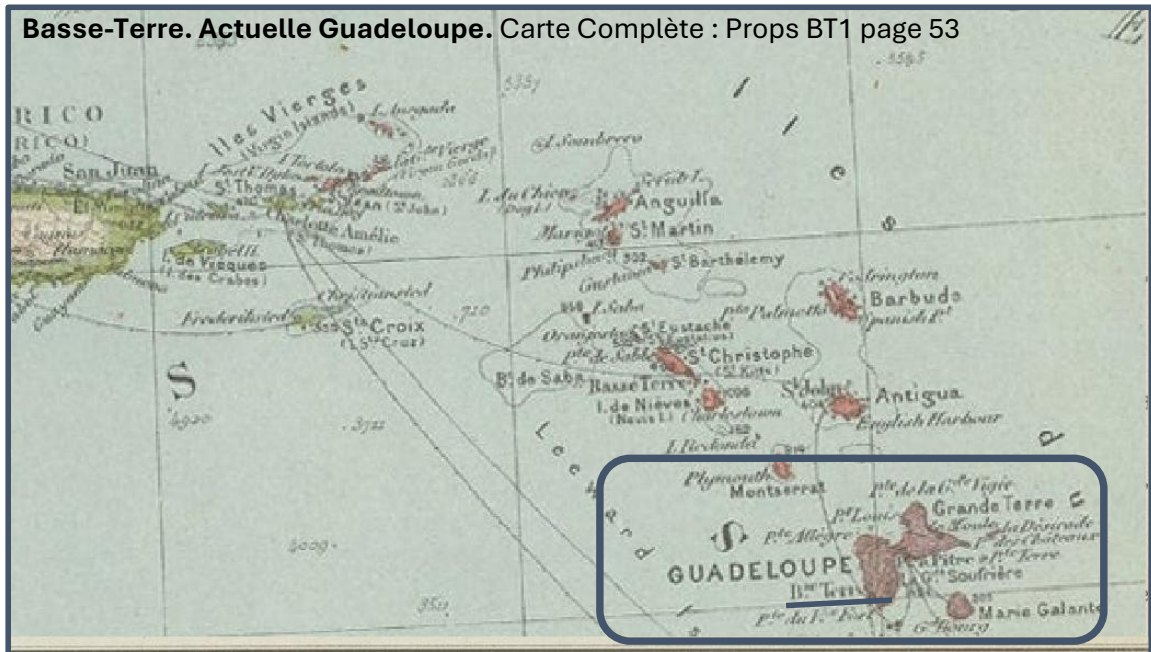
<https://deezer.page.link/XrAv37pynkSMFtmF7>

1.1 Basse-Terre

Colonie française en Guadeloupe, en mauvais terme avec les indigènes de l'île. Anciennement sous la tutelle de Saint-Christophe, mais autonome depuis sa destruction. Le scénario débute par le bombardement de la ville par le sous-marin.

Les PJ arrivent en fin d'après-midi à Basse-Terre, petite colonie française de Guadeloupe. Le bateau est laissé dans une crique à l'écart de la ville pour décharger discrètement les maravillas. Les bâtiments ont la trace d'un affrontement récent, léger, avec quelques

Basse-Terre. Actuelle Guadeloupe. Carte Complète : Props BT1 page 53



façades brûlées rien de plus. Les étals des marchés débordent de poissons, fruits, produits artisanaux. Au bord du port, un petit marché aux esclaves inauguré jusqu'à peu qui dessert les plantations à l'intérieur des terres. La petite ville désormais est établie le long de la côte. Au loin, les montagnes de l'île à la jungle verte luxuriante où se trouvent les derniers indigènes. Dans le port, une magnifique frégate trois mats appartenant à Le Vasseur.

Musique : Marché Flottant Code 302

PNJ et infos :

Dominique du Bousquet, Second du Vasseur

Le Second du Vasseur, et ancien camarade d'équipage du Baptiste. Il gère les affaires courantes du Vasseur depuis la prise de Tortuga, depuis Saint-Christophe. Il fait le déplacement en soutien des colons de Basse-Terre, il échappe à la destruction de l'île. Les PJ le retrouveront au port à côté de son navire. Il leur confiera la raison de sa présence ici et son inquiétude envers la passion dérangeante du Vasseur pour les maravillas.

Michel Jacques Sonne, Le Vendeur de maravillas excentrique

Vendeur de maravillas de Basse-Terre, grand fan de musique et surtout de métal. Il pourra vendre aux PJ un tourne-disque et des vinyles de leurs groupes favoris. Surtout, il connaît les ficelles du commerce et orientera les PJ vers le marché aux maravillas des îles Vierges.

Jean Campbell, Le vendeur de rhum

Un des premiers contacts des PJ avec l'univers. Un vendeur de tafia (rhum de seconde qualité) qu'il prétend être du rhum de bonne tenue. Certains tonneaux viennent même des nouvelles plantations de canne à sucre de Basse-Terre ! Il comptera aux PJ les péripéties avec les indigènes et sa gratitude envers les hommes du Vasseur.

Exploration :

Traces récentes d'affrontement contre indigènes qui se rebellent contre l'occupation de leur île et la mise en plantation / C'est pour prêter main forte à la garde de la ville que Le Vasseur a envoyé un navire ici

Port d'expédition : esclaves, tabac, coton, rhum / Des marchandises en départ pour l'ancien continent. De moins en moins de navires risquent à traversée en raison de la météo capricieuse

Marché : Vendeur de rhum, de fruits exotiques (papaye, bananes, ...), perroquets empaillés, chaussettes de cuir, vêtements en coton, alcools / Juste de quoi immerger les PJ dans l'époque. / Rumeurs des environs : la situation avec les Indigènes, La destruction de Saint Christophe par une tempête

Marché caché, Maravillas. / Villon reconnaîtra l'anneau de cannette porté par une femme en boucle d'oreille. C'est l'arrière-boutique d'un marchand d'esclave et de tabac. Ne s'y connaît pas. Intéressé par les médicaments, propose Batteries, MP3, Conserves, Grille-pain (son petit bijoux, la porte double des enfers !) / Info, marché de maravillas florissant aux îles Vierges, les Anglais en sont friands. **Musique** : The trooper, Billie Jean, etc.

Navire du vasseur, envoyé en aide contre les indigènes (armés par les Anglais) depuis Tortuga par le Second du Vasseur. Détruite en vengeance de la prise de Tortuga par espagnols. Villon et Le Baptiste reconnaîtront le navire et son capitaine.

Cochon qui pette : taverne où ont rdv les membres d'équipages pour fêter la victoire.

Introspection & RP :

Pakal, Sort des Indigènes, **Message Itzà** / La rumeur lui parvient vite que l'agitation découle d'une confrontation avec les Indigènes. Même si ce n'est pas son peuple, cette situation l'interpelle. / Un homme encapuché vient lui glisser un message sur le canon des siècles

Villon, commerce de maravillas / La scène avec le vendeur doit être particulièrement loufoque, renforcer l'uchronie. Musique : Five Finger Death punch ou Sepultura ou Elvis Presley ou ce que veulent les PJ

Oustiti, Rumeurs espagnoles / En prêtant une oreille attentive Oustiti entend des paroles en espagnol. La vengeance contre la prise de Tortuga ne saurait attendre, cette fois ils sortent le gros lot / Le navire de Mendoza aurait été aperçu les voiles déchirées à la dérive, mensonges car vu récemment au large de San Juan en l'état / Les Indigènes ont échoué malgré les armes qu'il leurs ont fourni.

Sévère, Maravillas : carte de haute-précision. / Un marchand à la peau très pâle que Sévère reconnaît comme un targui les ayant rejoint vend des ouvrages sur le marché. Propose à Sévère une carte maritime, bien trop de détails pour son époque, contre des informations : Qu'est-il vraiment arrivé aux Itzàs ? Etaient-ils en capacité de vaincre les Américains ?

Le Baptiste, protection, souvenirs de la traite négrière. / Voir ce marché d'esclaves se développer lui est insupportable. Mieux à faire ailleurs, comme juste se reposer avec une bonne papaye.

Props à donner : Carte à Sévère BT1, Message à Pakal BT2

1.2 Le soir au Cochon qui pette

Musiques : Rhum de Binks One Piece (Youtube)

La soirée est festive et les PJ profitent un temps de l'auberge et de la fête.

Puis, Le Baptiste rappelé au navire pour voir les canons. Un est défaillant. Sous une trappe il découvre que le cristal rouge qui semble pourvoir le canon en énergie est brisé. À son toucher, il a une vision prémonitoire : Il sort de l'arrière boutique du cochon qui pète, crie à son équipage d'évacuer de toute urgence par derrière, juste avant une violente explosion venant du port qui rase la taverne et couche l'équipage. / En touchant le cristal, il reçoit la vision qui suit, et la joue auprès des autres PJ ! Bien lui noter que ce n'est cependant pas lui, car il est sur le navire, mais c'est tout comme.

Intervention du Baptiste. Fuite. Bombardement du port. / Le Baptiste, les traits quelques peu plus fatigués que juste avant, sors de l'arrière-boutique du bar et prétexte à Villon et l'équipage une urgence à bord. Sortie par derrière du cochon qui pette, pour rejoindre le navire dans la crique. Le Baptiste sort en dernier.

Une fois les PJ sortis, détonation, éclair de lumière, soufflés. Le navire du Vasseur explose, le port en flammes. Fuite vers le navire. Le Baptiste est absent. Retour au navire et quiproquo.

Musique : Modernity pour action. Ezio's family pour reprise des esprits et souvenirs.

Poursuite de l'aventure :

Souvenirs BT, après le bombardement.

BT, Basse-terre après bombardement

Villon – Le monstre de métal qui a descendu les caravelles espagnoles. (souvenir livre)

Sévère – L'attaque de Pearl Harbor (souvenir)

Le Baptiste – (anticipation) Le livre de Tortuga

Oustiti – (souvenir interactif) Les flammes qui ravagent le port te rappellent celles de San Domingo, cette nuit où la ville s'est embrasée. Tu te souviens d'être réveillée en trombe par tes parents, et de fuir vers la jungle. Vos poursuivants, la peau mate rougie par les flammes, l'air déterminés, pointent un long mousquet noir dans votre direction. Ton père, puis ta mère, puis ton frère, tombent, alors que tu cours vers la jungle. Alors surgit d'entre les arbres un inconnu, vieux pirate barbu, qui tire sur des poursuivants avant de disparaître entre les arbres. Tu gagnes la jungle saine et sauve. Penses-tu savoir qui a ravagé San Domingo cette nuit ? Si tu croisais ces personnes, que ferais-tu ?

Pakal – (anticipation voie flammes) Le rêve des flammes

2. Survol de la Burbuja de Simon

Musique : A Merry Life and a Short One

Props : Le lendemain, une burbuja survole le ciel et largue un coffre à la mer. Dans ce coffre se trouve :

- Le message de Simon qui lance l'aventure
- La carte si Sévère ne l'a pas obtenu
- Une paire de Talkie-Walkie avec explications
- Les informations sur l'arrivée de Christophe Colomb

Les PJ sont désormais libres de prendre la mer où bon leur semble.

Musique : 376 ou autre musique de navigation

2. Annexe1 Saint-Christophe

(Exploration optionnelle)

Une île partagée entre français et anglais, qui ont tous deux installé une colonie sur l'île. L'île a été ravagée par une tempête temporelle et seules quelques habitations sur la côte demeurent.

En s'approchant de l'île, le temps commence à s'agiter, le ciel change de couleur (mais rien d'affolant). La tempête temporelle n'est passée qu'il y a que quelques jours. La moitié de l'île est absolument ravagée, semblable au Yucatan. Mais la partie haute de l'île semble plus préservée.

Exploration :

Ville entièrement détruite, aucun survivant.

Maisons dans les hauteurs épargnées, témoignages de la tempête temporelle / Description du déroulé, les continents ne sont plus sûrs, les targuis l'ont bien compris avec leurs burbujas. / La capitale française est Tortuga désormais que Saint Christophe détruire, heureusement qu'on y a transféré tous les livres de la bibliothèque pour satisfaire Le Vasseur, on trouve tout dans cette collection.

2. Annexe2 Saint-Martin

(Exploration optionnelle)

Une île Historiquement aux Néerlandais, qui a été reprise et armée il y a trois ans par les Espagnols. Mieux ne vaut pas trop s'en approcher.

Exploration : Rumeurs sur Mendoza et le sous-marin

Repère de Boucaniers : Rumeurs sur Tortuga et une attaque espagnole. Récolteurs de maravillas

2. Annexe3 Antigua

(Exploration optionnelle)

Petite colonie espagnole et point clé pour les navires arrivant du vieux continent. Les navires de combat espagnols s'y ravitaillent pour mener des patrouilles et escortes plus au nord et à l'Est. A éviter donc.

Exploration : Rumeurs sur Mendoza et le sous-marin

Navires espagnols

2. Annexe4 Barbuda

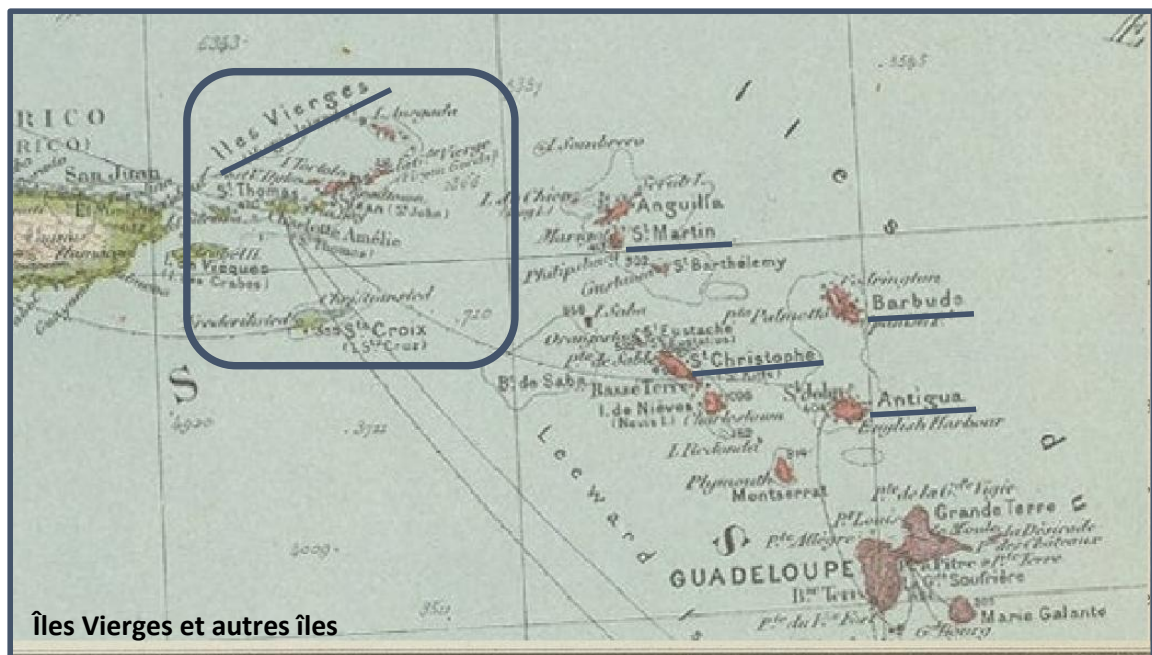
(Exploration optionnelle)

Petit atoll encore inhabité. Les rumeurs disent que des boucaniers français s'y terrent prêts à saisir les navires espagnols peu défendus.

Exploration :

Récolteurs de maravillas

Flibustiers vaincus, Mendoza



3. Îles Vierges Anglaises

Repaire le plus important de la piraterie. De nombreuses îles, les plus grosses : présence officielle britannique et néerlandaise. Les plus petites : colons, pêcheurs et flibustiers en tout genre. Commerce important de maravillas, et trafics en tous genres. Mais menace espagnole proche.

Musique / Skull Warf 308

A encore une grande distance de l'archipel, sous un grand soleil, l'équipage aperçoit une grande île dévorée par les flammes sous des nuages menaçants. (Le navire de Mendoza a tiré un obus sur un dépôt de poudre du port, rasant les habitations proches en enflammant la ville.) Heureusement, la pluie qui semble tomber au loin tempère les flammes.

L'équipage rentre dans l'orage. Alors plus de flammes, mais un archipel en bonne forme, sous une pluie battante. (On est avant, chronologiquement, le combat contre Mendoza.)

VARIANTE : Si les PJ mettent trop longtemps à arriver (ie le scénario est déjà en retard), la ville est entièrement rasée. Paysage semblable au port de Basse-Terre. Les Espagnols ont appris que les trafiquants ont vendu des armes avancées à Mendoza. Ils envoient le sous-marin raser l'île.

Souvenirs IV à l'approche de l'île :

Villon – (Souvenir livre) Dans les cales de la Centinela

Le Baptiste – (Anticipation) l'enlèvement de Sévère

Sévère – (souvenir interactif) Le jour du départ. Vous embarquez sur le sous-marin, charriant des caisses d'instruments scientifiques. Tu ressens un mélange d'anxiété et d'excitation, cette expédition est une première ! Tu ne savais pas alors la suite des péripéties. Cela fait maintenant 11 ans que tu es coincée dans cette époque. As-tu toujours la même soif d'apprendre, cette curiosité scientifique ? Après tant de temps dans cette époque, est-ce que tu désires toujours rentrer chez toi ?

Oustiti – (souvenir) Le combat par trois fois

Pakal - (souvenir) Le refus du Baptiste

L'équipage arrive sous une pluie battante. (Normalement saison sèche mais temps décalé). Archipel d'île où les flibustiers cohabitent tant bien que mal. Pavillons anglais, néerlandais, français autour, l'autre partie de l'archipel est espagnol. Seul endroit d'ailleurs où la coexistence se fait, car les affaires vont bon train ici.

La plupart des îles grouillent de boucaniers en tout genre, désormais des pirates avides de tenter leur chance contre les Espagnols, enfin avant que les temps deviennent si incertains. Car les navires sont bien moins nombreux qu'avant.

Le Pavillon français ne passe pas inaperçu, une chaloupe se rapproche rapidement du navire lorsqu'il entre dans l'archipel, à son bord un homme arborant un collier de piles. Renseignera aux PJ la localisation du marché de maravillas, à l'arrière de l'île principale, sous le rocher en forme de crâne.

PNJS :

Absalom, Le batelier louche

Batelier étrange avec un collier de piles qui amènera les PJ au quai des maravillas, avant de rapidement les semer dans les ruelles sombres et mal famées des îles Vierges.

Maria Lindsey, La vendeuse d'armes

Vendeuse de maravillas de Basse-Terre, et de tout un panel de munitions de pointe et de tailles variées. Elle pourra vendre aux PJ ceux qui veulent, armements et objets passion. Elle les informe de la vente récente d'un canon à un chasseur de prime espagnol, des achats des gros obus par les Espagnols, des ventes de matériel électronique à des Itzà, de maravillas excentriques aux hommes du Vasseur. Le lieu est peu fréquentable et les PJ se feront rapidement menacer.

Mendoza – En partance

Souvenirs : A l'approche de l'île.

Exploration : En raison de la pluie battante, peu de monde dans les rues

Malfrats qui rodent

Marché noir, luxe, prostitution, esclaves

Marché de maravillas et d'armes : mousquets, pistolets, couteaux. Cf PNJ Vendeuse de maravillas dangereuse. Les caisses pleines de maravillas variées à destination du Vasseur interpellent les PJ. Ils pourront aussi avoir quelques informations sur les Itzà qui sont venus s'approvisionner en matériel électronique non-identifié. Important trafic de munitions en tout genre et en toute tailles, à destination des Espagnols. Des obus absolument gigantesques. Les PJ pourront glaner l'information que Mendoza a très récemment acheté un canon d'artillerie et des obus.

Alors qu'ils sortent du commerce d'armes, les PJ apprennent que le navire de Mendoza est apparu de l'autre côté de l'archipel. Retour à bord et scène de combat éphémère, confère la section précédente. Le Baptiste intercepte un obus. L'autre part dans un dépôt de munition sur le port et l'incendie commence à embraser la ville, la vision de l'île incendiée se réalise et les PJ partent précipitamment de la zone vers le combat de Colomb.

4. Colomb

L'approche de la zone décrite par la lettre de Simon, au Nord-Est d'Hispaniola (cf carte) se fait sans encombre. Mais les souvenirs du combat temporel précédent sont encore vifs, laisser montrer le stress à mesure que la météo se détériore et une meilleure organisation pour le combat se faire.

La tempête est à pleine force alors que les PJ se rapprochent de la déchirure temporelle. Dans l'œil de l'orage, alors que les vents se calment un peu, les trois caravelles de Colomb sont discernables. Le combat commence – cf partie VIII.

Dès la victoire, tout le monde se cale dans les cales, pour que les effets temporels qui causent au combat de se répéter plusieurs fois, et les corps des ennemis être pulvérisés plusieurs fois, ne se déroulent pas sous les yeux de l'équipage. Cela peut être le moment pour donner les souvenirs si cela n'est pas fait. Puis la tempête retombe, l'anomalie temporelle a été corrigée.

Musique : Tempête avant combat : 217 / Colomb : 345

Souvenirs : CM – Avant Colomb (ou juste après)

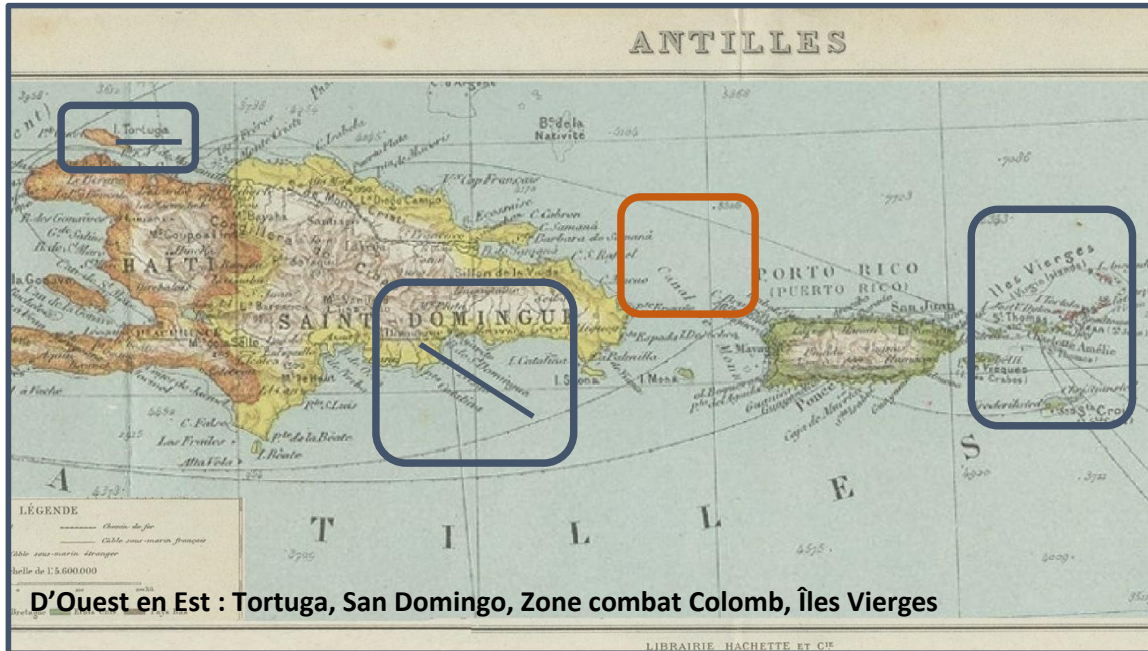
Villon – (souvenirs) La rage de vaincre

Sévère - (Anticipation Tortuga) L'homme de la falaise

Le Baptiste – (souvenir) Mon visage

Pakal – (souvenir interactif) Tu te souviens de la tempête temporelle, celle qui a ravagé ton peuple devant tes yeux. Au même moment, à Noj Péten, un rite puissant est en cours. Tu es au centre d'un cercle de flammes. Une silhouette agile sort de la jungle et se dirige dans votre direction, dague en main, l'air enragée. Qui peut vous vouloir du mal ? Elle s'approche d'un prêtre Itzà et le poignarde. Alors, tout s'efface. ?

Ouistiti – (anticipation) Discussion avec Sévère



5. Tortuga

Île française fièrement reprise par Le Vasseur l’an passé, et désormais gouvernée avec une main de fer. C’est le siège de la flibuste française dans le nouveau Monde, et un lieu prisé du commerce de maravillas. A résisté ensuite à un assaut retour des Espagnols. Désormais un gros village construit au bord de l’eau surmonté d’un fort.



Musique : 327

Souvenirs :

Avant Tortuga / Après Colomb

Villon – (Souvenir livre) Rencontre avec K’uhul Ajaw

Pakal – (Souvenirs) La prêtresse d’Itzamna

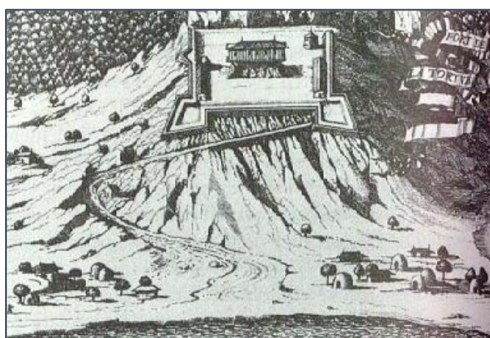
Sévère – (Souvenirs) Le premier vol en Burbuja

Le Baptiste – (Anticipation Interactive) Tu sors d’une cahute en bois située dans les hauteurs de San Domingo, tes camarades d’équipage te suivent. Tu commences à descendre le chemin, avant de te stopper net. En face, montant le chemin, votre même fine équipe vous fait face. Que fais-tu ?

Ouistiti – (Anticipation) Les vestiges Mayas

Exploration :

Fort du Vasseur / Une forteresse qui surplombe le désormais gros village. Solidement



Fort de La Tortue en 1678.

défendue, mais Villon est un invité qui peut rentrer. Le Vasseur est un gouverneur paranoïaque qui voit en tout le monde une menace pour sa vie. Vie dans une débauche de maravillas au coût gigantesque. Les PJ pourront obtenir de lui des informations sur les maravillas Itzà et l’accès à la bibliothèque, mais en échange, il faudra lui offrir beaucoup de maravillas, ou lui délivrer le livre qui parle de sa mort mais il se suicidera après le départ des PJ.

Bibliothèque du Vasseur / Une bibliothèque gigantesque compte tenu de la localisation et de l’époque. Le Baptiste sait où chercher. Le livre parle des sous-marins de la WW2, de leur armement, et de leur autonomie maximum de 48h. Lorsque le sous-marin est au port pour le ravitaillement, il est vulnérable. Et son entretien est très

demandant, donc se fait dans une place forte de la région. Deux missives Itzà sont à l'étude sur un bureau, interceptées mais impossible de les traduire, sauf pour les PJ. Bien les remettre aux PJ, elles sont un des fléchages possibles vers San Domingo.

Falaise / Un Espagnol, seul, au bord du précipice / Cf histoire de Javier Vegas Torres

Hameau / Une petite ville bien animée, vivant de la pêche, du commerce et surtout se fortifiant pour parer une attaque des Espagnols. Liste des rumeurs pouvant être entendues :

- Le gouverneur doit être malade. Il ne sort pas du fort depuis plusieurs semaines.
- Le lieu est très métissé. On entend désormais de l'anglais, du néerlandais et certains auraient entendu de l'espagnol dans les rues. Pourvu que ce ne soit pas des espions.
- Tortuga a été pris il y a moins d'un an. La vengeance des espagnols ne saurait tarder mais l'île est prête à résister avec la position forte du vasseur.
- Les Indigènes sont peu présent sur l'île, mais une autochtone vie dans une cahute non loin, soi-disant une voyante. De nombreuses personnes en quête de sens vont la voir, 5 flibustiers dans votre genre en sont sortis il y a 2/3 jours d'ailleurs. A mon avis, elle cache des choses.

Voyante indigène / Cabane mystérieuse à l'extérieur du village / La voyante est une Itzà qui a renié ses objectifs pour affiner sa maîtrise du temps. Les PJ auront chacun un moment fortement intense leur rappelant leurs souvenirs passés et ou à venir. (Musique île secrète). Chacun peut choisir de voir passé, futur, possibilités, tout cela est identique, verser de son sang. A la fin des visions elle remet à chacun deux cristaux rouge sang.

Musique Voyante : 321

Une goutte, deux gouttes. Une vision, deux visions. D'abord tu vois ...

Villon

(Passé) Réception du bateau avec Pakal et Le Baptiste, Embarquement de Sévère, Accueil d'Azucena. Tu es heureux d'avoir su préserver ton équipage, une grande famille

(Futur) Alors qu'une détonation rauque perce la tempête, tu ordonnes le tir. L'espace se trouble, tu te divises en deux, faisant face à un Villon qui s'éloigne, à la barre d'un Déchronologue qui s'écarte de vous et bientôt vogue à vos côtés. Le capitaine te salut de la main, avant que le ciel ne crible son navire d'une pluie de métal.

Le Baptiste

(Passé) La goutte éclate en une multitude de petites gouttelettes, et autant de visions d'un le Baptiste fatigué qui te regarde.

L'un est à la lisière d'une jungle, tirant sur des hommes armés qui courent après une petite fille sur fond de ville en flammes.

Un autre saisit pas derrière un espagnol sur un chemin de ronde, le passant sous silence au moment où il allait crier la position d'un groupe d'Itzà aperçu en bordure de colonie.

Un troisième dans des geôles de Carthagène, où un homme barbu et crasseux t'enfile ses vêtements afin que tu passes pour mort à sa place

Un autre à l'arrière de la taverne du cochon qui Pette, prêt à sauver son équipage
Tous ces le Baptiste te regardent, fatigués d'être éclatés entre les pages du temps.

(Futur) A bord du Déchronologue. Une fumée blanche s'élève du navire ennemi. Un Eclair va bientôt s'abattre sur vous, mais étrange sensation de sérénité et de délivrance, alors que ton capitaine d'ordonne de tirer une dernière fois.

Sévère

(Passé) Tu es dans une maison de bois, XVIIe s, qui t'es particulièrement familière et agréable. A côté de toi une petite fille, à qui tu expliques l'accord du participe passé avec l'auxiliaire être, elle ne comprend rien. Rentre dans la maison une jeune femme tenant un gros poisson, qu'elle a pêché pour le soir. Elle ressemble beaucoup à Ouistiti.

(Futur) Tu es dans ton bureau, XXe, sur un beau fauteuil et entouré de vastes étagères de livre. Face à toi, un immense canon doré, que tu étudies sous tous les angles. Il fait le succès de tes travaux.

Ouistiti

(Passé) Tu es chez toi, dans ta petite ferme-auberge de San-Domingo. A tes côtés, Sarah est en train de t'expliquer les fondamentaux de l'accord du participe passé avec l'auxiliaire être, tu n'y comprends rien. Alors entre Anna, qui vient de pêcher un gros poisson pour ce soir. Tu clignes des yeux, tu sembles y reconnaître ton visage, et dans le visage de Sarah, les traits de Sévère.

(Futur) Une grande colère te ronge, et un sentiment de vengeance qui va s'accomplir. Tu sors de la jungle et arrive au milieu d'une étrange cérémonie. Des indigènes agenouillés en cercle, autour d'un homme affairé sur un corps inanimé. Il tient dans ses mains une sorte d'orbe rouge. Tu ne sais pourquoi, mais tu t'élances vers lui, et transperce ce qu'il tient. Alors tout autour de toi disparaît.

Pakal / La voyante Itzà mettra en garde Pakal, les flammes mènent au malheur

(Passé) Lors d'une cérémonie Itzà, en train d'invoquer *ceux qui viennent du feu*, et sous l'emprise des multiples encens et liqueurs, tu écoutes le discours de K'uhul Ajaw. Il prêche votre empire que vous recouvrir, la joie, de la paix et de la liberté qui

réconforteraient bientôt le cœur de chaque Maya. Tu es fasciné par son discours et le fixe. Alors qu'il se tourne vers toi, tu vois dans son visage ton visage.

(Futur) Tu es sur le point d'accomplir quelque chose de grand. Alors que tu tournes le cadran vers les flammes, il s'ouvre pour laisser place à un grand creuset. Sans hésitations tu t'ouvres la main et y verse ton sang. Tu regardes alors la paume de ta main, ce qui s'en écoule n'est pas du sang mais des larmes, dont tu vois le visage pleurant au creux de ta main.

6. Pleine mer

De nombreux navires s'y croisent, pêcheurs, marchands, mais aussi galions et escortes et flibustiers hostiles.

(Optionnel) Bateau fantôme Mendoza / Les PJ le croisent typiquement après avoir passé la pointe d'Hispaniola dans leur trajet entre Tortuga et San Domingo

Musique : 422

Le navire de Mendoza, méconnaissable. Ils viennent d'essayer une défaite contre le sous-marin. Mendoza cherchait à s'enfuir vers le vieux continent contrairement aux ordres du représentant de la couronne espagnol à San Juan.

Les voiles sont entièrement déchirées et le navire dérive au grès des courants. A son bord, personne.

7.1 San Domingo

Musique : 243

Ancienne ville importante de l'Espagne dans le nouveau monde, aujourd'hui dévastée suite à l'attaque Itzà menée avec l'appui de Villon. Presque personne ne s'y est réinstallée, les ruines ont la réputation d'être maudites.

Souvenirs SD, Avant San Domingo

Villon – (Souvenir du livre) – La prise de San Domingo

Oustiti – (souvenir interactif) Une fin d'après-midi pluvieuse à San Domingo. Arrive au loin un navire battant le pavillon français, celui de Villon. Tu vas à sa rencontre et fais le choix de t'embarquer, il y a bientôt un an de cela. Est-ce que tu es contente de ce choix ? Alors que tu reviens sur ton île natale, à quel lieu appartiens-tu désormais ?

Pakal – (souvenir) Le développement technologique des Itzà.

Sévère – (souvenir) Un lieu si familier

Le Baptiste (Souvenir du livre) – La prise de San Domingo

Exploration :

La ville n'est plus qu'un champ de ruines calciné. Avec le temps la végétation a peu à peu reconquis cet espace abandonné. Aucune trace de vie récente. L'équipage à l'estomac qui se resserre à la vue de ce spectacle de mort, auquel ils savent avoir contribué.

Si l'équipage décide d'arriver par le ponton, il tombe directement sur le charnier. Sinon à lui de le découvrir de lui-même.

Cadavres desséchés & traces des captures de sang

Au début du ponton, sur le port, un charnier immense, celui de la population espagnole de San Domingo mise à mort par les Itzà. La pile de cadavre est toujours là, comme une menace pour quiconque aurait voulu s'en prendre aux Itzà, enfin à l'époque. Mais cela fait 8 ans que les faits ont eu lieu, ce charnier devrait avoir disparu. En s'approchant, les PJ remarquent que les cadavres ont été desséchés avant de se décomposer, sorte de momification. Les murs environnants sont eux maculés de rouge.

Au centre de la ville, les PJ tomberont sur un charnier identique si ce n'est bien plus grand encore. Possiblement un millier de corps sont empilés là, aussi desséchés. Des traces rouge sang au sol semblent former une spirale, dont certains bras plus grands que les autres semblent stoppés.

Divers autres plus petits charniers similaires seront trouvables à travers la ville.

Maison d'enfance d'Azucena / Une petite maison très à l'écart de la ville, dans les hauteurs proches de la mer. Elle a été épargnée par les flammes et présente encore des traces d'occupation : un espace potager, un enclos à volailles, une maison un peu entretenue. Les lieux rappelleront cruellement à Ouistiti son passé, et les morts successives de ses parents, d'Ana et Sarah.

La crique de Roberto / Une crique splendide non loin de la maison d'Azucena. Les falaises plongent dans une mer azur grouillant de poissons multicolores. Des débris de bois jonchent la plage, et ce qui s'apparente à un radeau de fortune. A y regarder plus près, on remarque des traces de pas dans le sable qui s'enfoncent dans la forêt, avant de rebifurquer vers la ville. Lieu de souvenirs pour Azucena.

L'Eglise - Mendoza

Les PJ entendront des cris venant du plus haut bâtiment de la ville. L'Eglise n'a pas été épargnée par l'incendie mais ses murs de pierres et son clocher restent solidement élevés au-dessus des autres bâtiments. A l'intérieur, Villon reconnaîtra son tortionnaire le commodore Antonio Mendoza, jonchant le sol ivre et fou. C'est la voie de Mendoza où son navire s'est fait décimer par le sous-marin lorsqu'il tentait de rallier le vieux continent, à grand coup de mitraille sur les différents ponts. Peu ont survécu, et Mendoza

a amerrit à San Domingo au gré des courants. Il racontera dans sa folie aux PJ : le vieux continent ne répond plus, le monstre de métal est absolument imbattable, s'il vous repère vous êtes fichus, les hommes à son bord ont fait alliance avec les Espagnols (révèle San Juan si pas fait selon temps scénar). Retrouver Villon le rendra encore plus fou et il n'hésitera pas à se montrer sadique et à attiser la colère et le désespoir du capitaine. Et tout autres interactions RP.

Si Mendoza est interrogé sur ce qu'il s'est passé ici, il renverra la question à Villon ou Pakal en insinuant fortement sur le fait qu'ils doivent très bien le savoir.

Les traces de sang vers la jungle

Après une exploration longue de la ville, les PJ remarqueront que l'ensemble des rues semble présenter des légères taches rouge sang au sol, peu discernables avec la cendre et les débris. Celles-ci forment un réseau qui se resserre le long d'une artère sortant de la ville vers les profondeurs de la jungle, pour ne former qu'une ligne couleur sang s'y enfonçant.

Introspection :

Ouistiti :

Les maisons calcinées / souvenirs de l'incendie et colère vive envers les coupables.

Sa maison d'enfance / Telle qu'elle la laissée en partant de San Domingo. Les tombes d'Ana et Sarah au fond du jardin lui rappellent avec tristesse leur mort par les hommes du futur. Mais elle a le sentiment que toutes deux sont toujours présentes ici et la soutiennent.

La crique / souvenirs émus des moments heureux avec son frère, et aussi de sa survie en solitaire. Revivre la scène où Ana et Sarah arrivent, c'est étrange car mtn que tu y penses Sévère ressemble étrangement à Sarah, lien de famille c'est sûr.

Pakal :

Cadavres / Est-ce que lieu te fascine ou t'horripile ? Frontière entre une vengeance réussie ou un massacre ? Espagnols méritent-ils de connaître ce qu'ils ont causé, ou gens innocents ici ? La cause Itzà vaut-elle cela ?

Sang / Les traces de sang s'apparentent à de gigantesques sacrifices où le sang des morts aurait été recueilli, aspiré. Mais pourquoi autant ?

Le Baptiste :

Cadavres : Dégoût immense et culpabilité. Les visions et les souvenirs s'enchaînent à la vue de ce charnier, ressasse les tirs des Itzà pour abattre la cible. Voit aussi les prêtres Itzà aspirer le sang vers de grands récipients de verre et s'en aller vers la forêt.

Crique : Vision d'un homme débarquant il y a peu, déguenillé et s'enfonçant vers la forêt. Tenue de capitaine espagnol.

Maison d'Azu : Souvenirs du moment où tu as recruté Oustiti. C'est donc ici qu'elle a survécu tant d'années, forte la gamine !

Sévère :

Cadavres : Images Charniers de la grande guerre. Horreur humaine, en tout temps.

Maison d'Azu : un sentiment familial, un endroit agréable finalement, assez loin de San Domingo pour en oublier les horreurs. Les tombes au fond du jardin interpellent, récentes.

Crique : Le sentiment que tu reviendras ici un jour.

Villon :

Cadavres : Dégoût immense et culpabilité. Les souvenirs des tirs des Itzà pour abattre les cibles.

Sang : Rites Itzà à n'en pas douter, ils avaient un problème avec le sang, mais pas de cette échelle.

Maison d'Azu : Souvenirs du moment où tu as recruté Oustiti. C'est donc ici qu'elle a survécu tant d'années, forte la gamine !

7.2 La jungle d'Hispaniola

Musique Pagan Wood : 418

Une jungle dense et menaçante sur une pente escarpée. Les traces rouges suivent un chemin étonnamment rectiligne recouvert par la végétation, mais praticable. Pakal passe devant pour faciliter le chemin à grand coups de machette. PJ secoués par ce qu'ils viennent de trouver à San Domingo, qu'espèrent-ils trouver là-bas ?

Après une petite heure de marche, premiers signes autres que végétaux, premiers blocs de pierre taillés. Puis de grandes parois en pierre où est incrusté un serpent à plumes. Oustiti enclenche un piège en marchant sur une ficelle, se prend une flèche si le Baptiste ne la retient pas.

Pakal a le sentiment d'être suivi (voie du reniement), mais impossible d'en discerner l'origine. Les PJ arrivent devant un temple Itzà parfaitement conservé et entretenu. Pas de signe de vie.

7.3 Repaire Itzà

Musique : 355

Exploration :

La chambre du rituel

Les traces de sang aboutissent à cette pièce en hémicycle au centre duquel se trouve un immense piédestal. Le centre présente un trou polygonal de 30/40 cm, la forme s'apparentant à celle des cristaux de sang. La pièce semble électrifiée, au-dessus du piédestal descendent toutes sortes de pièces métalliques et de câbles. De la lumière artificielle émane de la pièce suivante. Des cadavres Itzà jonchent le sol autour. Leur mort remonte il y a quelques heures.

L'antichambre du canon

Un Itzà avec un masque de serpent est assis en tailleur en train de méditer au centre. Autour de lui, divers cadavres Itzà. La pièce est éclairée par trois faibles ampoules disposées çà et là au plafond. L'Itzà porte dans le dos un fusil mitrailleur mais ne semble pas prêt à l'utiliser. Il demande aux PJ de faire demi-tour, que ce qu'il y a ici ne leur apportera que malheur et destruction. Si les PJ insistent, il demande un duel seul à seul avec Pakal.

Le canon des siècles

Un immense canon doré, bien 5m de long, au sein d'une pièce circulaire. Divers outils de travail du métal, de fonte, et de sertissage avancé s'y trouvent. Le canon est d'une grande manufacture. Le Baptiste reconnaît un canon temporel, mais d'une taille bien supérieure à ceux à bord. Sur son dessus, un cadran avec chiffres et flammes. En son cœur, un immense cristal rouge sang. Les PJ trouvent nombreuses maravillas : conservas, armes et munitions, composants électriques et même un moteur avec turbine hydro et dispositif de recharge, mais cassée. Au fond, ce qui s'apparente à un poste radio, et même un écran avec une vision de l'entrée des vestiges. Enfin sur une table à côte du canon, une batterie et un boîtier filaire relié au socle du canon, permettant de diriger sa base motorisée. Les PJ peuvent (et doivent) entreprendre de ramener le canon au navire.

Souvenirs C - Découverte du Canon

Villon – (Souvenirs interactif)

Souvenir des usines à maravillas Itzà, dans les profondeurs de Noj Petén. Un dédale organisé, production de toute part. Une technologie parfaitement maîtrisée. Cela te passionne, ou cela te terrifie ? Et ce canon, la victoire ou le malheur ?

Sévère – (Souvenirs) Le canon des siècles

Le Baptiste – /

Ouistiti – /

Pakal – Dans les écrans, tu vois le gardien des lieux s'arrêter à la lisière de la forêt. Il tourne son visage vers la caméra et retire son masque. Tu vois ton visage.

Introspection :

Pakal : Confrontation avec lui-même / L'Itzà le met en garde sur l'inutilité de son combat, que les Itzà sont mort. Si Pakal ne plie pas, l'Itzà attaque plus personnellement, est-ce que Naya aurait voulu ça ? As-tu conscience de la souffrance que tu as causé à Ouistiti ? Inversement, s'ils rechignent vite, la voie intérieure de Naya lui rappellera sa quête et le cadavre d'Arcadio le poussera à la vengeance. Lorsque Pakal tue l'Itzà, il pourra lui ôter son masque, voyant son propre visage.

Villon : Maravillas ! / Tant de merveilles que ces Itzà ont construit. Plus que la richesse, c'est une prouesse que d'arriver à concevoir ces choses-là.

Sévère : Le canon des siècles / Flash-back de la pêche du canon doré sur l'épave. Pas de doute c'est celui qui t'a amené en cette époque, et c'est celui qui pourra t'en ramener.

Le Baptiste : Gros canon temporel / Un canon temporel comme tu n'en as jamais vu. Si les petits tirent des secondes et des minutes, combien tire-t-il lui ? Des années, des décennies ? Ou à en juger par la taille du cristal au centre, peut-être même des siècles ? Une puissance démentielle

Ouistiti : Rage des Itzà / Tous ces morts ont servi à façonner un unique cristal, pour un unique canon. Cela te met hors de toi, envie de tout détruire. Mais d'un autre côté, tu as compris que ce canon est le seul permettant de détruire le navire de métal.

8.1 San Juan

!! Avant le combat final, prendre individuellement les PJ. Questions personnelles pour finaliser l'introspection et savoir quelle voie ils empruntent.

Comment te sens-tu avant ce combat ? Quelle est ta place dans l'équipage ? Où te vois-tu après ? Est-ce tel endroit te paraît une belle poursuite ? etc. !!

Ville espagnole hostile. Le sous-marin accoste dans une crique non-loin pour faire le plein de vivres et s'entretenir avec son allié espagnol. Lieu du combat final.

Exploration : La ville est trop bien défendue par les espagnols, impossible de s'y rendre.

Lieu du sous-marin :

Un port bien défendu un peu éloigné de Puerto Rico

Sur Terre, de nombreux espagnols chapotés par des Américains en train de tout préparer. Barils de pétrole grassement raffiné, vivres sont chargés sur des chaloupes. Divers équipement technologiques et militaires dans la zone, le tout en bordure d'une jungle partiellement déforestée pour accéder à des forages et du raffinage.

En mer, personne aux alentours. Lorsque le sous-marin arrive la météo se couvre, et le déluge s'en suit. !! Si le sous-marin aperçoit le navire de Villon, phase de combat.

Musiques :

Men of War, BlackFlag OST

Tempête avant combat : 217

Tempête combat final : 371

8.2 La fin de scénario

Musique cinématique de fin : Ezio's Family

Cinématique de fin :

- Décrire le tir du sous-marin, puis le tir du canon des siècles
- Lire l'Abstract qui est la fin de scénario.
- Décrire l'aura bleue émanant du canon et la disparation des PJ
- Décrire la destruction du sous-marin et du navire de Villon.
- Décrire où se réveillent les PJ.
- Fin de scénario.

Fins possibles envisagées, à adapter selon la table :

Sous-marin et Déchronologue :

Canon des siècles tiré sur le sous-marin en mode futur => Disparition du sous-marin et renvoi du navire dans l'époque moderne. Destruction du navire de Villon. TP temporel des PJ selon leurs choix.

Canon des siècles tiré en mode passé sur le sous-marin => Destruction de sous-marin et renvoi du navire dans le passé. Destruction du navire de Villon. TP temporel des PJ selon leurs choix

Canon des siècles tiré en mode flammes sur le sous-marin => Disparition du sous-marin. Apparition d'une météorite géante. Destruction dans les flammes. TP temporel des PJ selon leurs choix.

Equipage du sous-marin décimé autrement => Bien joué ! Epilogue au choix des PJ et du MJ.

Pas de destruction du sous-marin => Destruction de Tortuga. Fuite des PJ. Distorsion du temps jusqu'à déchirure.

Pour les PJ, réalisation d'une des deux voies, ou d'un intermédiaire à la discrétion du MJ, selon les choix lors de l'entretien final, cf **Le principe des deux voies**.



X. Fiches PJ et props

Liste des souvenirs

Récapitulatif des souvenirs et ou visions à donner aux PJ :

BT, Basse-terre après bombardement

Villon – Le monstre de métal qui a descendu les caravelles espagnoles. (souvenir livre)

Sévère – L'attaque de Pearl Harbor (souvenir)

Le Baptiste – (anticipation) Le livre de Tortuga

Oustiti – (souvenir interactif) Les flammes qui ravagent le port te rappellent celles de San Domingo, cette nuit où la ville s'est embrasée. Tu te souviens d'être réveillée en trombe par tes parents, et de fuir vers la jungle. Vos poursuivants, la peau mate rougie par les flammes, l'air déterminés, pointent un long mousquet noir dans votre direction. Ton père, puis ta mère, puis ton frère, tombent, alors que tu cours vers la jungle. Alors surgit d'entre les arbres un inconnu, vieux pirate barbu, qui tire sur des poursuivants avant de disparaître entre les arbres. Tu gagnes la jungle saine et sauve. Penses-tu savoir qui a ravagé San Domingo cette nuit ? Si tu croisais ces personnes, que ferais-tu ?

Pakal – (anticipation voie flammes) Le rêve des flammes

IV - Avant Iles Vierges

Villon – (Souvenir livre) Dans les cales de la Centinela

Le Baptiste – (Anticipation) l'enlèvement de Sévère

Sévère – (souvenir interactif) Le jour du départ. Vous embarquez sur le sous-marin, charriant des caisses d'instruments scientifiques. Tu ressens un mélange d'anxiété et d'excitation, cette expédition est une première ! Tu ne savais pas alors la suite des péripéties. Cela fait maintenant 11 ans que tu es coincée dans cette époque. As-tu toujours la même soif d'apprendre, cette curiosité scientifique ? Après tant de temps dans cette époque, est-ce que tu désires toujours rentrer chez toi ?

Oustiti – (souvenir) Le combat par trois fois

Pakal - (souvenir) Le refus du Baptiste

CM - Avant Colomb

Villon – (souvenirs) La rage de vaincre

Sévère - (Anticipation Tortuga) L'homme de la falaise

Le Baptiste – (souvenir) mon visage

Pakal – (souvenir interactif) Tu te souviens de la tempête temporelle, celle qui a ravagé ton peuple devant tes yeux. Au même moment, à Noj Péten, un rite puissant est en cours. Tu es au centre d'un cercle de flammes. Une silhouette agile sort de la jungle et se dirige dans votre direction, dague en main, l'air enragée. Qui peut vous vouloir du mal ? Elle s'approche d'un prêtre Itzà et le poignarde. Alors, tout s'efface. ?

Ouistiti – (anticipation) Discussion avec Sévère

T - Avant Tortuga

Villon – (Souvenir livre) Rencontre avec K'uhul Ajaw

Pakal – (Souvenirs) La prêtresse d'Itzamna

Sévère – (Souvenirs) Le premier vol en Burbuja

Le Baptiste – (Anticipation Interactive) Tu sors d'une cahute en bois située dans les hauteurs de San Domingo, tes camarades d'équipage te suivent. Tu commences à descendre le chemin, avant de te stopper net. En face, montant le chemin, votre même fine équipe vous fait face. Que fais-tu ?

Ouistiti – (Anticipation) Les vestiges Mayas

SD - Avant San Domingo

Villon – (Souvenir du livre) – La prise de San Domingo

Ouistiti – (souvenir interactif) Une fin d'après-midi pluvieuse à San Domingo. Arrive au loin un navire battant le pavillon français, celui de Villon. Tu vas à sa rencontre et fais le choix de t'embarquer, il y a bientôt un an de cela. Est-ce que tu es contente de ce choix ? Alors que tu reviens sur ton île natale, à quel lieu appartiens-tu désormais ?

Pakal – (souvenir) Le développement technologique des Itzà.

Sévère – (souvenir) Un lieu si familier

Le Baptiste (Souvenir du livre) – La prise de San Domingo

Crique de San Domingo

Ouistiti (si avancé dans l'introspection - Interactif) – Joue avec des cailloux sur le sable. Affaiblie. Amaigrie. Arrive de la forêt deux femmes, Sarah, Anna, Sévère, et toi.

C- Découverte du Canon

Villon – (Souvenirs interactif)

Souvenir des usines à maravillas Itzà, dans les profondeurs de Noj Petén. Un dédale organisé, production de toute part. Une technologie parfaitement maîtrisée. Cela te passionne, ou cela te terrifie ? Et ce canon, la victoire ou le malheur ?

Sévère – (Souvenirs) Le canon des siècles

Le Baptiste – / Ouistiti – /

Pakal – Dans les écrans, tu vois le gardien des lieux s'arrêter à la lisière de la forêt. Il tourne son visage vers la caméra et retire son masque. Tu vois ton visage.

Liste des autres props

Briefs

BR 1 / Image du navire

BR Villon / Livre des grands navigateurs

BR Sévère / Carte du monde XVII

BR – Armes, à distribuer en privé

 Pistolets XVII : Villon & Sévère

 Pistolets Maravillas : Villon & Pakal

 Tromblon : Le Baptiste

Basse-terre

BT1 / Carte Maravillas

BT2 / Message Itzà pour Pakal

Burbuja de Simon

BU1 / Le message de Simon qui lance l'aventure,

BU2 / Anomalie temporelle Colomb

BU 3 / 2 Talkie-walkies

Avant premier combat

Equipement de combat (non fourni)

Tortuga

T1/ Page du livre sur les sous-marins

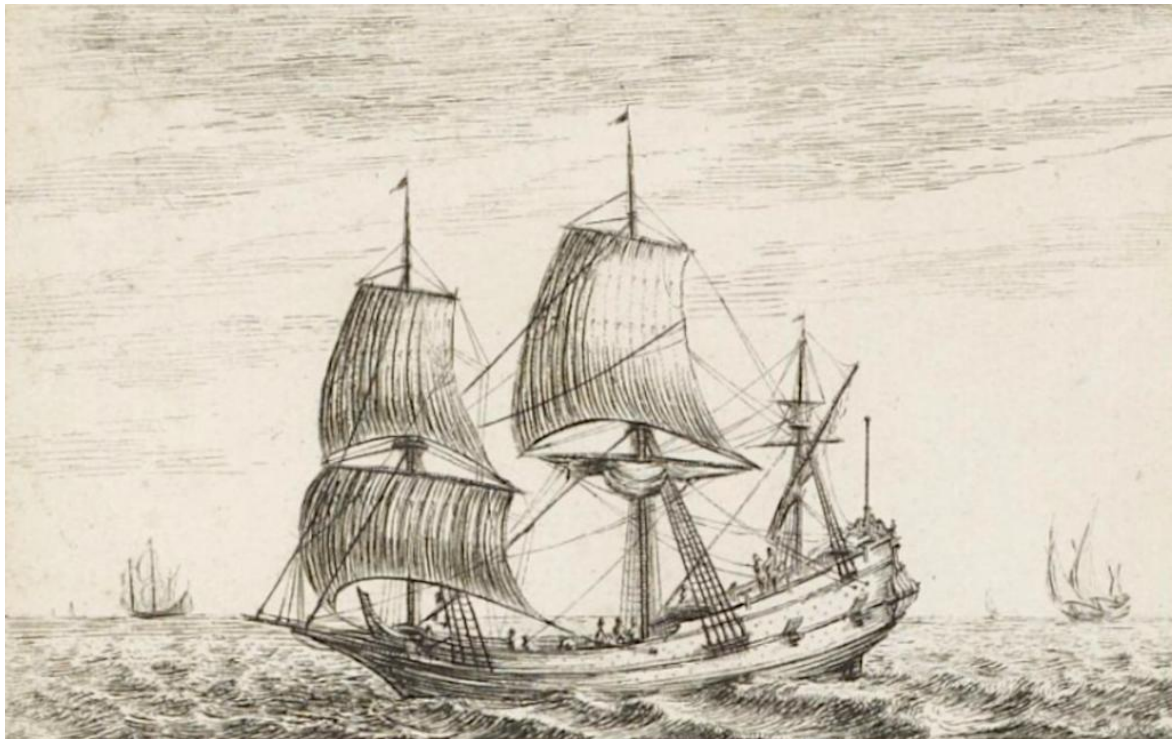
T2/ Lettre à la prêtresse T3/ Commande Itzà

Imprimables : Props & Souvenirs

BR 1

Le Déchronologue

Barque-Vaisseau gréé en trois-mâts carré, avec le complément d'un mât d'artimon pourvu d'une voile latine. Un navire maniable, plutôt rapide et résistant.



BR Villon – Réaliser un petit livret à partir des pages suivantes :

BR Sévère – Pas grave si la carte est peu lisible. C'est la carte maravillas qui importe.

BT1 (Après les armes) – Faire un collage pour carte grand format

**GRANDS NAVIGATEURS FRANÇAIS
DU XVII^e SIECLE**

Par l'historien Simon Dutreuil

Edition Gallimard

Sommaire :

- Pierre Belain D'Esnambuc
- François le Vasseur
- Henri Villon
- René Duguay-Trouin

Pierre Belain d'Esnambuc

Marin, flibustier et colonisateur français né le 9 mars 1585 à Allonville (Seine-Maritime) et mort en décembre 1636 à Saint-Christophe (Antilles). Capitaine d'un brigantin avec un équipage de 40 hommes, il pratique d'abord la piraterie avant de devenir colonisateur pour le royaume de France. Il s'établit en 1627 à Saint-Christophe où il mourra de maladie 9 ans plus tard.

François Le Vasseur

Administrateur colonial et ingénieur militaire, il accompagna Pierre Belain d'Esnambuc dans les années 1620 à Saint-Christophe. EN 1640, Phillipe de Longvilliers envoie Le Vasseur prendre la possession de l'île de la Tortue, située près de Saint-Domingue (actuelle Haïti) pour le roi de France. Il y fit édifier le fort de la Roche. Son administration lourde et sa main de fer lui vaudra d'être assassiné en 1652 par deux de ses lieutenants.

Henri Villon

Né en 1599 en Charente-Maritime, Henri Villon prendra la route des Antilles après le siège de la Rochelle en 1628. Il rejoindra les ordres de Belain d'Esnambuc et François le Vasseur dans la flibusterie française. Capitaine émérite qui contribua à l'installation des colonies françaises dans les Antilles, il fut néanmoins tué par un navire espagnol en 1649 lors d'un combat maritime au large de Puerto Rico.

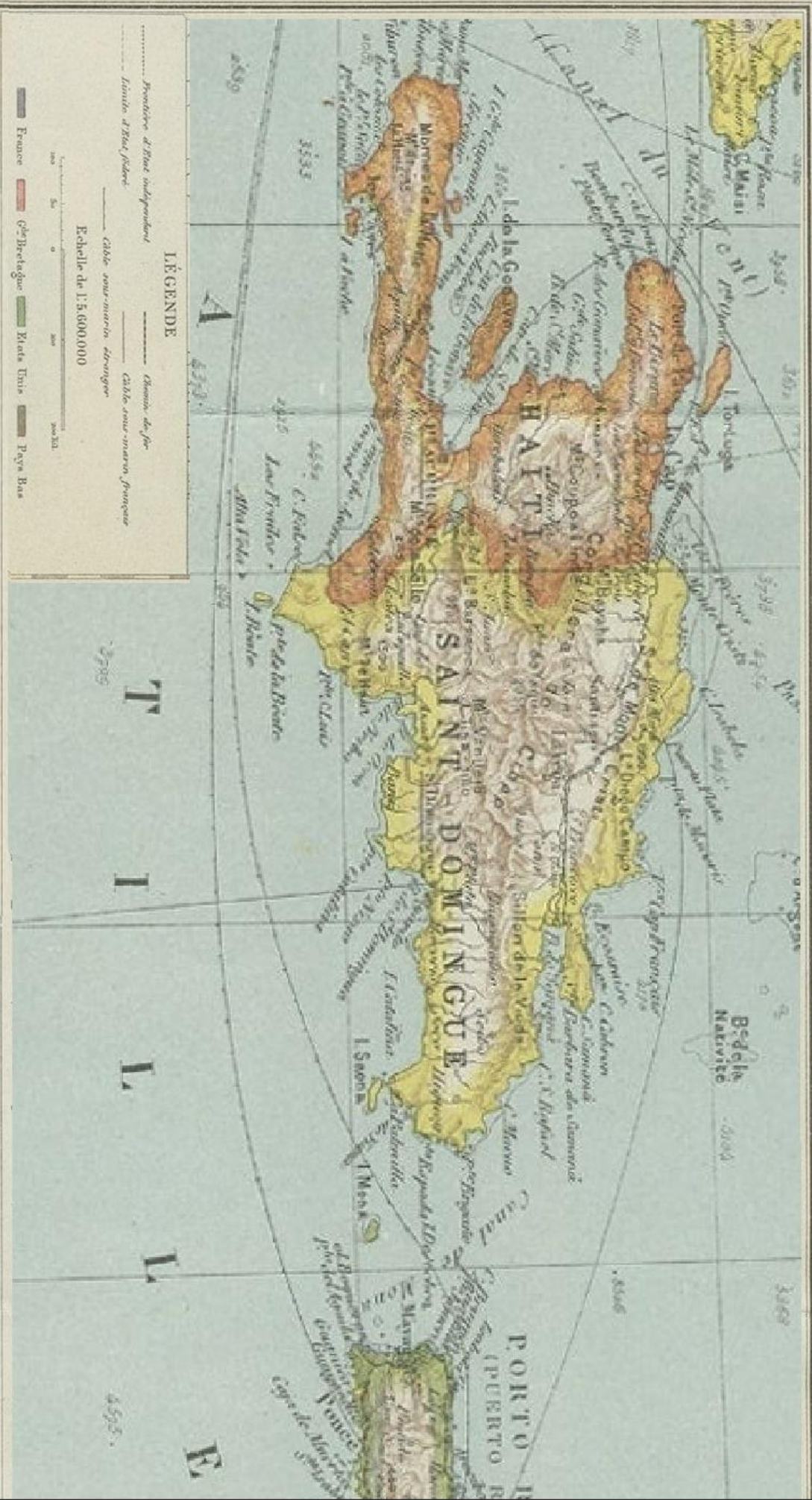
René Duguay Trouin

Né le 10 juin 1673 à Saint-Malo et mort le 27 septembre 1736 à Paris, René Trouin est un corsaire français. Ses victoires contre les Anglais et les hollandais lui ont assuré une ascension très rapide dans la hiérarchie maritime. Il est nommé lieutenant général des armées navales en 1728.

Achevé d'imprimer en 1949

BR – Armes, à distribuer en privé
Pistolets XVII : Villon & Sévère + 1 Extra
Pistolets Maravillas : Villon & Pakal
Tromblon : Le Baptiste





LÉGENDE

..... Frontière d'Etat indépendant

----- Limite d'Etat, plaine

----- Limite sous-marin, passage

----- Limite sous-marin, étrangère

----- Frontière

----- Canal

----- Mer

----- Montagne

----- Plaine

----- Rivière

----- Vallée

----- Forêt

----- Culture

----- Ville

----- Village

----- Ferme

----- Eglise

----- Fort

----- Casernes

----- Bateau

----- Chemin de fer

----- Cane

----- Cane sous-marin, étranger

----- Pays Bas

Echelle de 1:5,600,000

0 200 400 600 800 1000 1200 1400 1600 1800 2000

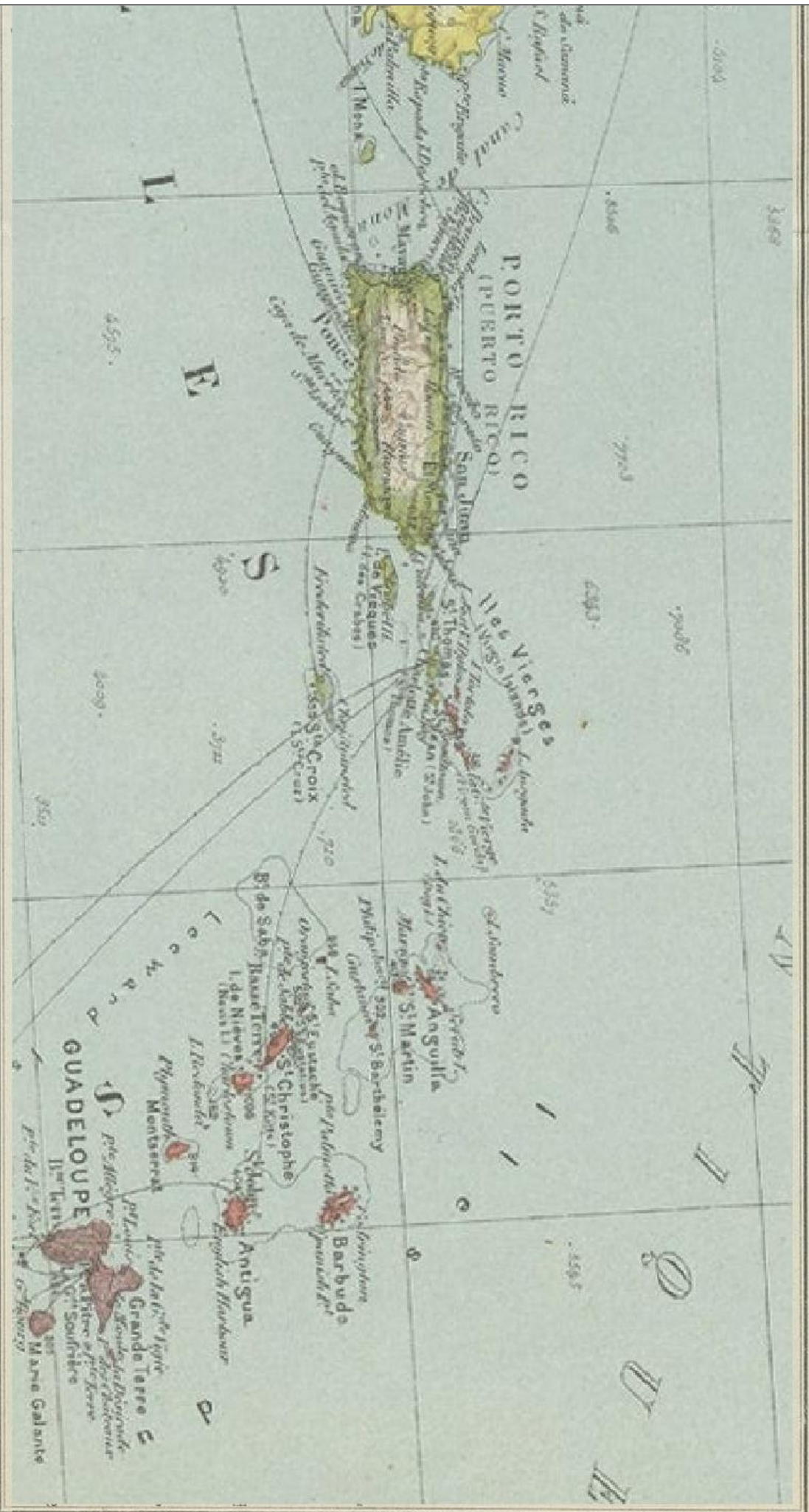
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200

Dessiné par Villot

LIBRAIRIE HACHETTE ET C^{ie}

ANTILLES

CARTE 69



LIBRAIRIE HACHETTE ET C^{IE}

Oranée par H. Pothuizen, les autres par Langrenon

BU1

Cher capitaine Villon,

Le moment est venu. Les risques que cet engin de malheur fait peser sur cette époque sont trop grands. Le tissu temporel se déchire de plus en plus chaque jour. Les tempêtes temporelles de plus en plus fréquentes et de plus en plus violentes. Vous devez rétablir l'ordre des choses.

Je vous en confie la mission, chassez de votre temps ce navire qui n'y a pas sa place. Les rumeurs semblent indiquer que les Itzà préparaient en ces îles une arme susceptible de vous aider. Mais cela ne suffira pas : apprenez-en plus sur votre ennemi, révélez ses faiblesses ; trouvez un moyen de le localiser et de le vaincre.

Bon courage, vous en aurez besoin !

Simon

PS : Puisse ces maravillas de communication vous aider dans votre mission. Si vous m'apercevez dans le ciel, nous pourrions également converser plus aisément.

BU2

Anomalie temporelle localisée au large de Saint-Domingue, à trois heures de navigation plein nord de la pointe est de l'île. D'après nos calculs, il s'agirait du premier voyage de Christophe Colomb. Les caravelles arriveront sous deux jours.

Vous devriez avoir la capacité de résoudre cela, équipage du Déchronologue ! Merci de protéger votre temps.

BU3 – A découper



54

BT2

(Texte écrit en Itzà)

Notre peuple ne se laissera pas abattre si facilement ! Pakuatl Xiuhcoatl, toi seul peut désormais venger ceux qui habitent cette terre contre les envahisseurs du vieux continent !

Avec les années qui se sont écoulées, il ne fait aucun doute que ton peuple a su parfaire l'arme. Il ne reste plus qu'à toi de la trouver, dans l'immensité des îles.

BT Villon

Mes souvenirs : Le monstre de métal qui a descendu les caravelles espagnoles.

Le monde devint noir et la pluie se fit tranchante, quand l'ouragan nous frappa à l'aveuglette. Quelque chose s'était dressé soudain au-dessus des vagues, au-dessus des voiles et au-dessus du monde. Un dieu marin tapi au cœur de la tourmente, agacé par nos petites querelles égratignant son échine. Deux éclairs déchirèrent le ciel, illuminant pendant un bref instant une forme obscure, et gigantesque, qui s'avancait vers le Chronos. Sans réfléchir au risque d'être emporté par le choc, je courus jusqu'au pilote pour prendre la barre et virer sec. La chose bougeait. Une odeur lourde de métal enveloppa notre navire quand la masse titanesque nous frôla. Sang du Christ ! jura le pilote épouvanté, qu'est-ce que c'est ?

Quelque part dans ces nouvelles ténèbres, j'entendis craquer la ligne de feu d'une bordée espagnole, aussitôt suivie par une explosion sourde mal filtrée par les rideaux de pluie. Mortifié, je ne pus m'empêcher de regarder le Léviathan poursuivre sa route, incapable de comprendre s'il venait de nous sauver ou de nous condamner. Un son strident retentit depuis son sommet, suivi par une détonation rauque. Seconde explosion. Tandis que l'obscurité l'avalait, de nouveau j'eus le temps, à la faveur d'un autre éclair, d'apercevoir les lignes de ce qui ressemblait au croisement entre l'enclume d'un géant et un navire aux proportions démesurées.

Un frisson d'horreur me raidit la nuque. Il avait raison : là où aurait dû se trouver le vaisseau qui nous harcelait au plus près, il n'y avait plus rien. Rien d'autre que des débris épars sur la mer agitée. C'était impossible... Et pourtant, cela venait de se passer sous mes yeux. Soudain, tous les vieux contes de marins, les grotesques légendes de monstres et de naufrages polluèrent mon esprit.

Trop paniqué ou trop téméraire, le second chasseur espagnol qui avait espéré couper notre course venait à son tour d'ouvrir le feu sur l'apparition. Moins de cinq secondes plus tard, une nouvelle détonation rauque couvrit le grondement de la tourmente. La foudre tomba sur le navire, qui explosa comme un baril de poudre. Je jure que tous ceux qui assistèrent à l'événement demeurèrent figés, abasourdis par la violence du châtime. C'était Goliath écrasant David sous sa sandale. Les mystères des abysses punissant les incrédules. J'en pleurai d'impuissance.

BT Sévère

Mes souvenirs : L'attaque de Pearl Harbor

« Mlle Béranger, jetez-un à coup d'œil à ça ! Impressionnant les images de Pearl Harbor ! »

J'arracha le journal des mains de mon maître de thèse. A la une, une immense image d'un panache noir de fumée s'élevant d'une carcasse métallique de navire de guerre. Les premières images de l'attaque d'avant-hier commençaient à arriver, ainsi que le nom des milliers de victimes.

Je feuilletai le journal. Une image saisissante d'une gigantesque explosion, des avions en morceaux, une base enveloppée dans une fumée noire, l'attaque avait été particulièrement violente. Encore une fois, les armes ont su remplir leur rôle à merveille, mais cette fois c'était à notre rencontre. Et ce n'était que le début de la guerre. Dans le doute, je jetai un coup d'œil au tableau des victimes. B, ... BA... BE... Béranger Jeanne, infirmière. Ma sœur ?! Non, c'est impossible ! Jamais elle n'aurait pu être là-bas. Ou alors elle m'aurait tenu au courant !

Le souffle court, l'esprit chahuté, je courus vers le commissariat le plus proche. Mais, rien qu'au regard que me jeta l'officier John en entrant, je compris. Je fondis en larmes.

BT Le Baptiste

Mes souvenirs : Le livre de Tortuga

Le Vasseur avait tant bien que mal accepté que nous entrâmes dans la bibliothèque, sa bibliothèque. Quelle surprise de tomber sur tant de livres sur une île fraîchement conquise ! J'avançai dans la bibliothèque. Certains livres entre-ouverts sur la table au centre témoignaient d'un passé mouvementé, les pages décrépies par le sel. A son côté, un livre d'une blancheur éclatante, aux pages d'une souplesse inégalée, présentant toutes sortes de maravillas luminescentes en verre. Mais ce n'était pas ça qui m'intéressait.

Dans la troisième allée sur la gauche, la deuxième étagère, tout en haut le troisième livre en partant de la gauche, je le saisis et l'ouvris. Les images sur les pages étaient d'une réalité déconcertante, explosions gigantesques et fumées noires en tout point comparables à celle de Basse-Terre.

Je déchirai la page 74, en sachant à la fois que c'était l'objet de ma venue ici, mais en ignorant encore pourquoi.

BT Pakal **Mes souvenirs : Le rêve des flammes**

J'ai toujours trouvé que les flammes avaient quelque chose d'envoutant. Le symbole d'une puissance indomptable, apte à tout dominer sur son chemin. Et les flammes de cette gigantesque explosion à Basse-Terre sont de celles capables de tout détruire, celles de vaincre l'Espagnol, celle de venger les Itzà pour tout ce que les Européens leur ont fait souffrir.

Un souvenir vague me revient à la mémoire, comme un rêve étrange. Celle d'un épais cadran doré, dont l'aiguille pointe différents chiffres. Mais ce n'est pas cela qui me préoccupe, au sommet de ce cadran sont représentées des flammes rougeoyantes, puissantes et salvatrices. Tandis que j'oriente l'aiguille vers ces flammes, je sens une énergie débordante me traverser, avant que tout s'embrase autour de moi.

T Sévère **Mes souvenirs : le premier vol en Burbuja**

Moins d'un an qu'avec mes collègues scientifiques nous avons été chassés du sous-marin, et que nous vivions en marge de San Juan sur l'île de Puerto Rico. Nous venions de finaliser notre première montgolfière, cousues dans des vieilles voiles de navire. Il était temps de l'inaugurer.

A mesure que nous prenions de la hauteur sur ce monde qui après plusieurs mois nous était toujours étranger, je m'amusai à contempler les navires aux cales remplies de marchandises qui attendaient au port de San Juan, les plantations de canne à sucre et de tabac qui se développaient peu sur l'île, et les petits bateaux de pêche qui longeaient les côtes dans l'espoir de gonfler ses filets. Cette vue du ciel nous garantissait un point de vue sublime sur cette époque, son architecture, ses façons de vivre.

« Et toi Simon, comment souhaites-tu vivre ensuite ? demandais-je,

- Pardon Séraphine ? Je ne comprends pas bien ta question.

- Maintenant que nous avons atteint le ciel, et que nous pouvons nous déplacer au gré des vents, où irons-nous ?

- Nous formerons des disciples, chargés de documenter au mieux cette époque et de préserver ces savoirs du temps.

- Ah... Je pensais que nous partirions découvrir ce monde. Nous volons au-dessus d'un livre d'histoire, pourquoi ne pas se rendre à la page suivante pour en apprendre plus ? Puis ce n'est pas ici que nous trouverions un moyen de retourner chez nous.

- Tu sais aussi bien que moi, Séraphine, que jamais nous ne reverrons notre époque. Ce temps est notre maison désormais.

Aussi vrai que sonnaient les paroles de Simon, je ne pouvais me résoudre à cette fatalité. Si nous étions arrivés en ces temps, c'est bien qu'il existait un moyen d'en partir...

Annexe - Le Baptiste (A remettre si l'occasion se présente)

Mes souvenirs : burbujas de malheur

Nous faisons cap sur Saint Barthelemy, bredouilles. La prise du galion n'avait pas eu lieu, un navire de course espagnol nous avait repéré alors que nous manœuvrions pour rejoindre notre proie. Pas le temps de s'enfuir, sa bordée déchira le pont supérieur du navire. Depuis l'entrepont, j'entendis les hurlements de mes amis déchirés par la grenaille. Nous n'attendîmes pas le commandement du capitaine Belain pour faire feu en retour. Heureusement nous firent mouche, et même que le grand mat s'effondra emportant avec lui les voiles et les cordages qui permettaient au navire espagnol de nous tenir.

Nous fuîmes. Le pont était jonché de blessés et de cadavres déchiquetés. Les Espagnols avaient été particulièrement juste dans leur frappe. Alors que nous remontions au large Puerto Rico afin de rattraper un port Français, nous aperçûmes dans le ciel quatre sphères blanches au-dessus de la mer. Que diable signifiait cela ? Des bulles blanches observaient notre malheur, comme dernière image de ce combat mortifère. Mes camarades d'équipage ne tardèrent pas à associer ces bulles blanches à un nouveau stratagème des Espagnols, pour communiquer au qui-sait, nous repérer ? Cela expliquerait bien des choses.

Notre peur ne s'arrangea pas lorsque nous vîmes que ces bulles nous suivaient, et rejoignirent comme nous Saint Barthelemy. Les Espagnols voulaient notre peau !

CM Ouistiti

Mes souvenirs : discussion avec Sévère

Cela fait plusieurs mois que je partage les appartements de Sévère à bord du navire. Elle sait se montrer bavarde en privé, s'est vite intéressée à mon histoire que je lui ai raconté plusieurs fois. Mais elle n'abordait jamais son passé, et cette origine targuie qui semblait susciter une hostilité à son égard à bord.

J'avais le sentiment de lui savoir déjà posé la question, je m'attendais à un refus probable, mais Sévère accepta finalement de se confier quelque peu. Il faut dire que le survol récent d'une burbuja avait permis d'aborder plus facilement le sujet des targuis.

Je ne sais de qui j'avais appris son véritable prénom, peut-être aperçu dans ses affaires. Séraphine ... Séraphine Béranger, quel drôle de nom ! Elle réagit avec surprise à son évocation. Malheureusement je ne me souviens pas de la suite de la conversation, il faudrait que je redemande à Sévère de m'expliquer qui sont les targuis...

IV Ouistiti

Mes souvenirs : le combat par trois fois

La dernière salve venait d'être tirée contre les bateaux à rames qui nous faisaient face. Cela ne faisait plaisir à personne, mais apparemment c'était notre mission que de les abattre, de les renvoyer dans leur temps.

J'entendis Villon hurler d'en bas, tout le monde au pont inférieur, calfeutrez les écouteilles. Il m'avait grandement défendu de regarder le champ de bataille une fois ces ordres donnés, mais je ne pus m'en empêcher, la curiosité était trop forte.

Tandis que les cadavres des galères emplissaient la mer de corps mutilés, les débris commencèrent à se rassembler, à se réassembler. L'explosion remontait le temps ! Avant qu'à nouveau explosent ces pauvres galères. Par trois fois le combat se déroula à nouveau sous mes yeux. Par trois fois nous détruisîmes ces navires à rame. Par trois fois ces pauvres hommes reçurent une salve mutilante qui déchira leur chair sans aucune chance de survie.

Ils le savaient tous, et ils continuaient à user leurs canons. Un massacre consenti.

IV Le Baptiste

Mes souvenirs : l'enlèvement de Sévère

La pluie battait son plein. Les nuages obscurcissaient tant le ciel qu'on aurait cru être la nuit. Avec quelques membres d'équipages, nous suivions Villon vers un commerce de maravillas. Je restai méfiant, l'endroit ne me disait rien qui vaille.

A l'angle d'une ruelle, je m'aperçus que Sévère, qui jusque alors me suivait, avait disparu. Je fis volte-face et couru en direction de la taverne miteuse que nous venions de dépasser. Dans l'étroitesse entre les deux bâtiments, j'aperçus Sévère trainée de force par un homme.

J'ignore comment me vint cette idée, mais je tirai aussitôt dans le cordage qui retenait des planches de bois en hauteur du bâtiment. Elles s'abattirent violemment sur l'homme, laissant Sévère indemne.

IV Villon –

Souvenirs : Dans les cales de la Centinela

Dans notre cage, nous étions encore six à avoir survécu au pilonnage du Chronos par Mendoza, réduits à mâcher la paille souillée de notre geôle, partageant aussi équitablement que possible l'infect breuvage parfois distribué aux prisonniers. Nous étions tous en train de mourir de faim. Littéralement. Nos litières souillées ne suffisaient plus à tromper nos estomacs. Jadis, j'avais déjà connu semblable épreuve. Cette expérience passée ne m'était d'aucun secours. « Capitaine, dit la voix de la Crevette en se rapprochant de moi, je vais mourir, capitaine... ». Christ mort ! Mon mousse puait tant que son odeur était insupportable, même au cœur de cette soue infecte. Je détournai la tête pour ne pas sentir les relents de sa chair malade : « Non, petit, tu ne vas pas mourir. Pas encore. »

C'était vrai, et c'était cruel, mais cela sembla le rassurer. La veille, ou l'avant-veille, j'avais frappé durement Patte-de-chien à la tempe, de toute la force de mon talon, pour le forcer à se calmer : il avait essayé de se jeter contre les barreaux de notre cage dans l'espoir de s'ouvrir le crâne, d'en finir avec la faim et la douleur. Je refusai de répondre à mon bosco, de peur de cristalliser ses craintes. Leurs craintes à tous. Tant qu'ils envisageraient de ressortir vivants de ce navire, qu'un avenir les attendait hors de cette cale, ils trouveraient une raison de patienter encore. Puis de patienter un peu plus. Le Cierge aida le mousse à se recoucher et pressa contre ses lèvres un peu de paille humide.

CM Villon

Mes souvenirs : la rage de vaincre

Après des semaines à traquer notre cible, elle était enfin à notre merci, au pied de son île. Monstre d'un autre temps qui refusait jusqu'alors de se soumettre, cette fois tu étais fait !

J'ordonna la première salve, Le Baptiste déclencha le tir des secondes. Cible parfaitement visée, mais les tirs ennemis interceptèrent au vol tous nos espoirs. J'ordonnai la deuxième. Les minutes hurlèrent dans la brume environnante, bien plus puissantes que la salve précédente. Le monstre ne sembla même pas broncher, intensifiant ses tirs de barrage.

J'enrageai. Si nous l'avions enfin localisé ce n'était pas pour perdre de la sorte. Je courrai vers le centre du pont supérieur. Si mes hommes étaient incapables de le couler, cette maravillas le pourrait. Elle le déchiquera, violemment, pour venger tous les hommes de mon temps qui ont péri par cette chose.

CM Le Baptiste

Mes souvenirs : mon visage

Notre premier combat pour les targuis venait de s'achever. L'armement temporel est sensé renvoyer dans leur temps les navires étrangers à notre époque, ce que nous ont dit les Targuis. Effectivement, les caraques de Vasco de Gama de firent pas long feu face au Déchronologue. La dernière salve venait d'être tirée, annihilant dans un halo bleuté ces navires dépassés.

Heureux d'avoir su mener ce combat à la perfection, et fier de mes hommes qui ont bien rempli leur mission, j'enlaça mon camarade canonnier qui se tenait à côté de moi. Une vive sensation de brûlure surgit du contact. Je criai en reculant, le canonnier de même.

Christ mort ! L'homme avait mon visage ! Une barbe un peu plus longue et des habits différents, mais il portait mes traits, faisait ma taille, moi quoi ! Je restai hébété devant ce Jean Maurignon qui n'était pas moi. Tandis que je clignai des yeux, il avait disparu.

Mes hommes n'avaient rien vu ce cela. Etais-je fou ? L'homme avait disparu mais mon corps portait bel et bien une importante brûlure sur tout le torse.

SD Pakal

Mes souvenirs : Le développement technologique des Itzà

« Pakal, je t'ai déjà expliqué que si tu n'ajustes pas les impédances des quadripôles, tu perds de la puissance ! Prends plutôt ce condensateur ! »

Nous avançons si vite, je ne comprenais plus rien. Il y a quelques années on m'apprenait les rudiments de la mécanique et de l'électricité. Je savais comment fonctionnait un moteur à courant continu. Nos fusils et leur balistique m'étaient parfaitement connus. Mais l'électricité avancée, ... un vrai charabia. Heureusement que d'autres étudiants, futurs prêtres et savants, maîtrisaient cela bien mieux que moi.

Je préférais de loin étudier les civilisations étrangères, nos ennemis. Ce que me racontait Arcadio sur les cités côtières me passionnait. J'avais hâte de le rejoindre et d'être moi aussi utile à mon peuple !

IV Pakal

Mes souvenirs : Le refus du Baptiste

Tandis que nous venions d'emporter notre première victoire maritime contre des navires d'un autre temps. Un navigateur espagnol dont la mort me réjouissait.

Je descendis à l'entrepont afin de féliciter le Baptiste. Nous nous étions beaucoup rapprochés depuis la tempête du Yucatan. La réussite de ce combat venait en partie de sa maîtrise parfaite de nos batteries de canon.

Mais alors que j'arrivai à la porte de l'entrepont, Le Baptiste me barra la route.

« Tu ne peux plus venir ici Pakal. Désormais il faudra que tu restes sur le pont supérieur ».

J'allai discuter quand je vis que son corps présentait une marque de brûlure sur tout le torse. Son regard était blême, le combat avait dû moins bien se passer que prévu. Je fis demi-tour. Plus jamais je ne pus accéder à l'entrepont.

T Pakal

La prêtresse d'Itzamna

Je luttais péniblement contre le sommeil. Je tournai la tête vers Arcadio, la mine exaspérée :

« J'en peux plus des enseignements de divinités. Hier *Hunab*, avant-hier *Knich*, aujourd'hui *Itzamna*. On aura fait toute la famille !

- Chut Arcadio ! chuchota Naya, enfin *Itzamna* ce n'est pas n'importe qui ! Dieu du Ciel, de la Nuit et du Jour ! Il a même inventé l'écriture ! »

J'admirai tous les jours l'intérêt qu'elle trouvait dans ces enseignements. J'avais décroché depuis bien des séances déjà. Arcadio, lui, bouillonnait encore :

« Et alors ! Qu'est-ce que j'en ai à faire de *Itzamna* là. C'est pas avec ça qu'on se défendra des Espagnols ! Encore moins qu'on récupèrera nos terres !

- Arcadio, Pakuatli et Naya ! L'histoire du fils du créateur ne vous intéresse donc pas ! »

Arcadio avait parlé trop fort, la prêtresse ne semblait pas apprécier.

« Si vous êtes Itzà, vous descendez de *Itzamna* ! Vous devez apprendre de lui. Ceci est votre dernière séance alors concentrez-vous ! »

A la fin de la séance, Arcadio et moi allâmes nous excuser auprès de la prêtresse. Je ne me souviens plus des détails de sa réponse, si ce n'est sa dernière parole :

« *Au revoir* Pakuatli. Vous ne me recroiserez pas avant très longtemps. Venez donc me rendre visite sur l'île de la Tortue ! »

J'ignorais alors l'existence de ce lieu.

CM Sévère

Mes souvenirs : l'homme de la falaise

Suis-je déjà venue à Tortuga ? C'est normalement une question facile à répondre et pourtant mes souvenirs semblent incohérents. Oui je suis bel et bien venue à Tortuga, puisque j'ai le souvenir de m'être rendu sur cette falaise et d'avoir conversé avec cet homme. Et cet homme parlait espagnol, l'île était avant sous domination espagnole, jusqu'ici c'est cohérent. Pourtant le fort perché dans les hauteurs du village me semble familier. Il fait même partie de mes souvenirs en ces lieux, alors qu'il a été bâti par le Vasseur après la prise de l'île par les Français. Peut-être l'ai-je croisé dans les livres d'histoire que j'avais l'habitude d'étudier. Cela doit être ça.

Etrange souvenir en tout cas que celui avec cet homme, sur la falaise à l'Ouest du village. Je me souviens être intervenue juste avant qu'il ne commette l'irréparable. Que nous avons quelque peu discuté. Que ses propos me semblaient alors importants pour ce que je cherchais, même si je les ai oubliés depuis. Néanmoins je n'ai aucune idée de ce qui m'avait alors poussée à monter là-haut, juste le sentiment que je devais y aller, et que je dois y retourner.

SD – Sévère

Mes souvenirs : Un lieu si familier

Il y a des lieux où peu importe le temps qui s'y passe, on se sentira toujours étranger. Le sous-marin, les cités Itzà, voire cette époque en sont des bons exemples. A l'inverse, certains endroits ne nécessitent que d'y poser un pied pour se sentir chez soi.

Je n'ai pas encore posé pied dans la ville détruite de San Domingo, vestiges d'un si vaste empire. Pourtant, cette jungle, ces plages et ces criques qui défilent à l'horizon me donnent un doux sentiment de paix. Je ne sais pas si c'est l'air marin qui une fois de plus me joue des tours, mais j'ai encore ce sentiment que j'ai joué un rôle important un jour sur le sable des plages d'Hispaniola, qui me semblent si familières.

T1

Dès 1939, l'Allemagne utilisa les sous-marins pour empêcher les États-Unis de livrer des marchandises à l'Angleterre. Mais ces sous-marins étaient beaucoup plus nombreux et puissants (un millier ont été construits pendant la guerre). Pouvant rester immerger entre 24 et 48 heures, ils étaient très craints des marins. Ils attaquaient en groupes : lorsqu'un convoi (un groupe) de navires était repéré par un sous-marin, celui-ci transmettait un message aux autres, qui arrivaient à leur tour. Lorsque tout le monde était prêt, ils attaquaient, lançant leurs torpilles sur tous les gros bâtiments. Il y avait peu de survivants.

Cependant, les Alliés inventèrent le radar, qui permettait notamment de détecter les sous-marins qui faisaient surface, mais aussi le sonar, qui envoyait des ondes sonores dans l'eau : ces ondes rebondissent contre la coque des sous-marins, ce qui permet leur détection. Dès lors, les sous-marins étaient à leur tour traqués par des bateaux spéciaux, les destroyers, mais aussi par des avions. À partir de 1942 - 1943 le métier de sous-marinier devint très dangereux et beaucoup d'hommes perdirent la vie au fond de la mer, leur sous-marin détruit par des grenades sous-marines ou des torpilles spécialement conçues pour couler les sous-marins.

À la fin de la guerre, les équipages des sous-marins allemands étaient de plus en plus jeunes et manquaient d'expérience (on engageait même des jeunes hommes de 16 ans !). En effet, les plus âgés avaient déjà perdu la vie dans les combats. Les sous-marins ne présentaient plus guère de danger : ils étaient très souvent repérés et détruits.



Un sous-marin allemand photographié en 1945.

T2 (Texte écrit en Itzà)

2 ans, 6 mois, 8 jours Après.

Ô grand prêtresse Itzàmna,

Voici bien des années que vous nous avez quitté. Sachez que la mission que nous nous sommes confiés est sur le point d'aboutir. Nous avons tant progressé.

Votre savoir nous serait d'une grandement utile pour finaliser notre création. Le temps a encore ses mystères qui nous échappent. Si vous êtes encore fidèles à notre cause, rejoignez-nous dans la jungle de San-Domingo.

T3 (Texte écrit en Itzà)

2 ans, 1 mois, 27 jours Après.

La motorisation est finalement prête, la précision angulaire requise a été atteinte. Toutefois nous manquons de composants pour finaliser le dispositif de détection. Voyez ce que vous pouvez trouver aux Îles Vierges parmi :

- Carte verte avec AO et Multiplieur.
- Stockateurs 60pF, 90pF, 15µF, et ... 10mF.
- Câbles auto-centrés 3m minimum.
- Elévateur 200V où de quoi en réaliser un.
- Diodes de puissance, au moins 50A.
- Un nouveau rectangle sombre. On a eu qq ennuis avec l'ancien.

Et tout matériel que vous jugerez utile. Vos caisses fourre-tout son très appréciées j'ignore où vous les dénicher. Comme d'habitude, déposez les caisses dans le clocher.

Prêtres de S-D.

SD Villon

Mes souvenirs : La destruction de Santo Domingo.

Une nouvelle explosion monta au-dessus des toits de San Domingo, en provenance des rues étroites bordant le port. La lumière vive plaqua brièvement un masque brutal et cruel sur les traits des vainqueurs. Un cri retentit, qui cingla comme un ordre martial. Penauds et soumis, les prisonniers se figèrent et ne bronchèrent pas tandis que les Itza les poussaient du bout de leurs armes pour les forcer à se regrouper. En quelques secondes, ils ne composèrent plus qu'un maigre troupeau apeuré, au poil roussi et aux yeux asséchés par les flammes. Un autre cri claqua. Les Itza ouvrirent le feu sur le groupe. Entre leurs mains, les armes invoquèrent la camarade. Les soldats hurlèrent, tombèrent sous le feu crépitant. Une poignée de secondes... De moins en moins de pleurs... Les armes se turent. Les regards s'éteignirent.

Sur le quai ruisselant de sang, les corps sans vie des vaincus composaient une rosace atroce. Les balles avaient déchiqueté les chairs, brisé les mâchoires et percé les ventres. Odeur de poudre par-dessus la fumée. Près de moi, je vis Le Baptiste serrer les dents, épouvanté par le carnage. Mes doigts serraient les crosses de mes pistolets à m'en rompre les jointures. Deux autres explosions, plus lointaines, firent tomber une brève pluie de gravats noircis autour de nous. San Domingo n'était plus qu'une ruine. Un charnier soigneusement confectionné pour frapper l'esprit des survivants ou de ceux qui viendraient, bien après notre départ, constater le désastre.

« Nous repartons. Nous avons pris ce que nous cherchions. »

SD Le Baptiste

Mes souvenirs : La destruction de Santo Domingo.

Une nouvelle explosion monta au-dessus des toits de San Domingo, en provenance des rues étroites bordant le port. La lumière vive plaqua brièvement un masque brutal et cruel sur les traits des vainqueurs. Un cri retentit, qui cingla comme un ordre martial. Penauds et soumis, les prisonniers se figèrent et ne bronchèrent pas tandis que les Itza les poussaient du bout de leurs armes pour les forcer à se regrouper. En quelques secondes, ils ne composèrent plus qu'un maigre troupeau apeuré, au poil roussi et aux yeux asséchés par les flammes. Un autre cri claqua. Les Itza ouvrirent le feu sur le groupe. Entre leurs mains, les armes invoquèrent la camarade. Les soldats hurlèrent, tombèrent sous le feu crépitant. Une poignée de secondes... De moins en moins de pleurs... Les armes se turent. Les regards s'éteignirent.

Sur le quai ruisselant de sang, les corps sans vie des vaincus composaient une rosace atroce. Les balles avaient déchiqueté les chairs, brisé les mâchoires et percé les ventres. Odeur de poudre par-dessus la fumée. Près de moi, je vis Le Baptiste serrer les dents, épouvanté par le carnage. Mes doigts serraient les crosses de mes pistolets à m'en rompre les jointures. Deux autres explosions, plus lointaines, firent tomber une brève pluie de gravats noircis autour de nous. San Domingo n'était plus qu'une ruine. Un charnier soigneusement confectionné pour frapper l'esprit des survivants ou de ceux qui viendraient, bien après notre départ, constater le désastre.

« Nous repartons. Nous avons pris ce que nous cherchions. »

Tous ne rembarquèrent pas. De nombreux prêtres Itzà restèrent sur place, portant une étrange verrerie qui ne m'inspirait que malheur.

C Sévère

Mes souvenirs : La découverte du canon

L'expédition était composée d'un équipage de militaires Américains, qui ne présentaient aucun intérêt pour cette mission si ce n'est ma présence féminine à bord, et quatre autres scientifiques historiens et océanologues. Après deux jours de voyage nous arrivâmes sur site. La plongée se passa bien. Stabilisation à 400 mètres et scan radar. L'épave visée était 200m plus loin, une frégate du XVI^e siècle.

Les scans étaient majestueux. Une résolution inégalée. On discernait le grand mat et le mat d'artimon. Les nombreux canons de l'entrepont étaient perceptibles. Un unique hublot nous permettait de voir ce qu'il restait de ce majestueux navire qui avait sans doute arboré un pavillon espagnol. L'avant du navire était absent mais l'arrière presque intact. Deux ponts, probablement une dizaine de canons sur chaque flanc. Et sur le pont extérieur, un immense canon de fonte brillant qui nous faisait face. Du jamais vu !

Extra – Villon

Mes souvenirs : Le don du bateau

Au milieu de l'après-midi, tandis que les frondaisons se faisaient plus clairsemées, je vis les premiers reflets scintillants des flots entre les dernières lignes d'arbres. Cette vision gonfla ma poitrine d'une joie intense, jusqu'à me faire réaliser quelle désagréable épreuve avait été pour moi la lente traversée de la jungle. La mer, infinie et à portée, c'était le reste du monde tout entier qui revenait soudain se livrer à moi. Ma joie fut si grande de revoir le littoral brûlé de lumière et d'écume acide que je tombai à genoux, à l'orée des derniers arbres, pour m'accorder quelques sanglots en souvenir du Cierge, de la Crevette et des autres qui n'avaient pas eu ma chance : du sommet de la petite colline où je me tenais, je pouvais voir la silhouette profilée d'une frégate de course battant pavillon français. Je compris que j'étais sauvé.

Ceci est mon présent pour m'avoir arraché à la mort et au feu, dit Arcadio qui m'avait rejoint. Si je te l'offre, travailleras-tu pour moi ?

Oui, jurai-je sans hésiter.

- Alors viens, descendons rencontrer ton nouvel équipage. Puis nous embarquerons et tu iras là où je te le demanderai.

Je descendis avec les Itza le flanc herbeux de la colline, jusqu'à la plage où nous attendaient trois longues pirogues.

J'aperçus quelques marins de mon espèce, aux airs farouches et redoutables, à la peau claire rougie par les Caraïbes. Bienvenue, capitaine, me dit l'un d'eux, un grand gaillard à la barbe jaunie par le tabac. Permission de lever l'ancre ?

T - Villon

Mes souvenirs : Rencontre avec K'uhul Ajaw

L'air était saturé de pétun et d'autres herbes brûlées qui me rougissaient les yeux. Mon corps n'était plus à moi, mais mon esprit s'acharnait à l'écouter se tordre et se disloquer. Totalement intoxiqué par les breuvages hallucinogènes des Itza, je riais, pleurais et hurlais pour donner sens à la terreur qui me sciait le ventre. Hors de moi, hors du palais, hors du temps, je basculai dans le monde halluciné et macabre de la drogue itza.

Vidé de toute velléité, de toute honte et de tout courage, je relevai le front vers K'uhul Ajaw. Le dieu était arrivé avec sa cour et me fixait calmement. Debout et terrible, il tendit les mains vers moi pour ne pas m'effrayer. Quand il parla, sa voix résonna plus durement que le tonnerre.

Il me narra l'histoire de la soumission de son peuple et de la grande humiliation qui serait bientôt effacée. Il me parla de la guerre en cours et de la reconquête à venir. De la joie, de la paix et de la liberté qui reconforteraient bientôt le cœur de chaque Maya. Je gémissais en écoutant sa description de ce monde nouveau à venir à manger pour tous, du travail pour chacun ; plus de privilèges ni de nantis, à chacun selon ses besoins. Autour de moi, les Itza grondaient et criaient en entendant parler leur dieu revenu les armer et les venger.

« Tu nous serviras à bord de ton navire. Tu formeras mes équipages. Tu seras notre amiral.
»

J'opinai en écumant comme une bête. J'avais oublié la raison de ma venue. Je n'entendais plus que le vrombissement grave des murs de ce palais.

« Maravillas, éructai-je, conserva, quinquina...

- Tu les auras. Le monde entier les aura, car nous sommes généreux. »

T - Ouistiti

Mes souvenirs : Les vestiges Mayas

Je marchais à travers la jungle de San Domingo, dense et hostile comme à son habitude. Depuis le temps j'avais appris à connaître cette jungle, percer un chemin au travers ne me faisais aucune difficulté. Après une petite heure de marche commença à apparaître les premières traces d'une civilisation ancienne et disparue. Quelques murs effondrés et pierres taillées, ornés de quelques serpents et masques étranges dont la signification m'était inconnue.

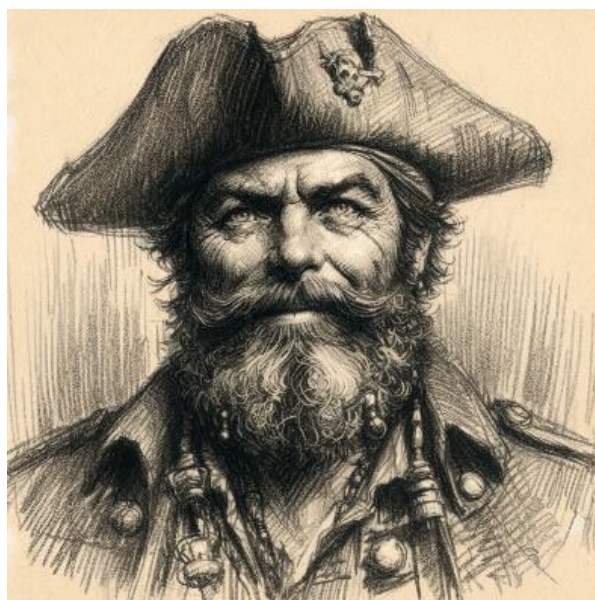
J'approchai de notre destination. Les vestiges qui nous entouraient se faisaient de plus en plus présents, plus faciles à repérer au travers d'une végétation qui les avait recouverts depuis bien trop longtemps. Derrière un rideau de lianes je discernai bientôt un étrange serpent semblant d'élever par-dessus une mer de flammes. Un dessin aussi envoûtant que terrifiant, quand on sait comment à fini ma ville.

Alors que je passais au niveau de son cou, je ne sais pas quelle sorcellerie, sa tête se tourna en ma direction avant de cracher une flèche. Je ne sais comment, mais je m'y attendais. Je reculai juste à temps pour voir le carreau passer devant moi et finir sa course à travers l'écorce d'un acacia voisin.



Fiches PJ

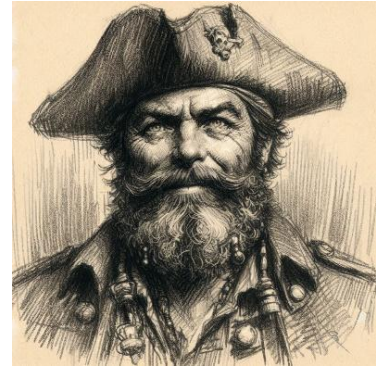
Capitaine Villon



Henri Villon, Flibustier, Capitaine

Mes surnoms : **Capitaine**, Villon, l'Edenté.

Mon apparence : La cinquantaine, trapu, barbu, forte odeur d'alcool, plus toutes ses dents mais toujours le sourire.



Mon histoire :

Je me nomme Henri Villon et suis l'unique capitaine de la merveille baptisée Déchronologue. Il s'agit de mon véritable patronyme. Français je fus, davantage par défaut que par désir, et cette nationalité que je n'ai pas choisie ne m'a guère été d'un grand secours sur une mer caraïbe où les drapeaux feront toujours office de linceuls pour les crédules et les exaltés.

Pour des raisons d'honnêteté et de circonstances qui se révéleront ultérieurement, je ne saurais donner mon âge avec certitude, mais je peux dire que je suis né en la belle et éruptive terre de Saintonge au printemps de l'an 1599. Si j'en crois le décompte des jours notés dans le carnet qui ne quitte jamais ma poche, il semblerait que j'aie vécu environ un demi-siècle. Disons que c'est un nombre qui me convient. À propos de mes parents et de mon enfance, je ne dirai pas grand-chose, tant le sujet serait vite tari ; mais je préciserai tout de même que je grandis dans une famille suffisamment aisée pour qu'elle m'espérât une belle carrière de négociant ou d'officier, au terme d'une éducation solide qui sut peut-être pour mon plus grand malheur m'éveiller à la lecture des beaux textes et des grands esprits. Les hoquets de l'histoire et le courroux des rois m'avaient fait naître sujet de la couronne de France. Je peux avouer aujourd'hui que je n'ai jamais, au gré de mes rencontres, accordé à ces questions de frontières plus d'importance que ne me le dicta la prudence.*

Par mes précepteurs j'ai autrefois appris le latin, mais je n'en fis guère d'autre usage que pour briller auprès des cervelles épaisses et des gredins en souliers vernis ; je parle suffisamment l'anglais pour savoir que ces gens-là ne sont pas pires que d'autres, et pas moins honnêtes qu'un négociant de Bordeaux ou de Nantes ; j'ai assez voyagé pour ne pas ignorer que mon métier de flibustier vient du néerlandais vrij buiter, qui pourrait se traduire par « libre butineur » ou « libre pilleur » ; je possède même quelques rudiments d'espagnol, car il est toujours préférable de comprendre ce que vous ordonne un adversaire.

Bref, pour tracer ma route en ce monde, j'ai su faire autant usage de mon verbe que de ma lame que je manie cependant très correctement et j'aime à penser que je n'ai jamais occis que ceux qui ne m'en ont pas laissé le choix.

** province française correspondant aujourd'hui à la Charente-Maritime*

Sur les raisons qui me firent embrasser la carrière de capitaine caraïbe, je ne me pencherai pas non plus outre mesure. De peur, peut-être, de tomber par-dessus bord à trop vouloir en discerner le fond ; par mésestime avouée, sûrement, des aumôniers, des juges et de tous ces gens tant désireux d'écosser autrui pour en sucer la fibre.

Aujourd'hui, ma mémoire n'est plus ce qu'elle était, ni le temps ce qu'il paraît. « Fugit irreparabile tempus », écrivit le poète Virgile... Comme il avait tort ! Je sais, moi, que les voiles du temps se sont déchirées, pour porter jusqu'à mon siècle des choses qui n'auraient pas dû s'y échouer. À mes yeux, les calendriers n'ont plus aucun sens, et les dates comme les anniversaires ont pris des airs de garces mal maquillées. Dans mon obsession à découvrir l'origine de ces plaies ouvertes, j'ai approché les grands secrets de mon époque et œuvré pour les recoudre. Quelles chances avais-je donc d'y parvenir ? Aucune, sans doute... Que suis-je, sinon un marin un peu trop amoureux du tafia et de la guildive, un peu trop hâbleur et hardi pour avoir admis ses erreurs à temps, si vous me pardonnez ce déplaisant calembour ? Mort de moi, comme j'ai lutté pourtant, au nom de ce qui me paraissait juste !

Extrait - Le Déchronologue

Il était bien temps que je commence le récit de mes aventures, profitant du calme après cet improbable combat contre Alexandre le Grand ! Comment, moi simple flibustier français, en suis-je arrivé à être capitaine d'une pareille merveille ? Prêt à tout risquer pour sauver mon équipage, mon navire, et surtout mon temps !

J'ai d'abord été le capitaine d'une embarcation plus modeste, une goélette baptisée le Chronos, que j'ai guidé durant plus de dix ans. Je fis parti des pionniers à concurrencer la domination espagnole dans le Nouveau Monde, aux côtés des grands capitaines de mon temps, François le Vasseur, Urbain de Rochefort ou encore Pierre Belain d'Estambuc pour ne citer qu'eux. Les escarmouches, abordages et divers complots ont eu raison de nombre de mes amis, il ne reste de ces amitiés d'antan que le Vasseur et moi pour lutter contre l'occupation espagnole. Enfin, cela fait longtemps que mon occupation n'est plus la chasse avide des galions remplis d'or, premièrement car ils sont aujourd'hui fermement défendus, mais surtout car une plus ample menace pèse sur notre monde. Menace me direz-vous alors que ce démon nous a sauvé d'une mort certaine ? Oui car il n'est pas sage qu'une telle puissance sommeille en notre époque.

C'était il y a dix ans de cela, lors d'une chasse habituelle au navires marchands espagnols, lorsqu'un premier navire de course bien trop armé se mit à notre poursuite. A peine le temps de dévier de notre trajectoire qu'un second navire d'escorte sorti de nulle part apparut à l'horizon. Nous étions faits, à moins de plonger dans la tempête qui se profilait à l'horizon. J'hurlai à mes hommes afin d'être entendu et nous filâmes dans l'ouragan, mais les Espagnols de démordaient pas. Alors dans la tempête et que tout

semblait perdu, un monstre venant tout droit des enfers surgit de l'eau, et foudroya nous poursuivants de sa colère divine.

Suite à cette effroyable rencontre, les *maravillas*, étranges objets qui étaient jusqu'alors extrêmement rares furent plus faciles à trouver. Boîtes de métal avec de la nourriture, tubes produisant de la lumière, ou remèdes miracles, les *maravillas* sont diverses mais toujours fascinantes ! Les comptoirs secrets des îles où j'avais le droit de poser l'ancre en recevaient de plus en plus régulièrement. Je flairai le bon filon, agrandit mon réseau de confiance et commençai à faire le commerce de ces merveilles tant envoûtantes que leur marché était lucratif. Mais ma renommée grandissante ne tarda pas à me rattraper.

Nous avons survécu à l'enfer, peut-être que nous étions moins méfiants. Une rencontre hasardeuse, comme nous en faisons tant dans ces eaux familières, mais cette fois le navire que nous affrontions était plus fort. Il s'agissait du chasseur de prime espagnol Mendoza, un limier sans foi ni loi, dont la réputation de traqueur implacable faisait frissonner même les navigateurs les plus aguerris. Nous œuvrâmes à notre survie dans les vents qui battaient contre nous. Mendoza ne cherchait pas l'abordage, mais seulement à nous couler d'une salve de canons bien placée dans le flan, et il réussit avant nous. Il envoya par le fond mon honorable Chronos, et surtout mes valeureux amis avec qui j'avais tant partagé. Les rescapés furent repêchés et emprisonnés à bord de son navire de chasse. Nombre de mes camarades périrent dans une traversée bien trop longue pour ce que nous recevions à manger. Abandonnés dans une cale obscure, entre les rats et nos excréments, je ne sais pas si je souffris plus de la soif ou de voir les camarades de toujours quitter ce monde dans d'horrible souffrances. Qu'est-ce qui me maintins en vie alors que ne m'attendait à ma destination que la potence ? Je l'ignore, mais comme je m'y attendis je fus séparé de mes camarades et jeté aux cachots de Carthagène des Indes. J'échappai à la peine de mort en revêtant de mes habits un malheureux qui croupissait dans ces geôles et, par chance, me ressemblait assez pour que l'on me crût mort à sa place.

Là, alors que tout semblait perdu mais que la rage de vivre ne m'avais pas quitté, je rencontrai Arcadio, un indigène local avec qui je me lia d'amitié. A compté du jour où il démembra un de ses agresseurs intéressé par notre portion si rare de nourriture, personne n'osa plus nous importuner. Son aura me fut utile durant les premiers mois, mais à mesure que les rations devenaient toujours plus irrégulières, plus personne n'eut la force de lever, et encore moins de se battre. Notre place sous le fenestron nous valut notre survie, à lécher la condensation matinale qui s'écoulait le long du mur alors qu'il devenait de plus en plus difficile de déterminer quels corps autour de nous étaient encore habités par la vie. Et lorsqu'un jour la porte du cachot s'ouvrit pour jeter à la fosse commune l'ensemble des cadavres qui y étaient entassés, je me laissai transporter avant de m'extirper en traînant Arcadio hors de ce charnier. Ce n'est qu'aux abords de la forêt tropicale que je m'aperçus que la ville était partiellement en flammes.

Je suivis plusieurs jours durant Arcadio à travers la jungle. L'hostilité de ce territoire ne l'affectait pas et nous avançons à une vive allure dans cette nature suffocante. Arcadio m'annonça qu'il m'amenait auprès de son peuple, les Itzà, découvrir sa cité indigène. Mais plus que cela, il me promit l'accès à la source même des *maravillas*. Peste Blanche ! Non seulement les Indiens n'avaient pas été totalement décimés mais en plus ils maîtrisaient ces mystérieux objets ! Après plusieurs jours de voyage dans la peur des jaguars nous arrivâmes à la majestueuse cité Itzà de Noj Petén. Immenses pyramides de pierre brûlant au soleil de cette percée dans la jungle où des milliers d'individus s'affairaient dans ces constructions grandioses. Je fus conduit dans une de ces bâtisses, dans une cellule où m'attendait des mets inconnus à base de maïs. On vint m'enfiler une tenue d'apparat pour une cérémonie sacrée où j'allais soi-disant rencontrer les dieux Itzà, *ceux venus du feu*, qui permettent aux Itzàs de repousser l'envahisseur espagnol. A cause des flots vomitifs d'alcools qu'on me versa bon gré mal gré dans le gosier, rongé par les vapeurs et encens, je ne me souviens presque de rien. Seulement de quelques visions, alors étendu dans mes relents gastriques, je rencontre leur divinité K'uhul Ajaw, je l'entends conter la victoire du peuple Itzà sur les Espagnols, et me nommer formateur et amiral des équipages Itzà.

Je mettrai plusieurs jours à retrouver mes esprits tant les drogues Itzà étaient puissantes. À mon réveil, Arcadio me révéla, enfin, que les *maravillas* que je cherchais tant étaient en faites toutes proches. Les profondeurs de cette cité, les soubassements de ces temples sont depuis quelques années de gigantesques ateliers d'étude et de construction de *maravillas*. Ce savoir leur provient de *ceux qui viennent du feu*, que j'ai eu apparemment l'honneur de rencontrer lors de cette cérémonie, et c'est eux qui leur fournissent la puissance de repousser l'envahisseur Espagnol. La chute de Carthagène des Indes n'était que le début, je serai capitaine de leur navire vers leurs prochaines victoires.

Arcadio m'avait sauvé la vie, les Itzà m'avaient accepté et m'offraient désormais un navire. Comment pouvais-je refuser ? Je suivis Arcadio jusqu'à la côte. Je ne pus retenir mes larmes lorsque apparut entre les arbres une magnifique frégate de course à trois mâts battant pavillon français. J'aperçus quelques marins de mon espèce, aux airs farouches et redoutables, à la peau claire rougie par les Caraïbes. Bienvenue, capitaine, me dit l'un d'eux, un grand gaillard à la barbe jaunie par le tabac. Je le surnommai bientôt **Le Baptiste**, tant il était toujours de bon conseil, il devint mon maître canonier, et mon ami.

Se joint à cet équipage déjà formé un jeune Itzà du nom de **Pakal**, que je devais former aux différents rôles sur le navire. Un de leur éléments les plus brillants pour sûr. Dédié uniquement à sa formation, une vitesse d'apprentissage record, mais si ennuyant ! Impossible de faire la fête si tous les matelots étaient comme ça ! Les mois sur le navire l'ont finalement un peu arrangé.

Nous attendîmes quelques jours l'arrivée en pirogue de l'armement du navire. Deux batteries de dix canons pour l'entrepont. Mais si ce n'était que ça ! Les canons Itzà étaient de vraies maravillas ! Ils tiraient du temps ! Diable mort ! Leur tir déclenchait un halo bleuté qui ramène quelques secondes en arrière ce qui se trouvait à l'intérieur. Un tir est inoffensif. Mais deux tirs simultanés amènent deux versions différentes du navire ennemi à se collisionner à un même instant. Destructeur.

Avec cet armement nous prîmes la direction de San Domingo, transportant une trentaine d'Itzà équipés de longs et sombres mousquets, *maravillas* ! Moins d'une heure après le débarquement la ville entière s'embrasa. Une trentaine d'Itzà aura suffi à prendre San Domingo, là où tant de navires ont échoué ! À l'extrémité des docks apparurent les Espagnols, par dizaines, escortés par les Itzà. Ils regroupèrent les prisonniers avant d'ouvrir violemment le feu sur le troupeau apeuré. En un instant, il ne restait plus qu'un tas de cadavres dans une mare de sang. Et moi, je regrettai déjà l'allégeance que j'avais fait aux Itzà, une allégeance avec mes salvateurs certes, mais surtout une allégeance avec le diable.

Après cela, je lançai à nouveau mon commerce lucratif de maravillas à travers les ports où un flibustier français avait le droit de mouillage. Revenant après deux ans dans les cachots, et des cales remplies de ce qui se vendait désormais sous le nom de piles, batteries, ampoules, vinyles à échanger à mon avantage contre conserves, sodas, remèdes, lunettes, livres, et autres maravillas ! J'avais compris avec le temps que tous ces artefacts nous venaient d'un lointain futur, celui de *ceux venus du feu*, et que rien n'arrêterait la reconquête des Itzà.

Heureusement pour nous, nous n'utilisons que rarement nos canons. Leur puissance était indécente, mais surtout d'une grande utilité lorsque les premières menaces d'un autre temps arrivèrent en ce monde. Rien n'arrête le progrès, et si nous ne faisons qu'une bouchée des petits cogues médiévaux, nous étions forts heureux d'avoir nos canons temporels lorsque le destin nous fit croiser dans la tempête une frégate immense avec autant de mâts que de ponts de canons prêts à nous envoyer par le fond. D'ailleurs, la maîtrise de mes canonnières et surtout du Baptiste à ce combat était invraisemblable. Le meilleur maître artilleur que je n'ai jamais eu. Mais depuis ce combat, il refuse que je descende à l'entrepont et cela m'irrite.

Je sentais déjà qu'une telle puissance de feu ne pouvait rester impunie. Et mon intuition fut la bonne. Un matin, tandis que nous attendions les arrivées de *maravillas* dans la baie du Yucatan, les inepties du temps se manifestèrent d'une façon on ne peut plus visible. D'abord le ciel se mit à frétiler, puis à changer de couleur à vive allure, puis une violente tempête nous secoua, accompagnée d'un fracas immense. Lorsque je me relevai, plus rien à part notre frégate. Plus de jungle, et surtout plus d'Itzà, comme si notre batterie de canon avec déchiqueté l'entièreté du territoire qui s'étendait sous nos yeux. La tempête temporelle avait tout détruit. Tout sauf une burbuja qui atterrit non loin.

Je pris les devants vers ce ballon venu du ciel. Cela ne pouvait être qu'un targui et les rumeurs autour de ce peuple n'indiquent que de mauvais présages. Peut-être cette burbuja était la raison de l'apparente destruction. Mais à son bord, une splendide femme blonde à l'âge indéterminable. Effectivement une targuie, qui avait été reniée de son peuple, et que sans savoir pourquoi, j'acceptât sur mon navire. Son air bien trop **Sévère** lui valut rapidement son surnom à bord.

D'autres burbujas atterrirent non loin. Un homme aux poils blanchis prénommé Simon pris les devants. Devant mon air hébété, probablement un peu ivre mais surtout méfiant, il m'expliqua que la désolation qui nous entourait était la conséquence de l'orgueil des Itzà. Un rite de trop, qui avait déchiré la trame temporelle. Avant que je puisse poser la moindre question, il m'expliqua que le temps était défait depuis bientôt huit ans décousu, chaotique et dangereux. Mais le monde avait besoin de moi, moi Villon et surtout cette maravillas ambulante qu'est le Déchronologue. La trame du temps était réparable si je suivais les conseils de Simon et des targuis. Je prétextai quelques jours de heures pour la forme et retournai à mon navire. Je pensais bien refuser, mais la situation demandait attention et ma gorge était sèche. Je confiai l'accueil de la targuie au Baptiste qui lui aménagea une cabine sur le pont supérieur, et retrouvai Pakal complètement dévasté par la signification de ce paysage. Les Itzàs n'étaient plus de ce monde. Je revins à Simon avec l'intention de refuser, mais il me donna un livre. Un livre sur les grands navigateurs du XVII^e siècle, où figurait les noms de grands capitaines, et mon nom. Un livre qui racontait courtement ma vie et mes exploits en tant que flibustier. Un livre que me remis Simon et dont à ce jour je n'ai toujours pas tourné la page, préférant penser que le futur ne connaissait pas encore comment je mourrai. J'acceptai l'offre des targuis, et à partir de ce jour j'œuvre à la protection de mon époque face ... au temps. C'était il y a trois ans.

Il y a quelques mois de cela, nous accostions pour nous protéger d'une tempête près des vestiges de San Domingo. Durs souvenirs que nous partagions ici avec le reste de l'équipage. Quelle surprise de rencontrer à terre une survivante, huit ans après la destruction de la cité espagnole. Une jeune fille fouguese, presque sauvage si on réfléchit à comment elle a pu survivre seule ici, si jeune en plus ! Spaniarde certes, mais qui maîtrise de plus remarquablement bien la langue française. Même si mon équipage n'apprécierait pas l'arrivée d'une Spaniarde à bord, j'acceptai sa demande de rejoindre mon équipage. Je ne pouvais pas lui refuser cela, après avoir malgré moi détruit sa cité il y a huit ans. Azucena, de son nom, est une boule d'énergie sans pareil. En quelques mois à bord, elle a réussi à se faire une place. Son agilité dans les cordages lui a valu le surnom de **Ouistiti**, et le poste de vigie afin de remplacer La Mouette, qui se faisait vieux.

Dernier événement en date, un combat maritime mandaté par les targuis afin de réexpédier hors de cette époque un intrus. Alexandre le Grand, rien que ça. Les targuis nous ont donné l'heure et le point de rendez-vous, au beau milieu d'une tempête.

Impossible de savoir à quoi s'attendre face au plus grand conquérant de tous les temps, si plus est dans des conditions météo qui rendaient la manipulation des canons presque impossible. Heureusement, dans l'œil du cyclone la houle retomba et surtout, apparut en face de nous de simples galères à rame. Nous tirâmes sans gloire, des Goliaths sans compassion qui écrasent un ennemi impuissant. Je ne sais pas si l'histoire nous jugera, ou si nous avons justement rétabli une supposée cohérence dans cette époque.

Il en reste que nous étions sortis victorieux de ce combat. Nous faisons actuellement une pause à Basse-Terre en Guadeloupe, le temps de fêter notre victoire ou de l'oublier je ne sais trop, et de vendre les quelques pilules *maravillas* que me refourguaient occasionnellement les targuis. Seule Ouistiti garde le sourire, les autres sont trop choqués par les récents événements qui vont à l'encontre de toute morale maritime. J'ai donné rendez-vous à mes matelots ce soir au Cochon qui Pète, histoire de boire un coup tous ensemble !

Mon caractère :

Passionné, Déterminé, Protecteur

Impulsif, Têtu, Alcoolique.

Mes convictions : *(Indication : Il s'agit des valeurs de votre personnages, elles ne sont pas figées et sont amenées à changer selon votre RP au cours de l'aventure).*

Mon équipage passe avant tout. Je ne perdrai pas mes amis une fois de plus. Je ferai tout pour les protéger.

Les voiles du temps se sont déchirés. Moi seul Villon, capitaine du Déchronologue, suis en capacité de les réparer. Je me bats pour protéger notre époque.

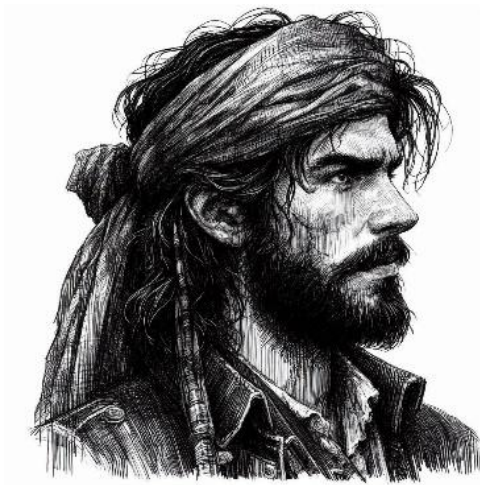
Je désire plus de *maravillas*, c'est le fond de mon commerce après tout. Les connaissances des targuis, mais aussi des Itzà désormais disparus me seront très utiles pour cela.

Ce navire m'a été confié, par le destin, Dieu ou le diable peu importe. Cette *maravillas* nous porte, j'en suis son capitaine, et je veille à ce qu'il reste entier.

Mes relations avec mon équipage :

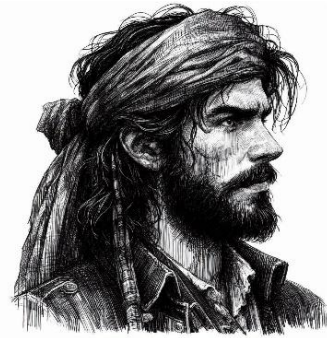
- **Sévère**, Une femme aussi mystérieuse qu'enchanteuse. Elle m'aide grandement par ses connaissances en navigation. Mais malheureusement, elle n'est pas bien bavarde en dehors de ces sujets-là, et ne parle jamais de son passé. Je me contente de la savoir en sécurité sur mon navire. Ouistiti s'est beaucoup rapprochée d'elle.
- **Le Baptiste**, mon maître canonier depuis plus de huit ans. Désormais un grand ami en qui j'ai pleine confiance, et qui mène son travail à la perfection. Sa maîtrise de notre artillerie temporelle est impressionnante, et je ne peux savoir de quoi il relève puisqu'il me refuse l'accès à l'entrepont. Il en fait trop, il devrait plus se reposer, et venir prendre un verre !
- **Pakal**, un jeune itza très compétent, trop même. Je lui enseignais tout ce qu'il devait savoir tout en gardant à l'esprit qu'il était un Itzà à bord de mon navire. Mais que cela signifie-t-il désormais ? Je sais très bien ce que cela fait de perdre tous ses proches. Je suis heureux qu'il s'intègre progressivement à l'équipage.
- **Ousititi**, la jeune et fougueuse vigie. L'accueillir à bord et la protéger est peut-être un moyen de me pardonner San Domingo, mais après tout c'est une charmante jeune fille qui remplit très bien son poste de vigie. Sévère lui a gentiment fait une place dans sa cabine. Je lui explique les nombreuses choses qu'il faut savoir à bord, elle est particulièrement intéressée cela me fait plaisir !
- **Gueule de Figue**, le maître d'équipage et de fait mon second. C'est par lui que passe les ordres aux matelots. Un homme fidèle à son poste.

Le Baptiste



Identité : Jean Maurignon, Flibustier, Maître-Canonier

Surnoms : Le Baptiste, Maître Canon



Mon apparence : Gaillard trentenaire, cheveux bruns longs et attachés, mal rasé. Quelques cicatrices mais plutôt bel homme s'il prenait soin de lui.

Langues parlées : Français, bases d'anglais et d'hollandais

Mon histoire :

Je suis né à Bordeaux, en 1610. Ma mère assura mon éducation et celle de mes frères. C'était une femme douce et attentive, qui veillait bien sur nous. Nous voyions très peu mon père. Il revenait tous les deux ans environs, pour quelques mois seulement. Mère était inconsolable de le voir partir à peine de retour. Au moins, sa place sur un navire de commerce nous tenait à l'abri de besoin. Mais au prix de ne pas voir ceux qu'ils aiment.

Je ne sais pour quelle raison j'ai suivi la voie de mon père. Probablement une lassitude des guerres qui déchiraient le vieux continent. Le siège de la Rochelle, puis les guerres du Saint-Empire, on travaillait dur chaque jour pour permettre à la haute de se foutre sur la gueule. L'appel du large s'est fait sentir, alors à 15 ans, j'ai laissé ma mère et mes frères et j'ai embarqué sur un navire anglais à destination du Nouveau Monde.

Je pensais savoir à quoi m'attendre. Mon père parlait peu de son travail. Il nous narrait seulement les merveilles du nouveau continent, mais ne parlait jamais de la traversée. J'ai compris pourquoi lorsque arrivés à l'Ouest de l'Afrique, nous avons chargé hommes et femmes nègres, entassés pire que du bétail. Beaucoup ne survivraient pas à la traversée. J'ai compris que l'âme humaine était rongée par la soif d'argent et de pouvoir quel qu'en soit l'endroit, et que je ne trouverai pas ce que je cherchais dans le nouveau monde. Mais c'était trop tard, et nous traversâmes l'Atlantique.

Je débarquai au premier port venu, et choisis de ne plus jamais monter sur un de ces négriers morbides. J'arrivai dans la partie Britannique de Saint-Christophe, une île partagée avec les Français. Si je fis au début quelques travaux sur terre, je sentais que ma place n'était pas sur le plancher des vaches. Je succombai aux fortes payes promises par les capitaines, et rejoins la flibusterie. Je pris progressivement part à des missions de plus en plus longues et lucratives. Les galions espagnols étaient alors trop peu défendus devant la horde de pirates prêts à tout que nous étions.

Je me fis la main au maniement des canons. Leur puissance de feu m'effrayait autant qu'elle fascinait. Et surtout, j'avais le sentiment de me sentir vraiment utile à l'équipage sans avoir à découper moi-même mes adversaires. Je devins canonier, sur le navire des capitaines Belain, le Vasseur, et aujourd'hui mon capitaine et ami Villon.

Embarquer sur ce navire a marqué la fin de ma vie de pirate traditionnel. Je suis désormais le défenseur d'une merveille, ou peut-être d'un démon. Comment j'ai rejoint ce navire était déjà fortement annonciateur.

En 1633, alors dans un repaire de Boucaniers à Anguilla, une île sous la dépendance de Saint-Christophe, des Indigènes virent à notre rencontre. Ils souhaitaient former un équipage expérimenté pour manier une frégate volée aux spaniards, menée par le capitaine Villon, et renverser le pouvoir espagnol sur le continent. Quelle blague ! Renverser les Espagnols ! Rien que leur voler un navire est impossible. Et puis ils avaient la mauvaise idée de nous rappeler que le renommé Capitaine Villon avait été coulé par le chasseur de prime Mendoza, il y a un an de cela... Le lendemain, ils arrivaient avec une splendide frégate espagnole à trois mâts, seulement quatre membres d'équipages et une quinzaine d'Indigènes tous armés de mousquets noirs très sophistiqués. Le navire était majestueux, la promesse intenable était tenue, j'embarquai avec quelques camarades en espérant voir renaître le capitaine Villon. Et effectivement, après plusieurs jours de voyage jusqu'aux côtes du Yucatan, embarquait pour mener ce nouvel équipage le capitaine **Villon**, dont je devins le maître Canon, ainsi qu'un indigène Itzà prénommé **Pakal** à qui je devais expliquer les ficelles du métier.

Avec son arrivée vint l'armement du navire. Deux batteries de canons complètes pour l'entrepont. Mais si ce n'était que ça ! Les Itza nous procurèrent des canons qui tiraient du temps, oui oui du temps. Ce que j'ai pu comprendre de l'exercice c'est que le l'explosion du projectile déclenche un halo bleuté qui ramène quelques secondes en arrière ce qui se trouvait à l'intérieur. Un tir est inoffensif. Mais deux tirs simultanés amènent deux versions différentes du navire ennemi à se collisionner à un même instant, et ça fait boum. Enfin, deux versions peuvent rester compatibles et refusionner, mais lorsqu'on déclenche les douze canons d'un coup, c'est bougrement efficace.

Je me souviens très bien, trop bien, de notre première mission ordonnée par les Itzà. Nous sous sommes rendus aux abords de San Domingo. Nous les avons fait débarquer. Moins d'une heure plus tard, les premiers grondements d'armes à feu se firent sentir. Puis une explosion, deux, trois, un vif chapelet de boules de flammes, et la ville entière s'embrasa. Une trentaine d'Itzà aura suffi à prendre San Domingo, là où tant de navires ont échoué ! Je regardai monter l'incendie gigantesque vers le ciel caraïbe. À l'extrémité des docks apparurent les Espagnols, par dizaines, escortés par les Itzà et les mêmes longs mousquets noirs que j'avais déjà vus. Ils regroupèrent les prisonniers avant d'ouvrir violemment le feu sur le troupeau apeuré. En un instant, il ne restait plus qu'un tas de cadavres dans une mare de sang. Et nous, l'équipage, regrettions l'allégeance que nous avions fait avec les Itzà, une allégeance avec le diable.

Je sentais déjà qu'une telle puissance de feu ne pouvait rester impunie. Et mon intuition fut la bonne. Mais je n'en eu la preuve que bien après. D'ailleurs, de telles intuitions me virent de plus en plus souvent à mesure que le temps passait, et surtout comme je le

compris, que j'utilisais mes canons. Et je n'étais pas le seul, mais l'ensemble de mes camarades canonniers commencèrent eux aussi, à avoir ce sentiment de déjà-vu de plus en plus consistant.

Heureusement pour nous, nous n'utilisons que rarement nos canons. Villon fit de moins en moins sa richesse en traquant du Galion espagnol comme un flibustier se doit, mais en commerçant des *maravillas* provenant des Itzà majoritairement. Boîtes métalliques à nourriture, divers objets émanant lumière et musiques extravagantes, et autres bizarreries qui se vendent à prix d'or dans les îles.

Cependant, nos rares combats étaient désormais de plus en plus simples. Non seulement nous maîtrisons finement notre armement temporel, apte à figer l'ennemi dès le premier tir, mais de plus nous anticipions malgré nous les tirs et mouvements de notre ennemi. Une bonne communication avec le pont supérieur nous garantissait un avantage certain sur notre ennemi. Et le canon des minutes que je maniais, celui de la plus grande puissance du navire, me permettait d'intercepter au vol les tirs ennemis car j'intuais parfaitement la série de mouvements à effectuer. Miracle !? Non, car les conséquences des armes temporelles étaient particulièrement violentes.

Outre les visions dont nous étions secoués après les combats, nous croisions désormais multiples répliques de nous-mêmes dans l'entrepont. Répliques furtives mais qui avaient de quoi nous rendre fous tant elles étaient d'une réalité déconcertante. Je pris la décision avec l'accord de mes camarades d'interdire pendant et après les combats toute visite de l'entrepont. En particulier, nous nous gardions de la visite de notre capitaine Villon qui n'aurait pas supporté notre mal-être et de l'Itzà Pakal dont le rôle d'apprenti nous apparaissait comme un simple moyen de nous garder à l'œil. Nous acceptions notre situation et ses conséquences, car cela nous permettait une victoire certaine sur nos ennemis et donc de sauver notre équipage.

Un matin, tandis que nous attendions les arrivées de *maravillas* dans la baie du Yucatan, les inepties du temps se manifestèrent d'une façon on ne peut plus visible. D'abord le ciel se mit à frétiler, puis à changer de couleur à vive allure, puis une violente tempête nous secoua, accompagnée d'un fracas immense. Lorsque je me relevai, plus rien à part notre frégate. Plus de jungle, et surtout plus d'Itzà, comme si notre batterie de canon avec déchiqueté l'entièreté du territoire qui s'étendait sous nos yeux. La tempête temporelle avait tout détruit. Tout sauf une burbuja qui atterrit non loin. A son bord, une targuie que l'on surnomma rapidement et très justement **Sévère**, qui s'avérait tout aussi mystérieuse que les rumeurs autour de ce peuple. Villon fit le choix de l'accepter à bord, malgré la destruction apparente. D'autres burbujas atterrirent non loin, le capitaine et son second, gueule de Figue, allèrent discuter avec les targuis qui en descendaient. Je ne sais pas ce qu'ils ont conclu, mais depuis ce jour nous ne répondons plus aux Itzà mais à ces mystérieux voyageurs que sont les targuis auxquels je ne peux me résoudre à faire confiance.

Dernier événement, un combat maritime contre Alexandre le Grand, rien que ça. Les targuis nous ont donné l'heure et le point de rendez-vous, au beau milieu d'une tempête. J'étais anxieux à l'idée de combattre un des plus grands navigateurs de tous les temps, avec des conditions météo qui rendaient la manipulation des canons presque impossible. Heureusement, dans l'œil du cyclone la houle retomba et surtout, nous avions en face de nous de piètres navires à rame. Nous tirâmes sans gloire, des Goliaths sans compassion qui écrasent un ennemi impuissant. Mais au fond de mes entrailles je le vis, une vision violente qui me secoue toujours : si nous écrasons avec une facilité déconcertante ceux de notre passé, nous serons annihilés plus aisément encore par ceux de notre futur.

Il en reste que nous étions sortis victorieux de ce combat. Je ne sais pas si l'histoire nous jugera, ou si nous avons justement rétabli une supposée cohérence dans cette époque. Nous faisons actuellement une pause à Basse-Terre en Guadeloupe, le temps de fêter notre victoire ou de l'oublier je ne sais trop, et de vendre quelques maravillas. Seule **Ouistiti**, la nouvelle recrue à bord postée à la vigie garde le sourire, les autres sont trop choqués par les récents événements qui vont à l'encontre de toute morale maritime. De mon côté, je me charge d'entretenir nos précieux canons temporels et de me remettre des récents événements ; ce temps de repos est bienvenu.

Mon caractère :

Compétent, Dévoué, Visionnaire

Troublé, Dépendant, Sentimental

Mes convictions : *(Indication : Il s'agit des valeurs de votre personnage, elles ne sont pas figées et sont amenées à changer selon votre RP au cours de l'aventure).*

Villon est mon capitaine, je l'aiderai toujours à accomplir la mission qu'il s'est confié. Il sait que les risques qu'il prend sont justifiés, je lui fais entièrement confiance.

Je suis l'homme d'armes de ce navire. Je suis garant de la survie de l'équipage, en combat maritime comme à terre. Je ne me pardonnerai pas s'il leur arrivait du mal.

Les armes temporelles ont un revers très utile, je dois faire usage de ces capacités de vision sans pour autant inquiéter l'équipage des conséquences sur ma santé.

Je n'arrive plus à discerner le passé, du présent, du futur. Je dois décortiquer tous ces souvenirs si troubles si je veux être utile à bord, ou du moins être capable de remplir mon rôle.

Mes relations avec l'équipage :

- **Villon**, mon capitaine que je suivrais au prix de ma vie. Camarade de mer depuis bientôt huit ans, c'est surtout un grand ami en qui j'ai confiance. Je sais qu'il a eu une vie extrêmement difficile, que les cicatrices lui sont dures à porter et qu'il use et abuse du tafia pour oublier cela. Il n'apprécie pas que je lui interdise l'accès à l'entrepont, mais c'est pour son bien. Il porte déjà tant sur ses épaules, je ne veux pas l'incomber avec cela en plus. Cela fait longtemps que je n'ai pas pris le temps de discuter avec lui, il est assez replié sur lui-même – et Sévère – en ce moment.

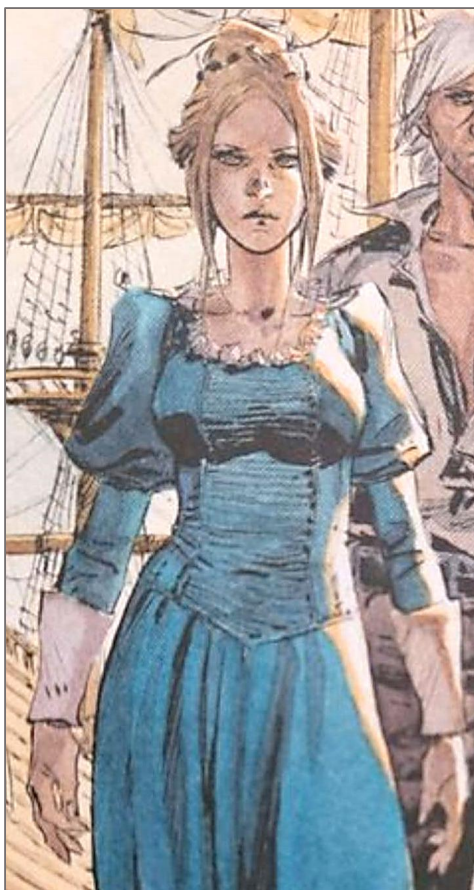
- **Sévère**, elle reste une targuie même si elle prétend ne plus l'être. Les targuis sont dit-on oiseaux de mauvais augure, et bien je le comprends. Elle embarque comme une fleur juste après la destruction du Yucatan, Pakal trouve cela aussi louche que moi ! Elle fait complètement vriller Villon, femme envoûtante. Même si je suis plutôt d'avis qu'elle a une mauvaise influence sur lui, elle semble procurer à Villon de précieux conseils de navigation. Je la pensais solitaire mais elle a accueilli avec bienveillance le jeune vigie Ouistiti dans sa cabine. Elle n'est peut-être pas si terrible que ça, à moins que cela serve sa prochaine manigance.

- **Pakal**, je ne sais pas quoi penser des Itzà. Ils m'ont engagé pour rejoindre le navire de Villon. Ils semblaient surpuissants, inarrêtables, mais ont été entièrement détruits. Si Pakal était un espion, il me semble aujourd'hui bien intégré à l'équipage. Je lui enseigne mon métier avec un œil moins méfiant qu'avant. Il connaît de fait les armes temporelles, mais je lui refuse d'assister aux tirs, pour qu'il ne sache pas pour les visions. Nous discutons facilement, la perte de son peuple l'a décontenancé alors je fais en sorte qu'il s'intègre à l'équipage.

- **Ouistiti**, une jeune recrue qui occupe désormais la vigie. C'est une Spaniarde, mais j'ai fini par l'apprécier. Une véritable boule d'énergie qui apporte une agréable chaleur sur ce navire. Je participe avec plaisir à sa formation d'équipage, sans toutefois lui faire visiter l'entrepont. Elle occupe la cabine de Sévère dont elle semble plutôt proche. Au moins, elle a pu se trouver une place sur ce navire. Je me sens coupable de la perte de sa famille, elle qui vient de San Domingo. C'est une prouesse d'avoir survécu tout ce temps, si jeune. Bien sûr, on lui tait notre responsabilité. L'accueillir convenablement sur ce navire est pour moi une forme de rédemption.

- **Gueule de Figue**, le maître d'équipage et second de Villon. C'est par lui que passe les ordres aux matelots. Un homme agréable et fidèle à son poste.

Sévère



Identité : Séraphine Berger, Archéologue, Navigatrice

Surnoms : Sévère, La Targui.



Langues parlées : Français XXe, Anglais XXe, Itzà, Français, Espagnol

Mon apparence : Femme élancée et délicate, la quarantaine, cheveux blonds soignés.

Mon histoire :

Poitiers, 1925, les séquelles de ce que l'on nomma plus tard la Grande Guerre étaient encore visibles, et mes parents trouvèrent bon de m'avoir en deuxième fille. La lente reconstruction du pays causait bien du tort à de nombreuses familles. Heureusement pour nous, le statut social de mon père me garantit une enfance à l'abri du besoin, avant que cela cause notre départ.

La crise économique déchira l'Europe, l'Allemagne sombra dans le nazisme, l'antisémitisme s'entendit au-delà des frontières. Les hommes désespérés trouvent dans le mépris de la différence de quoi endurer leur propre condition. Mes parents décidèrent de partir aux Etats-Unis, rejoindre une branche familiale lointaine qui pourrait nous accueillir. J'avais alors douze ans, ma sœur vingt-et-un.

Alors que la guerre déchira de nouveau le Vieux Monde, j'eus la chance de poursuivre mes études à New York. Je choisis l'Histoire, peut-être pour comprendre pourquoi l'homme s'évertue à reproduire toujours et encore les mêmes atrocités sans apprendre de son passé. Ma sœur Jeanne choisit une autre voie. Ne pouvant rester indifférente face aux horreurs de la guerre en Europe, elle devint infirmière militaire dans la marine, avant de périr à Pearl Harbor en 1941. Ce fut un choc terrible. La guerre m'avait rattrapée. La folie de ce monde emporta ma sœur.

La victoire tant chantée en 1945 n'arriva pas à réchauffer mon cœur. Dégoutée par mon temps, je choisis de me spécialiser en archéologie. L'histoire de l'Amérique avait d'intéressant qu'elle commençait par l'éradication de multiples civilisations avancées par des marins espagnols vérolés. Puis par un commerce morbide qui n'était que la continuité de leur soif d'or et leur désir de domination du monde. Les plus beaux vestiges de tout cela reposaient au fond des mers et des océans. Cette même mer qui avait emporté un jour ma sœur loin de moi, à cause d'une folie humaine qui se manifeste à chaque époque. J'avais trouvé mon sujet de thèse.

La guerre avait vu l'arrivée d'une nouvelle forme de domination des océans, les sous-marins. Et si certains repartaient déjà en Corée, nous obtînmes en 1950 l'appâtage d'une plongée à but scientifique en mer des Caraïbes, dans les hauts-fonds au nord de Porto Rico. La zone recelait d'épaves du XVIe et XVIIe siècles, témoins des conflits

maritimes contre la domination espagnole. Des galions remplis d'or, des caravelles brisées sur les récifs, des frégates pirates qui n'ont su dérouter l'ennemi espagnol. Tant d'histoire qui devenait aujourd'hui accessible.

Cette expédition ne se déroula pas comme prévu. Pour une raison qui m'échappe encore en partie aujourd'hui, nous refîmes surface au même endroit, mais comme je l'appris plus tard, en 1630. Le temps aussi était devenu fou, et semblait se jouer de moi. Surprise, curiosité, effroi de ne pas pouvoir revenir, colère à notre rencontre, solitude, abandon. La folie gagna l'équipage qui refusa d'accepter leur sort. Avec mes collègues scientifiques nous fûmes jugés coupables de ce bond temporel et débarqués sur Porto Rico, exilés hors de notre pays et de notre temps.

Curieux de parcourir ce livre d'histoire ouvert dans lequel nous étions, nous entreprîmes de parcourir les Caraïbes et de documenter nos découvertes. Nous fondâmes les targuis, peuple nomade ayant pour seul but d'accroître leurs connaissances du siècle. Rares sont les autochtones à nous avoir rejoint par la suite, si ce n'est quelques ermites avides de savoir. Mes collègues préféraient ne pas plus intervenir dans la trame du temps, par peur d'initier un paradoxe qui détruirait le tissu temporel. Je n'étais pas ce cet avis et traquait le moindre indice qui pourrait me permettre de retourner dans mon siècle.

Les mers étaient trop dangereuses pour nous autres piètres navigateurs. Entre les galions espagnols sur la défensive et les nombreux pirates qui les pourchassaient, sans compter sur les tempêtes qui secouent régulièrement la région ou tout simplement un sous-marin militaire du XX^e siècle, nous choisîmes une voie que nous seuls avons la capacité de maîtriser : les airs. Nous confectionnâmes nos propres montgolfières avec des voiles déchirées, et partîmes explorer ce monde au gré des vents.

Cependant, cette technologie inconnue effraya rapidement les habitants de cette époque, qui ne tardèrent pas à nous ostraciser si ce n'est nous pourchasser. Les targuis devinrent un peuple méfié et nos ballons, surnommés burbujas, étaient symbole de mauvais augure. Que diable n'avais-je parcouru trois siècles pour que mon peuple soit à nouveau persécuté !

Nous quittâmes les Caraïbes pour le Mexique, espérant trouver dans ces grands espaces un havre de paix. Les côtes fourmillaient encore de colons espagnols, terrés dans des cités ou des bastions renforcés. Mais les vents nous emmenèrent plus loin, peut-être là où aucun espagnol n'était jamais allé, ou plutôt revenu vivant. En effet, au milieu de la jungle Mexicaine nous découvrîmes une authentique cité Maya, cachée de l'envahisseur espagnole et bel et bien toujours active. Je ne pouvais contenir mon enthousiasme après une telle découverte. Et contre l'avis de mes camarades, nous allâmes en un petit groupe à la rencontre des indigènes.

Je découvris avec étonnement leur cité grandiose, leurs temples de pierres colorés et leurs coutumes étranges. Nous fûmes bien accueillis, à mon grand étonnement

d'ailleurs, peut-être car il était clair que nous n'étions pas conquistadors. L'organisation de leur cité était impressionnante, vivrière, religieuse et surtout militaire et centrée sur la protection de la cité et la reconquête des territoires pris par les Espagnols. Nous étions réellement impressionnés.

Nous eûmes le droit de rester plus longtemps dans la cité de Noj Petén, il est vrai que nous leur apportions une connaissance utile du monde extérieur et de la domination espagnole. Petit à petit nous pûmes tisser des liens, et nous fûmes initiés à leurs rites. Alcools, composés psychoactifs, et visions hallucinogènes, je ne me souviens que d'hurler K'uhul Ajaw presque nue dans mes relents gastriques tandis que les prêtres Itzà invoquaient la puissance du *futur*.

Après des années à écumer la mer des Caraïbes, c'est donc au milieu de la jungle du Yucatan que je trouvai mon salut : les Itzà savaient manipuler le temps et peut-être pourraient-ils m'aider à retourner à mon époque. Allant à l'encontre des préceptes targuis je leur fis part de mon histoire, et d'où je venais. En échange, ils me firent découvrir leurs usines de *maravillas*, complexes gigantesques où ils fabriquent, étudient et récupèrent du futur divers équipements électriques, électroniques et des armes ! C'était invraisemblable, le temps se jouait de nous, et il jouait à l'avantage des Itzà. Cette découverte me fit prendre du recul sur leur civilisation. Je maintins un lien avec les Itzà, notamment pour garder un œil sur le développement d'un moyen de retourner dans mon siècle, mais la donne avait profondément changé et leur pouvoir me terrifiait.

Un matin, tandis qu'avec les targuis nous survolions la baie du Yucatan, le temps se vengea. D'abord le ciel qui changea de couleur à toute vitesse, puis un immense fracas, une superposition incompréhensible, puis rien. Il ne restait plus rien à part une frégate espagnole au pavillon français. Plus de jungle, plus de Noj Petén, la tempête temporelle s'était vengée de l'orgueil des Itzà.

Malgré mon contrôle habituel de mes émotions, je ne pus rester de marbre face à cet événement et à la destruction d'un lieu auquel je m'étais attaché. J'avouai tout à mes comparses qui me radièrent sur le champ des targuis. J'atterri aux abords du navire, celui du capitaine Henri **Villon** qui accepta de m'accueillir à bord. Mon collègue targui Simon alla également à sa rencontre, lui proposer une coopération entre targui et son navire pour résoudre les paradoxes temporels de ce temps. Lui semblait bien au fait des capacités de la frégate pirate que j'ignorais alors : Villon avait passé un pacte avec les Itzà et œuvrait à leur faveur en échange d'un armement temporel, des canons qui tirent du temps.

Villon ne faisait pas sa richesse qu'en traquant du Galion espagnol comme un flibustier se doit, mais en commerçant des *maravillas*. Conserves de légume, boîtes de médicaments, piles, batteries, éclairage, vinyles, il ne manquait que les armes à la

technologie moderne ! Et désormais, il suit les consignes de Simon haut perché dans son ballon.

Je n'ai pas réussi à pleinement m'intégrer à bord, peut-être à cause de mon identité targuie qui repousse, peut-être à cause de mon caractère distant et froid qui m'a donné le surnom de Sévère. J'ai trouvé ma place dans la cabine en tant que navigatrice, comparant les cartes venant de toutes les époques et observant les vents tumultueux afin de mener le navire à bon port. Villon m'a réservé un très bon accueil et même s'il le cache, il est un homme cultivé avec un profond avis sur ce monde.

Son équipage l'apprécie et l'écoute quels que soient les décisions qu'il prend. J'ai ainsi pu établir des liens avec le brillant maître canonnier **le Baptiste** qui m'expliqua comment la gîte du navire, affectée par les vents, déterminait sa capacité à tirer. Un homme brillant, plus dévoué à l'équipage que prenant soin de lui-même. Je dus aussi échanger avec le jeune **Pakal**, un espion Itzà au statut d'apprenti désormais perdu à la suite de la disparition de son peuple. Je ne parviens pas à engager la discussion avec lui, alors que je suis sûrement la mieux placée pour le soustraire à son conditionnement Itzà qui semble encore l'aveugler. Mais ma meilleure rencontre, c'est cette jeune espagnole prénommée Azucena, dont l'agilité lui a valu une place à la vigie et le nom de **Ouistiti**. Une jeune fille fougueuse et révoltée qui me rappelle mes jeunes années.

Cela fait désormais onze ans que je suis arrivée en cette époque et trois ans que je suis montée à bord. Dernier événement, un combat maritime annoncé par Simon contre Alexandre le Grand, rien que ça. L'équipage de flibustiers était terrifié à l'idée à l'idée d'affronter un maître de la navigation, je ne savais pas à quoi m'attendre. Et à mon grand malheur, au cœur d'une violente tempête où j'emmenai le navire selon les directives de Simon, nous avons pulvérisé une flotte de navires à rames. Je ne sais pas si l'histoire nous jugera, ou si nous avons justement rétabli une supposée cohérence dans cette époque.

Nous faisons actuellement une pause à Basse-Terre en Guadeloupe, le temps de fêter notre victoire ou de l'oublier je ne sais pas trop, et de vendre quelques maravillas. Seule Ouistiti garde le sourire à bord, les autres sont trop choqués par les récents événements qui vont à l'encontre de toute morale maritime. Personnellement, je suis terrifiée à l'idée de me faire rattraper par le sous-marin Américain. Nous n'avons absolument aucune chance de le vaincre et pourtant, si nous souhaitons rétablir la trame temporelle, il ne suffira pas de chasser que les fantômes du passé mais aussi ceux du futur. Ce dont je suis de plus en plus certaine, c'est que jamais le sort ne m'accordera la tranquillité d'un bureau d'étude et la vie calme à laquelle j'aspire.

Mon caractère :

Observatrice, Attentionnée, Perspicace | Nostalgique, Distante, Calculatrice

Mes convictions : *(Indication : Il s'agit des valeurs et des objectifs de votre personnages, elles ne sont pas figées et sont amenées à changer selon votre RP au cours de l'aventure).*

J'ai conscience de la puissance de feu du sous-marin. Je dois protéger mes camarades d'équipage, et en même temps de pas les inquiéter. Ma vie est ici aujourd'hui, ils ne me la prendront pas.

Je dois apprendre comment les Américains ont pu survivre jusque-là dans le sous-marin et surtout, continuer à les fuir.

J'aimerais bien trouver un moyen de regagner mon époque. La vie mouvementée de flibustière n'est pas faite pour moi.

Mes relations avec l'équipage :

- **Villon**, je lui suis reconnaissante pour l'accueil sur son navire. Au quotidien, je l'aide à l'étude des cartes, des vents et de la météo. C'est un flibustier expérimenté, et un homme meurtri par les épreuves de la vie. Il souhaiterait en savoir plus à mon rencontre mais n'en a pas besoin. Je me préfère être une aide distante, un soutien à lui apporter quand il en a vraiment besoin.

- **Le Baptiste**, un homme pleinement dévoué à sa mission de maître canonnier. J'admire son dévouement à bord, toujours à prêter main forte alors qu'on sent que la fatigue l'atteint. Depuis les trois ans que je suis à bord, il a bien changé, plus calme et conscient, mais bien moins présent qu'auparavant. Le récent combat a dû lui mettre un coup, ce n'est pas facile d'être celui qui allume la mèche.

- **Pakal**, il me rappelle mon rôle dans la destruction de ce monde, par la coopération que j'ai eu avec les Itzà. Je veille maintenant à ce que les Itzà ne causent pas plus de tort. Même s'il a perdu son peuple, il reste farouchement endoctriné par les préceptes de son peuple. C'est un jeune en souffrance qu'il s'agit d'accompagner.

- **Oustiti**, une jeune motivée et fouguese. Je ne peux m'empêcher de faire attention à elle, peut-être car elle me rappelle ma jeunesse désormais lointaine. Elle partage mes appartements donc nous nous sommes rapprochées. Pauvre enfant, elle n'a vraiment pas eu la vie facile. Je suis heureuse qu'elle soit intégrée à bord.

- **Gueule de Figue**, le maître d'équipage et second de Villon. C'est par lui que passe les ordres aux matelots. Un homme affable et fidèle à son poste.

Ouistiti



Identité : Azucena Roberto Martinez, Flibustière, Vigie

Surnoms : Ouistiti, Azu, la Spaniarde

Apparence : Jeune femme latine, la vingtaine, cheveux bruns à la nuque. Yeux noirs, regard vif. Style vestimentaire masculin.

Langues parlées : Espagnol, Français

Mon caractère :

Obstinée, Indépendante, Volontaire /// Rancunière, Téméraire, Naïve

Mon histoire :

Je n'ai que des vagues souvenirs de mes premiers parents. Ils géraient une auberge aux abords du port de San Domingo. Mon père venait d'Espagne, un marin sans foi ni loi qui avait dû massacrer bon nombre d'indigène avant de s'installer dans une colonie. Ma mère, une autochtone dont il s'était finalement épris. J'étais métissée mais par chance mon teint était plutôt clair et je n'en ai que peu souffert.

J'avais trois grands frères, deux ayant déjà pris la mer, rejoint les frégates espagnoles qui escortent les galions remplis d'or vers le vieux continent. Le dernier, Roberto, aidait mes parents à l'auberge, moins emballé à l'idée de servir une couronne située à l'autre bout de l'océan. Je me souviens de nos escapades dans la jungle. Il m'accueillait dans ses cabanes artisanales. Il me montrait quelles baies étaient comestibles, et lesquelles lui avait retourné l'estomac. Nous allions dans notre crique secrète attraper les crabes et harponner les poissons, que nous faisons cuire au feu de camp.

Je n'ai pas eu la chance de partager beaucoup de temps avec lui. À mes dix ans, lors d'une nuit sombre à la chaleur étouffante, la ville s'enflamma. Je me souviens de bruits sourds, d'explosions. Une destruction éclair qui ravagea toute la ville, et toute sa population. Mes parents prirent la direction de la forêt en me portant, Roberto courrait devant. Tous furent abattus, sauf moi. Je fus épargnée, et seule, je parvins à fuir dans la forêt, voyant la ville où j'avais grandi disparaître sans que jamais je ne puisse en savoir l'auteur ou la raison.

Pendant un mois, j'ai appris à survivre à mes dépends. Pourquoi continuer à vivre alors que tout était perdu ? Peut-être que c'était faire vivre Roberto à travers les connaissances qu'il m'avait légué. Car si j'ai pu survivre, non sans peine, ces quelques mois, c'est bien grâce à lui.

Mon calvaire solitaire prit fin un heureux jour où j'aperçu la faim au ventre et le corps écorché deux silhouettes féminines à l'horizon. C'était une jeune femme brune, prénommée Anna, et une femme blonde un peu plus âgée qui s'appelait Sarah. Elles virent à mon secours alors que j'arrivai au bout de mes réserves et de mes forces. Nous



nous installâmes dans une ferme aux abords des ruines de San Domingo qui avait été moins endommagée que le reste de la ville.

Les deux voyageuses venaient de la mer m'ont-elles dit. Du haut de mes dix ans, je n'ai pas tardé à les appeler maman et mamie, tant elles étaient douces et attentionnées avec moi. Anna était plus énergique, partait chasser et pêcher tandis que Sarah préférait rester à la maison. Elle était très intelligente et m'apprirent même à lire et à écrire.

J'oubliai vite les horreurs que j'avais vécu et profitai de la nouvelle enfance qui m'était offerte, avec ma nouvelle famille. Jamais elles n'acceptèrent de me raconter d'où elles venaient, si ce n'est un vague par-delà les mers sur les autres îles des Caraïbes. Alors que je grandissais, l'envie de découvrir ce qu'il y avait au-delà des mers se faisait de plus en plus forte. Certes mon île était immense, et avec les années quelques voyageurs ou pillards sont passés explorer les vestiges de San Domingo. Mais la mer m'appelait.

Malheureusement le malheur revint de la mer avant que je puisse partir. Il y a trois ans, un immense bateau de métal accosta à San Domingo, comme je n'en avais jamais vu auparavant. Son allure me fascinait autant qu'elle me terrifiait. Je m'empressai d'aller porter la nouvelle de l'arrivée du navire à la maison ! Mamie Sarah fondit en larmes, des larmes de terreur. J'essayai de la rassurer quand on enfonça la porte. Maman Anna s'interposa, elle fut immédiatement abattue, avec Sarah, par les hommes qui venaient d'entrer.

J'en suis convaincue aujourd'hui, ces hommes venaient d'un autre temps. Ce navire, leurs longues armes noires qui sèment la mort, et leurs tenues vertes tachetées venues d'ailleurs. Ils m'avaient pris ma deuxième famille. Je ne sais par quel miracle ils choisirent de m'épargner, peut-être n'en avait-il juste rien à faire de moi ? Mais cela leur coûterait cher. Ce jour-là je me jurai de les détruire, eux et leur navire. Un par un, ces blancs venus d'ailleurs allaient succomber à leur arrogance, car je les buterai de mes propres mains.

Deux ans après ces événements accosta un navire battant le pavillon français, rare chose dans une ancienne cité espagnole. C'était ma chance de quitter cette ville de malheur et de retrouver les hommes du futur. J'allai à la rencontre du navire, leur demandant de m'accepter malgré l'espagnole que je suis. Je rencontrai leur capitaine, Villon, flibustier puant l'alcool mais au grand sourire qui accepta de me m'engager sur son navire.

Je fis peu à peu la rencontre d'un charmant équipage. Certains étaient réticents à embarquer une Spaniarde, comme ils aiment m'appeler, mais heureusement la plupart m'apprirent à me rendre utile sur un navire. Une femme surnommée Sévère me permit de prendre ma place en tant que femme sur le navire et m'accueillit chaleureusement dans ses appartements, tandis que le canonier Le Baptiste m'expliqua les rudiments de la vie à Bord.

Assez vite je pris goût à escalader les cordages pour aller observer ce nouvel horizon qui s'offrait à moi. Mon agilité et ma bonne vue me vaut d'être promue Vigie, alors le haut du mat devint ma place, et je fus surnommée Ouistiti. Le jeune Itzà Pakal venait de temps en temps discuter avec moi. Il est en formation sur son navire, enfin il était... Il a appris il y a peu la disparition de tout son peuple, et je crois bien être la seule à bord qui peut comprendre ce sentiment.

Villon n'est pas un capitaine comme les autres, son navire le Déchronologue non plus, ce qui me fait dire que je suis au bon endroit si je veux voire exploser le navire de métal avec tous ses occupants. Les canons du Déchronologue tirent du temps. Je n'ai pas tout compris mais c'est rudement efficace pour annihiler un adversaire. Je comprends progressivement d'ailleurs qu'il y a un problème avec le temps dans ces mers, ce qui me conforte dans l'idée que mes bourreaux ne sont pas dans notre temporalité.

Villon ne fait pas sa richesse en traquant du Galion espagnol comme un flibustier se doit, mais en commerçant des maravillas. Boîtes métalliques à nourriture, divers objets émanant lumière et musiques extravagantes, et autres bizarreries qui se vendent à prix d'or dans les îles. De plus, le capitaine répond désormais aux consignes de voyageurs en ballons, qui lui somment de se rendre à tel ou tel endroit.

Dernier événement, un combat maritime dans un lieu précis à un instant précis, au beau milieu d'une tempête. J'ai dû m'accrocher pour ne pas tomber du mât mais j'étais peut-être la seule à voire quelque chose. Et ce que j'ai vu, ce sont des navires à rames que l'on a pulvérisés en un instant. Ils n'avaient aucune chance, les pauvres. L'équipage ne s'en est pas remis, il paraît qu'il y avait un grand homme à bord.

Nous faisons actuellement une pause à Basse-Terre, le temps de fêter notre victoire ou de l'oublier je ne sais pas trop, et de vendre quelques maravillas. Sévère a l'air profondément touchée par les événements, sa mélancolie m'attriste. Elle se montre plus souriante d'habitude. En ville, j'essaie de glaner quelques informations sur le navire de métal, ou sur des armes surpuissantes mais c'est peu fructueux. Alors en attendant d'égorger les hommes en vert, je me rends utile à bord.

Mes convictions : (Indication : Il s'agit des valeurs de votre personnages, elles ne sont pas figées et sont amenées à changer selon votre RP au cours de l'aventure).

Ceux qui ont tué ma famille doivent comprendre la souffrance qu'ils m'ont infligé. Nous enverrons le navire de métal par le fond, ou j'irai moi-même les étrangler un à un dans leur sommeil.

Je souhaite découvrir ceux qui ont détruit ma ville d'enfance. Ils doivent payer pour tout le malheur et la destruction qu'ils ont causée. Et moi je veux comprendre la raison d'un tel massacre.

Villon et son équipage m'ont si bien accueillie. Je suis heureuse d'être avec eux. J'espère qu'il ne leur arrivera rien, et je fais ce que je peux pour les aider.

Mes relations avec l'équipage :

Villon, mon capitaine. Il m'a pleinement reçu sur ce navire alors même que j'étais espagnole, et je lui en suis pleinement reconnaissante. Il m'a vraiment appris beaucoup de choses sur la vie en mer, et sur ce qui existe par le monde. Son appétit pour les maravillas est particulièrement intrigant, et il s'amuse de m'en montrer quelques-unes moi qui ne suis jamais sortie de ma ville natale. Il serait un véritable modèle s'il n'avait pas ce problème avec l'alcool. Cela me fait de la peine qu'il se morfonde ainsi dans le tafia pour oublier ses problèmes. Mais il n'a pas l'air d'avoir eu la vie facile et je n'ai vraiment pas envie de lui demander pourquoi il a si peu de dents. Cela reste un homme des mers pleinement dévoué à son équipage et son navire. Et surtout, c'est le protecteur de son époque. Son armement temporel me permettra de vaincre les hommes du futur, j'en suis certaine !

Sévère, la navigatrice du navire, et la seule autre femme à bord. Elle m'a beaucoup aidé à me faire une place sur le navire, et a même accepté de partager ses appartements avec moi. Elle est assez discrète sur sa vie, et tu sais juste qu'elle se nomme Séraphine. Les autres semblent se méfier d'elle, sous prétexte qu'elle soit « une targuie ». Je ne supporte pas que l'on puisse rabaisser les gens à leurs origines de la sorte. Sévère est compétente, attentionnée, et si gentille ! Sa douceur me rappelle celle de mamie, et la voir mélancolique m'attriste.

Le Baptiste, le maître canonier du navire. L'exact opposé de ce que l'on raconte des pirates. Il a eu du mal à accepter une Spaniarde à bord, mais il s'est ensuite porté volontaire pour m'apprendre les rudiments d'un matelot. Pourtant lui passe son temps dans l'entrepont à astiquer les canons temporels dont il a la responsabilité. J'aimerais bien voir à quoi ils ressemblent mais sous prétexte qu'il vaut mieux qu'une femme ne descende pas à l'entrepont pour sa sécurité il m'y refuse. Argh je déteste que l'on me considère ainsi !

Pakal, un indigène Itzà venu apprendre sur le navire. Tu partages pas mal de choses avec lui : nouveau sur les mers, venant d'un peuple étranger, et ayant perdu tout ceux qu'il aimait. Tu n'arrives pas à comprendre s'il t'apprécie ou te déteste, tant son comportement à ton égard passe du jour à la nuit. Il est pleinement dévoué à sa tâche d'apprentissage quand bien même elle n'ait plus grand sens. La perte de son peuple l'a beaucoup affecté. Tu sais très bien ce que cela signifie et tu partages sa peine.

Gueule de Figue, le maître d'équipage et second de Villon. C'est par lui que passe les ordres aux matelots. Un homme gentil et fidèle à son poste.

Pakal



Identité : Pakuatli Xiuhcoatl, Missionné Itzà, Apprenti

Surnoms : Pakal, l'Itzà



Mon apparence : Jeune homme élancé, la vingtaine, teint mat et longs cheveux noirs attachés. Yeux verts, regard profond, traits marqués.

Langues parlées : Itzà, Espagnol, Français

Mon histoire :

Je suis un Itzà. Je fais partie de la dernière civilisation autochtone qui n'a pas été décimée par l'envahisseur espagnol. Je suis né et j'ai grandi à Noj Peten, la dernière cité de notre civilisation gardée secrète au cœur de la jungle du continent. J'ai grandi auprès des enfants de mon âge et des éducateurs, nous apprenant l'histoire de notre peuple et son combat pour survivre.

Apprendre la destruction de votre peuple à l'école, c'est particulier. Les flammes de l'injustice vous dévorent les entrailles, mais sans vous toucher directement. Mise à part quelques temples abandonnés dans la jungle, aucune trace de la destruction de mon peuple. La cité de Noj Peten est entièrement coupée du monde, entièrement cachée de l'envahisseur.

Alors comment imaginer que de telles ignominies sont possibles ? Détruire un peuple, une histoire, des croyances, et des milliers de vies. Ces étrangers ont bafoué nos terres et nos dieux, ils doivent en payer le prix.

Je me suis fait de bons amis qui partageaient ma vision, Arcadio, un gaillard féroce aussi fort que malin, et Noya, une amie que l'on comparait à une panthère pour son agilité et son regard qui nous terrifiait. Nous voulions être utiles à la cité, et rétablir la grandeur passée de notre peuple. Les éducateurs nous apprenaient notre histoire. Le soir nous étudions les textes de nos anciens, les savoirs et les rites qu'ils nous ont transmis. L'entraînement physique que l'on nous imposait était intense. Avec Arcadio et Noya nous nous entraîinions au combat dans la jungle à défaire les Espagnols. Nous voulions être les meilleurs.

En grandissant, nous choisîmes tous les trois la voie du combat. Les rites religieux, l'organisation de la cité, tout cela n'allait pas nous défaire de l'envahisseur. Alors nous redoublâmes d'effort jusqu'à manier aussi bien la lame que l'arc, à être aussi puissants que discrets, et surtout à utiliser notre esprit pour dépasser notre adversaire. Les éducateurs aimaient nous pousser dans nos retranchements, mais c'était la bonne voie car cela nous permettrait de nous venger de l'envahisseur.

Arcadio était très fort, bien plus que je ne l'étais. Il a vite rejoint un groupe d'éclaireur qui menait la guérilla contre l'envahisseur sur la côte, et qui protégeait le secret de la cité. Je préférais rester à Noj Petén et poursuivre mon apprentissage, tant physique qu'intellectuel. Et ainsi, je restais proche de Noya. Elle était extrêmement compétente. Son regard me captivait toujours autant, une détermination inébranlable. Une véritable force de la nature, une élue des Dieux. Mais un matin, peu avant le solstice, nous apprîmes qu'elle était convoquée pour le rite du feu. J'étais désespéré, je savais ce que cela signifiait. C'était une véritable chance d'être offerte à ceux venus du feu, mais je ne pouvais me faire à l'idée de ne plus jamais la revoir. Mais le rite eu lieu. Et inhibé des encens et liqueurs sacrificielles j'assistai à sa décapitation, je fixai son cœur dégoulinant jeté dans le brasier, et je rencontrai ceux venus du feu nous transmettre le savoir et la voie à suivre.

La perte de mon amie fut une souffrance. Je porterai désormais sa rage ardente, son ambition débordante. Les flammes de Noya brûleraient en moi jusqu'à la victoire de notre peuple. Je repris l'entraînement plus déterminé que jamais. Une nouvelle voie s'offrait à moi. Je devais étudier le monde extérieur pour mieux comprendre notre ennemi. Des armes d'un nouveau genre vinrent à nous, offertes par ceux venus du feu. Semblables aux mousquets espagnols, mais bien plus raffinés... et destructeurs. Nous apprîmes à manier ces armes que l'on nous disait venir du futur. Et avec cela, les Espagnols étaient faits.

Je poursuivi durant plusieurs années mon apprentissage des civilisations extérieures. Je rejoins Arcadio dans sa mission, qu'il dirigeait désormais, mais dans un but d'exploration plus que protection. Nous devenions les chasseurs et eux les chassés. Aptes à explorer leurs villes, à défaire leurs avant-postes. Les Espagnols commencèrent à avoir peur et à se protéger. Mais notre supériorité technologique ne leur laissait aucune chance. Ils réussirent tout de même à capturer Arcadio et quelques autres camarades lors d'une expédition un peu trop périlleuse. Nous ne tardâmes pas à le libérer. Leurs avant-postes tombèrent, et la cité portuaire suivit. Plus d'espagnols sur notre côte, l'heure de la vengeance avait sonné, tu vois-ça Noya !! Et ce n'était pas fini ! L'espagnol était venu par la mer, nous allions le chasser par la mer. L'éradiquer de toutes les îles où il a pu se tapir, lui faire comprendre la force du peuple Itza.

Il nous fallait dominer la mer. On vint me proposer un rôle dont je me doutais qu'il avait été imaginé depuis longtemps et que ma formation ait été orientée dans ce but depuis toujours. D'autres peuples souhaitaient voir disparaître les Espagnols. Eux-aussi envahisseurs venus des mers, mais bien plus faibles. Ils se nommaient français, anglais, ou hollandais. Ils allaient nous être utiles. Ma mission était d'embarquer sur un navire flibustier français, plus particulièrement celui du capitaine nommé **Villon**. Je devais d'une part, apprendre tout ce qu'il y a à savoir sur le maniement d'un navire, et d'autre part surveiller de notre ami qu'il coopérât bien avec nous.

On m'expliqua que le capitaine avait été sauvé par Arcadio lors de sa captivité dans la cité espagnole. Il avait même vu de ses yeux Noj Petén, et ceux qui venaient du feu. Il était homme de confiance et prêt à nous aider. Nous le tenions dans notre main, en lui offrant ce navire, cet équipage récemment recruté, et en lui donnant régulièrement ce qu'il appelait maravillas et qui n'était autre que les fruits de la technologie avancée que nous avons aujourd'hui. Engins producteurs de lumière, de bruit, ou remèdes miracles contre des maladies. Il en raffolait, il serait notre outil de vengeance. On me missionna également de faire un compte rendu d'un nouvel armement dont on équipa ce navire, des canons qui tiraient du temps. De ce que j'ai compris, les tirs déclenchent des distorsions temporelles qui ramènent la cible quelques secondes avant. Un tir est inoffensif, plusieurs tirs occasionnent une superposition de versions distinctes de la cible qui s'autodétruisent dans un fracas atroce.

C'est ainsi, en mission d'apprentissage et de renseignement, que je rejoins l'équipage de Villon, plus déterminé que jamais à éradiquer l'espagnol des terres ayant autrefois appartenus aux Itza !

Notre première mission fut tout de même une réussite. Nous prîmes la direction de San Domingo avec trente Itzà, et grâce au navire de Villon nous débarquâmes de nuit. En trente minutes la ville était prise, les Espagnols éliminés. Je rembarquai à bord en laissant quelques prêtres et Itzà à quais chargés d'une tierce mission qui m'était inconnue. Puis nous reprîmes la mer et mon apprentissage commença. Villon m'expliqua les rudiments de la navigation et du commandement. C'était un homme très expérimenté, sa compréhension de la mer, de de son navire et surtout de ses hommes me semblait dépasser tout ce que je pourrai un jour connaître. Le maître Canonier **Le Baptiste** m'enseigna les principes du maniement des canons. Mais bien que son armement lui ait été donné par nous, Itzà, il refusa toujours que j'assiste à un combat maritime avec les canoniers à l'entrepont.

Villon est passionné par les maravillas que nous lui procurons. Traces d'un temps futur dans notre époque, nourriture en boîte, objets lumineux et musicaux et surtout réserves d'énergie pour divers appareils, tout se commerçait à prix d'or dans un monde qui devenait peu à peu fou de ces technologies. S'il savait réellement la puissance des outils que nous tirions du futur, bien mieux que ces bidules lumineux sans valeur. Mais son commerce lui garantissait une vie agréable et bien moins périlleuse que la traque des galions espagnols, à mon grand regret.

Mon ambition brûlante pour la cause Itzà prit néanmoins fin subitement, lors d'un ravitaillement en maravillas dans le Yucatan. Tandis que nous attendions l'arrivée des Itzà, le ciel se mit à changer rapidement de couleur. Une alternance jour nuit effrénée, puis un souffle qui nous plaqua au pont, et un fracas immense. Lorsque je me relevai, plus rien. Plus de jungle, plus d'arbres ni de végétation mais seulement quelques oiseaux qui survolaient un paysage dévasté. Et surtout, la cité qui m'avait formé et pour laquelle

je me battais avait disparu, dévastée. Je demeurai longtemps assommé par l'irréalité du paysage qui s'étendait devant moi. Pourquoi ? Pourquoi nos dieux nous avaient-ils abandonnés ? Qu'avions-nous fait pour mériter pareille destruction.

Il me fallut du temps pour surmonter cet événement. Je mis d'ailleurs plusieurs jours à réaliser qu'une targaie était montée à bord, **Sévère**, et que Villon répondait désormais aux ordres des targuis. Je n'avais pas mon mot à dire, ma civilisation était morte. Morte ?

Je me souviens de ce que m'avais expliqué les prêtres Itzà à San Domingo, parole alors de faible importance mais qui prend aujourd'hui tout son sens. Ils allaient parfaire l'armement temporel d'appeler en notre siècle le véritable pouvoir. Charabia religieux qui prend peut-être aujourd'hui son sens. Et j'étais le seul à pouvoir retrouver aujourd'hui la vraie puissance, la seule qui permette la destruction de l'empire Espagnol. Et si les Itzà ne peuvent désormais plus récupérer leurs territoires, au moins je punirai les envahisseurs pour leur orgueil !

Dernier événement, un combat maritime commandé par les targuis au milieu d'une tempête. Apparemment un grand navigateur des temps anciens, dont nous n'avons fait qu'une bouchée. Le pauvre, des pirogues à rame contre une frégate à canons temporels. La technologie contre le passé. J'en retiens surtout l'importance de renforcer notre armement pour le jour où nous serons les dépassés.

Nous faisons actuellement une pause à Basse-Terre, le temps de fêter notre victoire il me semble, et de vendre quelques maravillas. Seule **Ouistiti**, la dernière recrue Espagnole à bord et postée à la vigie garde le sourire. Nous l'avons récupéré il y a quelques mois, proche des ruines de San Domingo, qui l'eut cru qu'il reste quelqu'un ici. J'accompagne de loin Villon dans son commerce comme à mon habitude, afin de parfaire mes techniques de négoce.

Mon caractère :

Intelligent, Curieux, Ambitieux

Endoctriné, Divisé, Violent

Mes convictions : *(Indication : Il s'agit des valeurs de votre personnage, elles ne sont pas figées et sont amenées à changer selon votre RP au cours de l'aventure).*

Je dois retrouver l'arme secrète Itzà et l'utiliser pour permettre l'arrivée de la véritable puissance apte à châtier l'envahisseur.

Je dois mieux comprendre la volonté de mon peuple. Il me faut comprendre ce qui a causé sa perte, et poursuivre son ambition... si elle a encore un sens.

J'ai été si bien accueilli par l'équipage de Villon. Ma place est un peu sur ce navire désormais. Je souhaite protéger mes camarades d'équipages comme ils me protègent.

Mes relations avec l'équipage :

- **Villon**, initialement mon maître d'apprentissage et la personne que je devais surveiller, aujourd'hui mon capitaine. Il m'a tellement appris, j'ignore comment le lui rendre. Cela se sent que la vie ne lui a pas fait de cadeau, que c'est un homme qui combat pour ses idéaux. Si sa détermination m'inspire grandement, je ne le prends pas pour modèle. C'est un homme aux nombreux défauts. Entre son avarice des maravillas et son penchant pour les femmes et la bouteille, il est facile à manipuler. Personnellement, je ne tombe pas dans ces écueils qui entraveraient ma capacité à mener mes plans à réalisation.
- **Sévère**, une femme étrange que je ne connais que peu. Elle aide Villon à la navigation et ne quitte que rarement sa cabine. Elle semble méfiante à mon égard, et bien c'est réciproque ! C'est la targuie qui a embarqué juste après la destruction de Noj Petén, je ne peux m'empêcher de penser qu'elle a une responsabilité dans cela. C'est sûr qu'elle cache des choses. En plus, Villon ne lui est pas indifférent. Il ne faudrait pas qu'elle l'entraîne dans ses manigances.
- **Le Baptiste**, le bras droit de Villon, pleinement dévoué à sa cause. Il m'a beaucoup appris et je l'apprécie. Seul point étrange, il n'a jamais voulu me montrer le maniement des canons en activité, prétextant que ce n'était pas mon rôle. Alors que bon, ce sont des canons de manufacture Itzà je devrais pouvoir y accéder ! Outre ce refus, il prête toujours une oreille attentive quand on lui parle. Il m'a beaucoup aidé à m'intégrer dans l'équipage, je lui en suis reconnaissant. Le dernier combat l'a anormalement fatigué, peut-être couvre-t-il quelque chose ?
- **Ouistiti**, une Espagnole, qui a le sang de ceux qui ont détruit ma civilisation et persécuté mon peuple. Je devrais la détester, et pourtant je ne peux m'y résoudre. Sa fougue, sa vivacité et son apparente complicité me rappelle Noya. Elle est même douce et attentionnée avec moi ! Et puis je me reconnais tellement dans les émotions qu'elle me partage, la rage d'avoir perdu sa cité natale, ses proches, la perte de ses repères, l'intégration parmi des étrangers. Elle ne semble pas savoir que c'est mon peuple qui a détruit la cité, mieux vaut lui cacher je ne sais pas ce qu'elle pourrait me faire. Mais je n'ai pas de remords, concrétiser l'idéal de mon peuple nécessite forcément des sacrifices.
- **Gueule de Figue**, le maître d'équipage et second de Villon. C'est par lui que passe les ordres aux matelots. Un homme fidèle à son poste.

À bord de l'Embussade : Main basse sur Cumana

Book du MJ

Alex Hawke

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

A bord de l'Embuscade : Main basse sur Cumana

Alex Hawke



*La mer est une promesse plus suave que le souffle d'une femme...
Plus terrible et plus mystérieuse que la plus sainte des trinités.
Foyer ou tombeau, elle donne et arrache au gré des flots.*

Préface :

Bonjour et bienvenue à bord de l'Embuscade ! Maître de jeu en herbe ou confirmé ? Enrôle-toi et signe en bas de la page ! Tu ne sais pas écrire ? Mets donc une croix, cela suffira !

Bienvenue en plein cœur des Caraïbes, nous sommes en l'an de grâce 1687 au large des Grenadines. Ces eaux troubles, voient la main de fer espagnole mise à mal ! Toutes sortes d'aventuriers écument ces rivages : corsaires, pirates et flibustiers sont prêts à tout pour faire main basse sur les navires qui transitent le long de ces côtes. Tel un cœur battant, le nouveau monde pulse au gré des convois chargés de richesses. Le sucre, le café et le coton abondent, mais les plus rusés naviguent à la recherche d'argent, d'émeraudes ou d'indigo. L'appel de l'or tonne au gré des canons et une inextinguible soif de richesses et d'aventure pousse des Hommes de tout horizon à prendre la mer.

Le cadre est posé. Les joueurs incarneront les cinq officiers supérieurs à bord d'un navire corsaire et partiront à l'assaut des richesses du port de Cumana. Le contexte est historique, le ton se veut donc réaliste... et permissif. Le jargon naval de la marine à voile du 17^{ème} siècle doit être omniprésent pour plonger les joueurs dans l'univers, mais pas d'inquiétudes vous n'avez pas besoin d'être marin professionnel pour pouvoir faire jouer ce scénario.

Le système de règles est flexible et des aides écrites à l'intention du Maître de Jeu comme des joueurs sont là pour faciliter la mise en place et pour rendre l'exercice fluide (personne n'a envie d'une narration fastidieuse !)

L'époque, forte en stéréotypes, offre un nombre incalculable d'ambiances différentes ! Des officiers sérieux aux marins caricaturaux, le cadre historique est un bac à sable dans lequel les joueurs vont pouvoir évoluer pour s'amuser au mieux. L'objectif est de créer des situations extrêmes, graves et pathétiques, comme grandioses, glorieuses et retentissantes. Vous serez libres d'utiliser au mieux les outils que je mets à votre disposition et de faire de ce jeu votre plus belle épopée épique, mystique ou tout bonnement comique.

Page blanche

Sommaire :

- I. Introduction : Règles et Histoire
 - I. Contexte historique -
 - II. De l'Explication des règles - (/3)
- II. Scénario :
 - I. Comment tout a commencé - (/2)
 - II. Chapitre 1 – (/3)
 - III. Chapitre 2 – (/2)
 - IV. Chapitre 3 – (/2)
 - V. Quimboiseur -
 - VI. Péripétie : Le Sanctuaire Guaiquiri - (/2)
 - VII. Péripétie : Le Rituel - (/2)
 - VIII. Péripétie : La Harpie -
 - IX. Péripétie : L'Hydre -
- III. Fiches personnages
 - I. Fiches personnages - (/5)
- IV. Aides de jeu :
 - I. Règles d'Escarmouche
 - II. Règles de Combat Naval - (/2)
 - III. Canons
 - IV. Gréements
- V. Ressources :
 - I. Richesses & Butins à Ramasser
 - II. L'Embuscade : L'équipage - (/3)
 - III. L'Embuscade : Registre d'Equipage
 - IV. Glossaire maritime - (/2)
 - V. Un peu de géopolitique & beaucoup de cartes
- VI. Cartes :
 - I. Un peu de géopolitique & beaucoup de cartes
 - II. Carte manuscrite de Cumana
 - III. Carte manuscrite de l'entrée du golf de Cariaco
 - IV. Carte manuscrite du golf de Cariaco
 - V. Carte manuscrite du sud des Caraïbes
 - VI. Carte manuscrite de l'intérieur de l'Embuscade
- VII. Fiches de Navire :
 - I. Brigantine : Le Redoutable
 - II. Cotre : Le Numancia
 - III. Cotre : Le Canaria
 - IV. Cotre : L'Arno
 - V. Goélette : La Lapida de Fé
 - VI. Goélette : La Santa Salva
 - VII. Frégate : La Agosta de Granada

AlexHawke - Conseils pour le déroulement de la table :

Distribuez les aides de jeu au début, mais pas les fiches de personnage. Dans l'ordre, faites une introduction historique rapide (5-10min), puis expliquez les règles d'Escarmouche (15-20min). Donnez leur fiche personnage à lire aux joueurs (30-40min avec les briefs) en leur précisant que les marins de l'époque sont des personnages hauts en couleur et presque théâtraux. Idéalement, prenez à part le capitaine et assurez vous qu'il sache qu'il est corsaire (et ce que cela implique) et qu'il a une fanfare à bord (pour le spectacle). Les deux basques peuvent être pris ensemble, il faut alors retracer rapidement leur périple (Comment tout à commencé (2/2)) et insister sur leur objectif : libérer leur ami Junqua de Bayonne. Prenez Becquel à part, parlez-lui d'Eléonore : il ne doit rien révéler à Le Sage, puis demandez à Le Sage de vous rejoindre et confiez aux deux qu'en tant qu'anciens officiers de la Royale, leur honneur est leur raison de vivre. En faisant ces mises-au-clair en semi-groupe, vous gagnerez un temps considérable.

Présentez ensuite succinctement (10-15min) quelques rudiments de navigation (appuyez vous sur les aides de jeu). Le combat naval ne doit pas être présenté dans le détail, les seuls points importants étant le rôle des joueurs en tant qu'officier et leurs annonces (cf. De l'Explication des Règles (2/3) – « ...Et maintenant, le plus important »).

Contexte Historique > Règles d'Escarmouche > Lecture Fiches Personnages > Navigation & (Règles du Combat Naval)

La mise en place était assez longue sur ma première table, c'est pour cela que je vous conseille ce plan d'attaque. La fin de la mise en place est d'ailleurs un excellent moment pour insérer la pause repas. Après cette pause, vous passez en mode narration et le scénario peut commencer...

L'assaut sur Cumana occupe les 2-4 premières heures de scénario, puis le chapitre 2 fait monter la tension et dure ½ heure environ avant de céder sa place aux prémices du chapitre 3 qui ressemble à une pause au vu de la baisse d'intensité. En fonction du temps, de l'ambiance, des événements et de la fatigue, le chapitre 3 est conçu pour être modulaire. Il peut constituer un scénario à part entière comme juste servir de rampe au grand final de l'aventure (qui peut être épique, tragique, pathétique, mystique, etc.).

N'ayez pas les yeux plus gros que le ventre et composez avec l'avancement en temps HRP pour presser vos joueurs ou au contraire, leur offrir un développement plus long et plus posé.

Contexte historique (1/1)

Commençons par le commencement et parlons histoire !

Tout d'abord, il convient de ne pas confondre ces trois individus **Le Pirate / Le Corsaire / Le Flibustier** :

- **Le Pirate** est un hors la loi. Il hisse le pavillon noir, attaque qui il veut et ne respecte rien ni personne. Quand bien même, il possède son propre code d'honneur, s'il est pris par les autorités, il est pendu haut et court.
- **Le Corsaire** est mandaté par le Roi et est tenu par son contrat d'attaquer uniquement les navires étrangers de nation hostile. Il possède donc des lettres de marques dûment signées qui le contraignent à respecter ses devoirs... Il est notamment tenu de respecter le droit de la guerre et les règles d'engagement en vigueur (il doit hisser ses couleurs avant d'attaquer, se rendre si l'ennemi décroche le pavillon de sa dunette et lorsqu'il capture une prise : une part de son butin est échue au Roi). S'il est capturé, il est fait prisonnier et échangé avec la nation pour laquelle il court.
- **Le Flibustier** est un pirate qui se fait passer pour un corsaire, au mieux ses lettres de marques sont contrefaites, au pire il n'en a pas. Mais il se comporte comme un parfait corsaire et il n'est pas rare qu'on lui propose de le devenir et d'être amnistié s'il a bonne réputation. (ainsi il agit en toute légalité et le roi peut réclamer sa part du butin).

1530 : Corsaires et flibustiers français et anglais sèment la terreur sur les routes commerciales qui relient la vieille Europe aux Indes occidentales (les Amériques). Devant l'ampleur des dégâts sur le commerce espagnol, Charles Quint décide de mettre fin aux petits convois qui rapatriaient régulièrement l'or des colonies en Espagne. Ces petites escadres trop vulnérables sont remplacées par de gigantesques convois (de 30 à 150 galions) réunis une à deux fois par an. C'est l'origine de la flotte d'argent (vers les Indes occidentales), du gallion de Manille (vers les Indes orientales), etc.

Ne pouvant rivaliser avec la puissance de feu de ces escadres, corsaires et flibustiers ont cherché à faire main basse sur les richesses espagnoles avant qu'elles ne soient acheminées vers l'Europe. Forbans et aventuriers ont reporté leur attention sur les ports dans lesquelles ces richesses s'accumulent entre deux passages de la flotte d'argent. **Aujourd'hui (1687), cela fait plus de cent-cinquante ans que les ports et les colonies espagnoles sont victimes de raids, de rançonnage et de pillages réguliers.** Les Espagnols renforcent leur présence dans les Caraïbes et dans le golfe du Mexique, mais rien n'y fait.

1620 : La présence des provinces unies (Hollande, Zélande, etc.) s'intensifie dans les Caraïbes, on peut parler d'une inondation de produits néerlandais sur les marchés et leur production à bas coût devient une menace pour les commerces français et anglais.

1660-1670 : Faisant suite à une succession d'incidents fâcheux, **le Roi d'Espagne congédie ses corsaires basques**. Leur dissidence le pousse à ne pas renouveler les lettres de marques qu'il leur accordait jusqu'ici. **Lesdits corsaires basques, dont Michel le Basque, Alexandre Bras-de-Fer et Junqua de Bayonne, partent pour la plupart chercher fortune au nouveau monde** et s'improvisent flibustier. Eprouvant une certaine rancune envers les Espagnols, certains comme François l'Olonnais les traquent sans répit.

1680-1682 : **Michel de Grammont réunit plus d'une vingtaine de navires corsaires et flibustiers en une escadre** dotée de plus d'une centaine de canons (c'est terrifiant pour l'époque). **Ces bons gens sèment la terreur dans les mers du sud pendant près de deux ans** avant de se disperser peu à peu aux quatre vents. **S'y trouvaient Junqua de Bayonne, Michel le Basque, Alexandre Bras-de-Fer, Ravenau de Lussan et Laurent de Graff lui-même. C'est à l'occasion de cette campagne qu'ils se sont côtoyés et ont formé de solides liens.**

1685 : P. P. Tarin de Cussy, gouverneur de Saint Domingue et de l'île de la tortue impose un ultimatum aux flibustiers qui mouillent à l'île à vache : devenir corsaires et recevoir l'amnistie ou la potence. **Laurent de Graff qui se faisait déjà passer pour un corsaire français franchit le pas et devient corsaire.** Au vu de sa belle réputation et de ses états de service, il est anobli et **le Roi lui offre le commandement d'une toute nouvelle flûte** tout droit sortie des chantiers navals de Rochefort. **Armée pour la guerre (8 canons), elle surclasse tous les autres navires de charge question vitesse, il s'agit de l'Embuscade.** Elle lui est remise avec ses lettres de marque par l'intermédiaire de René Duguay-Trouin. L'illustre capitaine **lui confie la charge de deux de ses officiers** qui sont tenus de quitter le service de la marine pour des raisons personnelles : **François le Sage et Phillippe Becquel.**

1685-1687 : L'Embuscade apporte richesse et prospérité à son capitaine. Ce dernier pourvoit son bâtiment de **32 autres canons** au fil de ses expéditions. Alourdi, **l'Embuscade se dote pourtant d'une puissance de feu sans pareil.**

Août 1687 : **A l'issue d'une tempête tropicale** particulièrement violente, **Michel le Basque et Alexandre Bras-de-Fer rejoignent l'équipage de l'Embuscade, accompagnés d'une quarantaine de basques.** Leur navire est une passoire à moitié échouée dans le port de l'île à Vache : un repère de flibustiers.

De l'explication des règles (1/3)

Explication des règles d'escarmouche :

C'est simple : 1 homme = 1d6, 1 homme = 1 PV
Chaque touche sur du (X+) met un ennemi hors combat (blessé, à terre ou mort) :

Caractéristiques :

Esclave ou civil (6+)
Homme du rang (5+)
Fusillier ou Soldat de métier (4+)
Officier (3+)

Mais on ne va pas lancer tour à tour les dés (cela n'aurait que peu d'intérêt). Il y a donc un système de posture qui a pour objectif de retranscrire la narration du combat.

<u>Postures :</u>	Ordre de jeu	Attaque Mêlée	Défense Mêlée	Attaque Tir	Défense Tir
Assaut furieux	1				
Ordre de tir <i>Rechargement Rapide</i>	2			+1	
Attaque planifiée	3	+1			
Contre-attaque	4	+1	+1		
A couvert ! <i>Rechargement à couvert</i>	5			+1	+1
Désengagement	6	Passer le tour pour fuir ou rompre le corps à corps			

- Chaque officier à la tête d'une troupe choisit discrètement une posture à l'aide d'un dé 6 qu'il place devant lui comme il le souhaite. on révèle ensuite les différentes postures : la posture 1 joue avant la posture 2 et ainsi de suite.
- En cas d'égalité, la troupe avec l'initiative (d'un point de vue narratif) joue en premier (sinon on regarde qui a joué en premier lors de la manche précédente).
- Pour jouer : lancez tous les dés de la troupe (1 pour chaque combattant dans votre contingent + 1 dé héroïque*) et pour chaque succès mettez hors combat un adversaire touché (on enlève immédiatement leur dé du jeu)
- Il y a des postures de mêlée (1/3/4) ou de tir à distance (2/5), la posture 6 est un désengagement : le joueur qui se désengage réussit automatiquement, mais subit sans compensation l'attaque de l'adversaire (avec bonus de posture).

Bonus des postures (cf tableau):

- L'attaque en mêlée donne +1 pour toucher / La défense contre la mêlée donne -1 à l'adversaire pour toucher (en mêlée)
- L'attaque en tir donne +1 pour toucher / La défense contre les tirs donne -1 à l'adversaire pour toucher (à distance)

Le tir :

- La posture 2 est un ordre de tir (à distance), si la troupe est interrompue par un adversaire ayant sélectionné la posture 1 (Assaut furieux) ; la troupe interrompue ne peut ni tirer, ni répliquer à l'attaque, n'ayant pas eu le temps de dégainer.
- La posture 5, si elle est interrompue, ne peut tirer mais peut dégainer et répliquer au sabre (et donc sans bonus de posture).

Recharger :

- La posture 2 permet de recharger en 1 seul tour : Tir(posture 2 ou 5) > **Recharge (posture 2 passive)** > Tir, mais rend complètement vulnérable pendant la phase de rechargement.
- La posture 5 permet de recharger en 2 tours : Tir(2 ou 5) > **Recharge(5)** > **Recharge(5)** > Tir en profitant du bonus de couvert (défense à distance). En cas d'engagement en mêlée, la troupe peut répliquer au sabre (sans bonus de posture)

Le dé héroïque* : Lors d'un engagement, vous lancez 1 dé par homme + 1 dé héroïque. Le dé héroïque n'a aucun effet, sauf si vous faites un 6. La troupe fait alors preuve d'une bravoure inouïe et se montre héroïque (c'est au maître de jeu d'en narrer l'effet et de créer un fait d'arme mémorable). Comptez double les touches des hommes qui ont fait 6 !

Les bonus tactiques :

1 officier peut diriger 20 hommes, l'officier a 3 PV (les joueurs sont des officiers).

- Mauvais commandement : s'il n'y a plus 1 officier pour 20 hommes, la troupe a un malus : -1 pour toucher.
- Supériorité numérique écrasante : s'il une troupe aligne strictement plus de 2X le nombre d'ennemis dans une mêlée & que le terrain n'est pas un gouleau d'étranglement (il faut quand même respecter la narration), ladite troupe a +1 pour toucher.
- Tir dans la mêlée : une troupe qui tire sur une mêlée dans laquelle des alliés sont engagés et qui tire avec un angle incertain a un malus : -1 pour toucher & tous les 1 naturels touchent des alliés.

Création de troupe :

- Vous ne voulez pas vous embêter ? 1 officier commande au maximum 20 hommes et c'est tout.
- Des troupes plus complexes existent : 1 meneur (officier joueur) + X sous-officiers pour une troupe de maximum X*20 hommes, le lancer du dé héroïque confère des malus pour un score de X ou moins. (X : -1 Attaque, X-1 : -2 Attaque, etc.)

(Action) Viser les officiers : A annoncer avant de lancer les dés. Lors d'une attaque, brûlez les 3 meilleures touches. Chaque 6 naturel inflige 1 PV à l'officier, les autres sont perdus. Le reste des succès s'il y en a sont comptés normalement.

De l'explication des règles (2/3)

La narration du Combat Naval :

Le combat naval s'il a lieu ne doit en aucun cas devenir fastidieux ou mécanique, le seul objectif de ce système est de soutenir la narration et donner du corps aux actions des personnages. C'est pour cela qu'il s'agit d'un jeu d'annonce : les joueurs ne décrivent presque pas leurs propres actions, ils donnent des ordres à leur matelots !

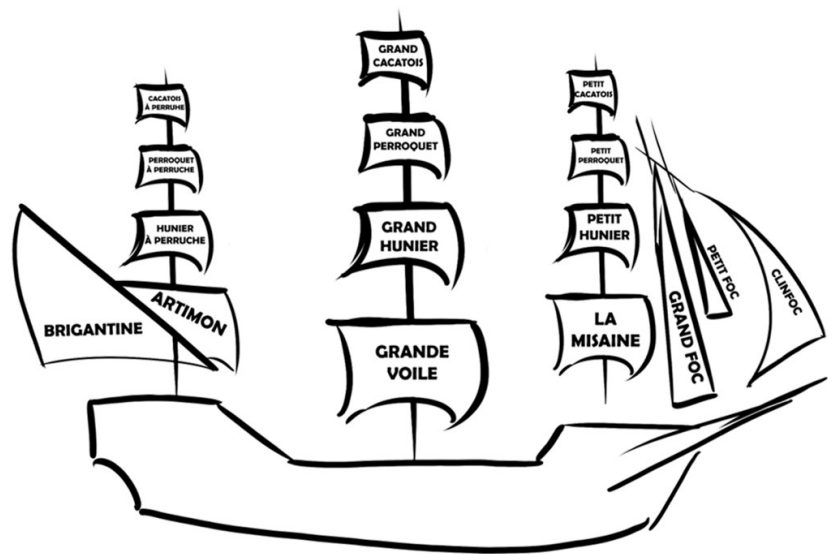
Je conseille d'insister en début de jeu : il est préférable sinon indispensable que les joueurs donnent des ordres au discours direct (c'est valable pour tout le jeu et pas seulement pour les combats) : « *Liam, monte à la vigie ! Yann, ferle-moi ce foc nom de Dieu ! Mettez en panne !* », « *Monsieur Matignon, prenez deux hommes avec vous et mettez une chaloupe à la mer !* », « *Sonnez le branle-bas de combat !* », « *Hardi les gars !* ».

Il faut éviter le discours indirect : « Je leur ordonne de tuer les espagnols ». Cela a tendance à créer une distance entre les joueurs et leur équipage... Et faire vivre l'équipage est capital ! Il faut leur rappeler à chaque instant qu'ils sont entourés de matelots et de sous-officiers, le MJ prend leurs voix pour aiguiller les joueurs, relayer leurs ordres dans tout le navire et faire vibrer la table : « *Vous avez entendu le capitaine ? Magnez-vous bon-sang !* », « *Maître Bras-de-Fer, on a une voie d'eau dans la cale, quels sont vos ordres ?* »

Et maintenant, le plus important :

L'honneur ! Si le pavillon (blanc poinçonné de fleurs de lys à l'époque) est décroché par un équipage ennemi, il faut se rendre ou perpétrer délibérément un acte de piraterie. De même les prisonniers sont censés être traités dignement (C'est important pour Laurent De Graff).

L'orchestre ! Et oui, la notoriété de Laurent De Graff était telle qu'au son de son orchestre jouant sur le pont, les marchands se rendaient sans combattre. (« On The Spanish Warpath » Sea of Thieves est une musique parfaite, ça ou la symphonie du nouveau monde de Dvorak)



Esquisse du gréement de l'Embuscade : Navire de Laurent De Graff

Le tour de jeu standard (cf. détails page suivante):

- Le MJ « retourne un sablier » d'environ 4min30 - 5min
- Phase de réflexion : Les joueurs prennent le temps qu'ils souhaitent pour s'accorder entre eux.
- Phase d'annonce : Les joueurs donnent leurs ordres dans l'ordre suivant : Capitaine > Second > Pilote > Maître d'équipage > Maître cannonier
- Résolution de la manœuvre de l'Embuscade au fil du tour et description des manœuvres ennemies plutôt à la fin du tour.

La fin du sablier :

- Si les joueurs n'ont pas commencé à annoncer leurs ordres, il faut considérer que le navire ennemi a eu un tour gratuit pour manœuvrer.
- Si les joueurs n'ont pas fini d'annoncer leurs ordres, il faut considérer que la manœuvre ennemie les a pris de court et donc en cas de manœuvre serrée, l'ennemi a l'initiative.
- Si les joueurs finissent leur tour avant la fin du sablier, ils ont l'initiative. Vous pouvez retourner le sablier lorsqu'il a fini de s'écouler : les joueurs gagnent donc du temps pour leur prochain tour.
- Si les joueurs arrivent (malgré les réponses des matelots interprétés par le MJ et les descriptions) à jouer deux fois avant la fin du sablier, on considère qu'ils manoeuvrent très efficacement et ont soit l'initiative, soit un tour supplémentaire (sauf pour le rechargement des canons).

De l'explication des règles (3/3)

Le cœur des annonces :

- Le Capitaine donne ses ordres généraux concernant la manœuvre, il doit aussi demander les mesures de vitesse, de profondeur, il scrute le pont adverse avec sa longue vue : « *Sondeur, au loch et au lest ! Aspirants, faites passer pour le Second : d'accélérer pour lui couper la route !* ». Il fait aussi beaucoup de théâtre pour maintenir le moral des hommes !
- Le Second est à la barre, il donne le cap, règle sa route et orchestre la défense de la dunette avec les fusilliers. Il est maître à bord après le capitaine : « *Je vire à bâbord toute ! Hissez nos couleurs maître Grog ! Trois hourras pour le capitaine !* »
- Le Maître pilote relaie certes les ordres du capitaine et du second, mais il guide l'Embuscade au firmament de son art : la navigation. Il mène ses gabiers d'une main de fer, fait hisser ou ferler les voiles qu'il faut et règne en maître sur les manœuvres (cordages qui servent à border ou choquer les voiles pour régler leur orientation et donc leur prise au vent) : « *Hissez les perroquets et les cacatois ! Bordez moi ces huniers et ferlez-moi cette satanée corne bon sang !* »
- Le Maître d'équipage ie. Quartier-Maître est la voix la plus forte qui résonne à bord, il redirige les effectifs vers les tâches les plus urgentes, fait passer les informations de la cale au gréement et beugle sur les indolents qui baillent aux corneilles. Il s'occupe des avaries, il est notamment chargé de faire calfater les voies d'eau, d'organiser l'acheminement des blessés vers l'infirmerie et de préparer les abordages. « *Debout moussailons ! Qu'est-ce que vous faites encore le cul vissé devant cette gueule noire de poudre, vous allez écoper oui ou merde ! Non d'une catin cubaine, ma mère se traînerait plus vite que vous !* »
- Le Maître canonier est le bras armé de son bâtiment, il guette le signal de son capitaine et fait preuve d'initiative lorsque cela est nécessaire. Il est le régent des deux ponts de batterie, il choisit les munitions à charger, prépare les lignes de visée des pièces (c'est l'Estimation du tableau) et ordonne le tir. « *Attendez... Attendez... Ric, détend-toi ou tu vas encore mouiller ton boulet quinze brasses devant ce maudit Espagnol... Parez à tirer ! Feu ! Feu ! Feu !* ».

<u>Difficultés de tir :</u>	Estimation	1 tr	2 tr	3 tr
En Limite de portée		6+ 5+	6+ 4+	6+
A portée		6+ 5+	6+	5+
A portée effective		4+	3+	2+

A ½ portée effective : Relance des échecs

Les canons :

- Lors d'une bordée, lancez 1d6 par Canon + 1 dé Héroïque / type de boulet : différenciez les canons de 8 livres qui peuvent s'incliner assez pour tirer dans les gréements.
- Les boulets chaînés endommagent les gréements, il faut faire un 6 au dé Héroïque et au moins deux 6 sur les dés spéciaux pour vraiment démâter le navire adverse (vous pouvez ajuster les dégâts pour assurer le spectacle).
- Les boulets chauffés à blanc (max 2 par bordée) peuvent mettre le feu au navire, il faut faire un 6 au dé Héroïque et au moins deux 6 sur les dés spéciaux pour faire exploser la poudrière ennemie ! MAIS un 1 au dé Héroïque et un 1 sur les dés spéciaux met le feu à VOTRE navire !

Bien poser le cadre :

- Je conseille l'utilisation d'un plan A3 ou d'un grand tableau blanc sur lequel poser des jetons/pions pour symboliser les navires (cela sert aussi pour les escarmouches terrestres et les abordages).
- Faites un état des lieux du gréement avant l'engagement et **indiquez la direction du vent en dessinant une flèche sur le plan.** (Terminologie : « Vent d'ouest » signifie vent qui vient de l'ouest et qui va vers l'est)
- Lorsque l'engagement commence, n'hésitez pas à assouplir les premiers tours au maximum (il faut dire que lors d'un combat naval la phase d'approche durait en général entre 30min et 3h30min). Vous pouvez aussi faire monter la pression en pressant les joueurs par la voix des matelots inquiets qui demandent quels sont les ordres.

Voies d'eau :

2 ou 3 boulets qui touchent sous la ligne de flottaison ouvrent une voie d'eau : il faut 20 hommes à la pompe-à-bras ou 30 hommes pour faire la chaîne et écoper pour chaque voie d'eau le temps de réparer, sinon le navire se remplit d'eau. Attention, il n'y a qu'une seule pompe ! Chaque voie d'eau mineure/(resp.) majeure remplit le navire d'1/(resp.) 2 gallons par tour. Le gallon est une unité arbitraire : par exemple si les 10 gallons de l'Embuscade sont remplis, le navire coule.

Comment tout a commencé (1/2)

Rassemblement à l'île à vache : (voir l'annexe sur l'histoire des basques pour comprendre leur histoire)

- Environ deux mois avant le début du scénario : pris dans une tempête tropicale, l'Embuscade accuse plus d'une cinquantaine de morts et de blessés graves. L'escale sur l'île à Vache permet d'effectuer les premières réparations, mais le manque de matelot qualifié ne permet pas au corsaire français de reprendre sereinement la mer. Laurent de Graff y retrouve de vieux amis : Michel le Basque, Alexandre Bras-de-Fer et une quarantaine de compagnons aux abois qui n'ont plus les moyens de quitter l'île. Laurent de Graff leur propose donc de rejoindre son équipage et de faire de Michel le Basque son maître d'équipage (l'ancien ayant péri dans la tempête lorsque l'artimon : le mât, est tombé).
- L'équipage ainsi reformé passe une semaine éreintante à réparer l'Embuscade avant de repartir en chasse. L'assaut sur Veracruz est mené d'une main de maître par Laurent de Graff, son second, Michel le Basque et leurs compagnons, mais ils sont poursuivis par deux frégates espagnoles. La canonade est terrible et la pièce commandée par Alexandre Bras-de-Fer démâte par deux fois la Donna Clamarilla. L'abordage est alors engagé contre la Estranduesa et la victoire arrachée au prix fort. Le commandement de la frégate ainsi prise échoit au second de l'Embuscade et Michel le Basque passe second. La deuxième frégate est trop endommagée pour constituer une bonne prise. Alexandre Bras-de-Fer est fait nouveau maître d'équipage (= quartier-maître) et la petite escadre repart pour l'île à vache afin de vendre son butin.



- Un mois et quelques expéditions plus tard, de retour sur l'île à vache, Michel le Basque entend des rumeurs à propos de ses anciens camarades basques. Junqua de Bayonne serait vivant, mais détenu dans les geôles de Cumana. Une sombre histoire narre la magistrale tentative d'évasion des basques, cet échec tonitruant a fait grand bruit : au point de retenir l'attention de la noblesse de la Nouvelle Grenade. Il court aussi de folles rumeurs sur le gouverneur : est-il à deux doigts de la disgrâce ?
- Quoiqu'il en soit, il n'a pas fallu longtemps à Michel le Basque pour convaincre Laurent de Graff de mener une expédition vers Cumana. Il se raconte que le capitaine avait déjà prévu de faire main basse sur les richesses de ce petit port prospère et peu défendu. Le basque n'a eu qu'à glissé quelques mots au capitaine pour que le plan soit échaffaudé.
- Cumana est certes peu défendue, mais elle est située à l'entrée du golf de Cariaco. Le fort qui lui fait face de l'autre côté du bras de mer possède plusieurs cotres coursiers et se tient prêt à les envoyer vers n'importe quelle colonie espagnole des environs en cas d'attaque. Cumana ne peut donc être attaquée sans qu'un cotre ne quitte le fort d'Arayas et aille chercher des renforts à Curaçao où mouille une flotte d'envergure.
- Laurent de Graff décide de rallier un vieil ami corsaire du nom de Ravenau de Lussan pour réaliser un blocus devant le fort d'Arayas le temps que Cumana soit vidée de ses richesses. Les deux hommes s'accordent et l'Embuscade appareille avec le Redoutable à ses côtés par une douce nuit du mois de septembre.
- Quelques jours plus tard, à plusieurs miles nautiques de Cumana, les deux corsaires se tiennent prêts. Enfin, le navigateur de l'Embuscade leur fait signe : l'aube porte les promesses d'une brume épaisse, l'heure est venue. Cette nuit, seules les étoiles éclaireront le ciel, une nuit de nouvelle lune est à prévoir : un temps parfait pour passer à l'action. (Attention il ne faut pas oublier de faire se lever la brume au fil de la nuit)
- Le Redoutable à leurs côtés, les joueurs voguent, cap vers le sud-est en direction de l'entrée du golf de Cariaco. L'objectif est clair : piller la ville, trouver l'or des Espagnols et pour les basques, exfiltrer leur ami Junqua de Bayonne et leurs anciens compagnons. La nuit est tombée, les lanternes ont été voilées et seuls au monde sous les étoiles, les deux esquifs filent dans la nuit naissante. La cloche pique le quart de minuit, l'équipage se tient prêt, le scénario peut commencer...

Comment tout a commencé (2/2)

L'aventure des Basques :

1 : **Novembre 1686** : Naufrage lors du passage d'une tempête tropicale de la brigantine « La Fierté » dans la Boca del Dragon sur les écueils de Chacachacare.

2 : **Novembre 1686 – Avril 1687** : Survie sur l'île de Chacachacare d'une petite centaine de basques. La vie y est difficile malgré l'accès à l'eau douce. Les basques mangent des crustacés, des noix de cocos et chassent les cochons sauvages qui vivent sur l'île. Malheureusement, aucun navire ne s'y arrête.

3 : **Fin avril 1687** : Les vivres viennent à manquer Junqua de Bayonne et une cinquantaine de basques décident de tenter leur chance en construisant de petites embarcations pour rallier Port d'Espagne. Leur plan est de voler un navire espagnol là-bas pour mettre les voiles. Les autres décident de rester sur l'île et attendre qu'un navire s'y arrête.



Junqua de Bayonne :

4a : **Juin 1687** : Après une traversée éprouvante sous un soleil de plomb, la troupe débarque sur Trinidad et rôde pendant près de deux mois aux abords de port d'Espagne.

5a : **Début août 1687** : Junqua et ses hommes s'introduisent sur la rade une nuit de nouvelle lune et volent une brigantine à un marchand hollandais. L'abordage est fructueux et les flibustiers basques quittent la baie de port d'Espagne saufs. Ils mettent le cap sur Chacachacare, mais Michel le Basque, Alexandre Bras-de-Fer et les autres se sont volatilisés. Des avaries forcent les basques à se réapprovisionner en attaquant un marchand de passage, mais l'engagement tourne au vinaigre et les basques sont forcés de se retirer et de fuir vers Sainte-Lucie.

6a : **Fin août 1687** : Leur navire est rattrapé par un corsaire espagnol qui croise à bord de la frégate « Agosta de Granada ». Ce dernier qui les recherchait, fait prisonnier la trentaine de basques qui ont survécu à l'engagement et les conduit à son ami le gouverneur de Cumana. Il y négocie la prime pour la capture de ces flibustiers hautement recherchés par le gouverneur de Maracaïbo, puis part pour Curaçao en laissant les basques à Cumana. Ces derniers sont détenus sur un navire prison qui mouille dans le port de las Palomas.

7a : **Début septembre 1687** : Les basques tentent une évasion spectaculaire qui tourne mal. Alors qu'une poignée d'entre eux défendent le navire prison face à la garnison pour faire diversion, Junqua de Bayonne et quelques compagnons prennent une chaloupe et rallient la côte sauvage du nord de Cumana, malheureusement, ils sont chassés et rattrapés lors d'une bataille. Les basques qui faisaient diversions préfèrent saborder le navire prison en le faisant exploser plutôt que de se rendre.

L'histoire fait grand bruit et la rumeur atteint l'île à Vache où mouille l'Embuscade. Michel Le Basque l'apprend et glisse discrètement l'idée d'un assaut sur Cumana à Laurent de Graff qui y est très favorable.



Michel le Basque & Alexandre Bras-de-Fer:

4b : **Juin 1687** : Après quelques tensions et des adieux mouvementés, Michel le Basque, Alexandre Bras-de-Fer et le reste de leurs compagnons rassemblent leurs moyens sur l'île pour survivre.

5b : **Début juillet 1687** : Un marchand en difficulté vient se réapprovisionner en eau douce sur l'île de Chacachacare. Les flibustiers basques prennent les Espagnols à terre en embuscade et les taillent en pièce dans la jungle. Ils revêtent les vêtements de leurs victimes et reviennent à bord du marchand où un abordage sanglant leur donne la maîtrise du navire.

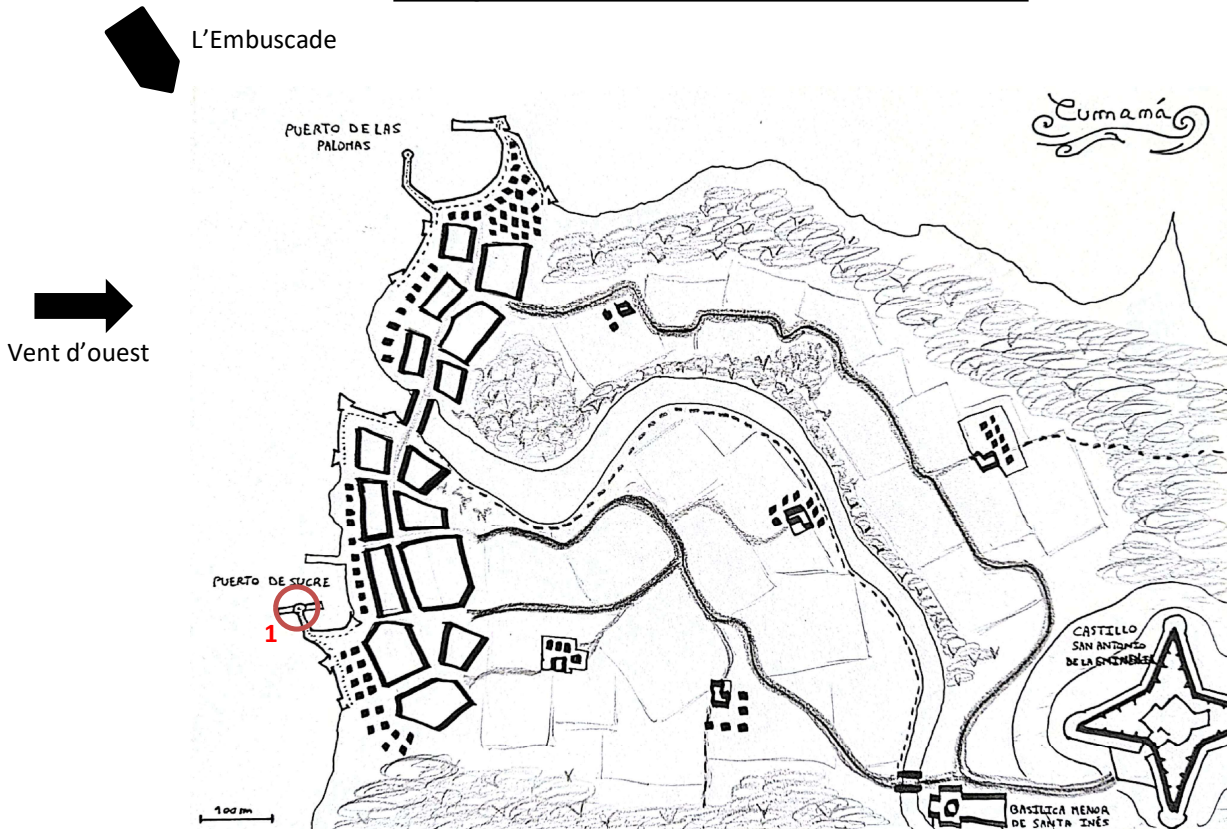
6b : **Fin juillet 1687** : Les compagnons basques naviguent entre les différentes îles françaises et son pris à parti par une brigantine espagnole, ils fuient et sont finalement rattrapés par une tempête tropicale particulièrement violente qui les obligent à se réfugier sur l'île à Vache. Ruinés, ils en sont réduits à vendre leur coquille de noix pour subvenir à leurs besoins.

C'est alors qu'ils tombent sur le capitaine Laurent de Graff qui recrute en masse des matelots. Vieille connaissance de Michel le Basque avec qui il a navigué lors de leur campagne dans les mers du sud sous les ordres de Michel de Grammont, le capitaine les accueille à bras ouverts. Ayant essuyé la tempête de plein fouet, il revient d'un assaut (sur Veracruz) qui a eu raison d'une quarantaine de ses membres d'équipage.

7b : **Août-septembre 1687** : L'Embuscade navigue et prend plusieurs navires marchands tant hollandais qu'espagnols. Le combat avec une frégate permet à Alexandre Bras-de-Fer de se distinguer au combat et de jouer aux dés la place de Quartier-maître laissée vacante.

8b : **Mi-septembre 1687** : des rumeurs parviennent à l'île à Vache concernant Junqua de Bayonne. En parallèle, Laurent de Graff commence à organiser un « coup » particulièrement ambitieux : la prise de Cumana. Il approche le jeune Ravenau de Lussan et convient avec lui de doubler leur force de frappe à la fois sur Arayas et sur Cumana...

Chapitre 1 : L'arrivée à Cumana



Vous pouvez faire commencer vos PJ à deux endroits :

- Dans la cabine du capitaine, alors qu'ils sont en train de débattre de la meilleure manière de prendre le port et l'arrière-pays d'assaut. (plutôt joueurs débutants)
- Sur le gaillard-avant (le château de proue) à murmurer entre eux pour affiner leur plan. (joueurs expérimentés).

Dans un cas comme dans l'autre, les joueurs ont environ 5 min avant qu'un membre d'équipage (généralement Didier Compte-goutte : l'officier de détail) vienne leur annoncer que le Redoutable abat (s'éloigne du vent) et trace sa route vers le fort d'Arayas : on approche de l'entrée du golf de Cariaco, les officiers sont attendus sur le gaillard-avant. S'ils y sont déjà, on attend d'eux qu'ils commencent à donner quelques ordres. (quelques réglages de voiles, se préparer à mettre les chaloupes à l'eau, faire armer l'équipage, placer les fusilliers, etc.)

Ambiance : Silence complet sur le pont. Dans le gréement, manœuvres et écoutes crissent au gré de la brise marine, sous vos pieds la coque grince sous la pression. La cloche est muette, les lanternes (feux de navigation) sont voilées. Le ciel est d'encre, c'est une nuit de nouvelle lune. Les embruns portés par quelques rafales éparses font faser les voiles et claquer les drisses. (un gabier de la maistrance sermonne les hommes). François Bon-œil est à la vigie, il annonce en chuchotant tant bien que mal « Lumière en vue sud-sud ouest ». Quelques instants plus tard, une unique lueur point au dessus de l'horizon : il s'agit du phare de Port de sucre¹.

Personnages à faire intervenir : **Le vieux Jacques** (vieux gabier de la maistrance), **François Bon-œil** (maître des signaux et posté à la vigie), **Bertrand Lafontaine** (Sergent d'arme des fusilliers), **David Matignon** (son caporal) (ces 2 là peuvent prodiguer des conseils si les joueurs sont hésitants), **Gilles de Bruh** (Commis : il s'occupe de toute la logistique), **Didier Compte-goutte** (officier de détails).

Les officiers peuvent ainsi prodiguer des conseils, estimer lorsque c'est dans leurs cordes la faisabilité de telle ou telle manœuvre. Il ne faut pas hésiter à s'en servir à l'aide d'un « Sauf votre respect capitaine... vous êtes sûr ? J'sais pas si... ». Ils ne donneront jamais dans l'insubordination, mais peuvent signifier par ce biais là leur accord ou désaccord avec leurs ordres.

Un peu de tactique : Bon il y a quelques entrées en matières qui marchent bien.

- L'attaque discrète en envoyant des chaloupes débarquer des troupes de choc pour prendre le port de Las Palomas ou pour s'introduire dans les baraquements du port de Sucre. Les quelques gardes de factions doivent être correctement traités...
- L'assaut en masse après une entrée fracassante (une bordée ou deux lâchées sur le port pour semer la panique puis attaquer). En cas de coups de canons, la cloche de la tour qui jouxte les baraquements de Port de Sucre sonne et celle du Fort ne tarde pas à la rejoindre... Au loin des coups de tambours résonnent dans la Sierra (Savanne).

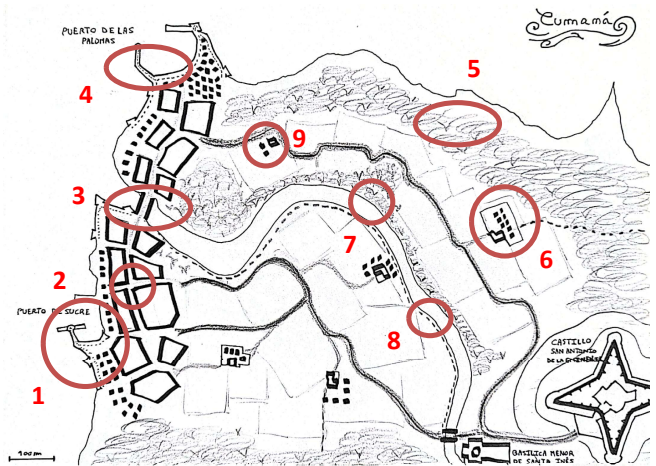
Chapitre 1 : L'arrivée à Cumana

Description de Cumana :

1 : **Port de Sucre** accueille principalement des navires de pêche et quelques cotres (=sloops) marchands, on y trouve des quais plutôt hauts (les canons de 12 ont du mal à tirer au-delà quand l'Embuscade se trouve dans le port), des pontons permettent aux navires moins imposant que l'Embuscade de s'amarrer et de décharger leurs marchandises. Il y a des palans et des plateformes de charge.

Le phare se trouve sur la digue, cette dernière est construite en pierre blanche. La capitainerie se trouve derrière les entrepôts sur la partie nord du port. On ne peut directement tirer dessus aux canons, mais des hommes en armes peuvent sortir précipitamment de ses baraquements.

Il y a 2 cotres et quelques barques de pêche dans le port.



2 : **Dans la ville de Cumana**, les frangipaniers roses (nouveaux + fleurs) et les bougainvilliers (plante grimpante aux fleurs violettes et mauves) couvrent les façades de grès blanc. Des tentures barriolées couvrent les allées de terre battue et des toiles d'ombrages viennent moucher les toits plats pour la plupart. Les portes et les volets sont pour la plupart de bois exotiques. Un gibet a été érigé récemment au milieu de la place, contrastant nettement avec les quelques palmiers qui jouxtent les bâtiments.

3 : **Un pont trapu de pierres** de moellon enjambe l'estuaire du Rio Manzanero, la rive droite est fortifiée en aval pour prévenir un possible débarquement (bien qu'elle soit assez dégarnie ce soir pour que des chaloupes puissent entrer dans le rio Manzanero sans être repérées si elles sont assez discrètes). Les fortifications sont en pierres blanches et inclinées à la manière du fort San Antonio. En amont du pont, la nature reprend ses droits : la forêt ripicole (berges) semble grignoter le fleuve. Plus loin, les sous-bois clairsemés laissent entre-apercevoir des cirques (petits cours d'eau) provenant des champs. Il y a des palmiers, pinots, un tapis d'arbres étrangleurs (racines parasites) des lianes de toute sorte.

4 : **Le port de las Palomas** est beaucoup moins bien gardé que son homologue, néanmoins la faible lumière qui sans dégage ne rend pas la manœuvre d'approche aisée. Une sentinelle se tient proche d'un brasero à la pointe de la digue nord et se réchauffe tandis qu'une patrouille va et vient, parcourant Cumana du nord au sud. Si les joueurs approchent, ils découvrent qu'un trois mâts a été coulé à quai : seul le squelette de son gréement perce la surface noire de l'eau. Il y a beaucoup d'entrepôts, l'endroit est plutôt calme. Si les joueurs conquièrent l'endroit, la patrouille fera son apparition tôt ou tard et un coup de feu suffit à faire sonner l'alerte au baraquement de port de Sucre.

5 : **La haute palmeraie** aux cimes en parasol se transforme en forêt. Plus on progresse dans les terres, plus elle est dense et traîtresse. Il ne faut pas oublier qu'y pénétrer alors qu'il fait nuit noire est presque sûrement synonyme d'égarement. Parcourue de criques, presque étouffante avec son tapis de lianes et d'arbres étrangleurs, elle borde les champs de coton des plantations du nord de Cumana (plus à l'est, il s'agit de plants de café).

6 : **Une plantation** composée d'une maison de maître, de plusieurs granges et d'entrepôts. L'une des dépendances accueille les esclaves qui y dorment à point fermé. Cette plantation est fortifiée : un petit muret de 3m de hauteur borde l'endroit et la porte de séquoia est solide. Les esclaves peuvent être libérés, enrôlés (bien qu'ils ne soient pas marins) ou même massacrés. Les propriétaires et leurs familles sont des otages convainquants.

7 : **Le rio Manzanero** est un fleuve sinueux large d'une quinzaine de mètres à son embouchure mais encombré de végétaux et de méandres difficilement navigables. Le chemin de hâlage qui serpente le long de la rive gauche semble broussailleux et peu entretenu. Les pierres affleurantes rendent la navigation difficile bien que le courant soit assez calme dans l'ensemble. Quelques crocodiles se terrent dans les fourrées (le MJ est libre de les faire intervenir d'une manière ou d'une autre), puis à la hauteur du coude de la rivière qui est entouré, le cours d'eau est parcouru de deux courants distincts. celui proche de la rive droite se transforme en de forts rapides qui s'écoulent en bouillonnant.

8 : **L'arrière-pays** est de savanes verdoyantes, de sierras arides et de jungles denses. Autours des cours d'eau, des coulées vertes s'épanouissent, lovées contre le lit des criques et du rio Manzanero tels de véritables corridors verdoyants. La savane verdoyante se dessèche peu à peu jusqu'à se transformer en sierras arides parsemées de buissons secs et d'arbustes rachitiques. Les champs des plantations sont hauts, au nord ce sont des champs de coton et – plus à l'est – de café. Sur la rive droite du Rio Manzanero, ce sont des champs de sucre, puis de cacao plus au sud et enfin de café tout au sud-ouest.

Chapitre 1 : L'arrivée à Cumana

Récompenses et résistances : (tx = tonneaux)

1 : Le Port de Sucre : 24 tx de tabac (sur le port) & 40 tx de sucre
Défense : 30 hommes répartis dans la capitainerie + 10 hommes en patrouille

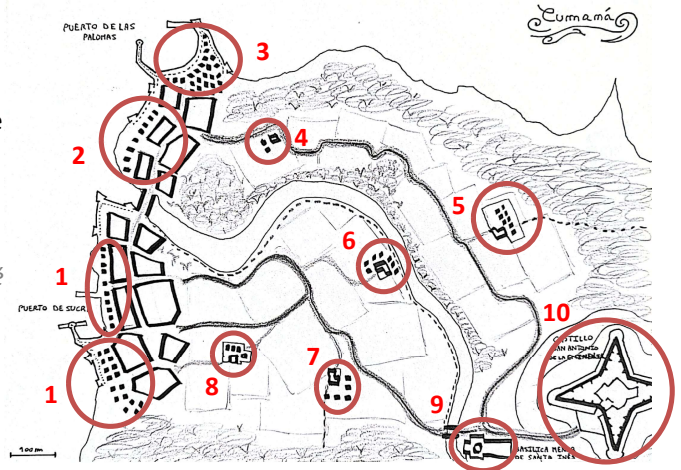
2 : Des entrepôts privés : 15 tx de Coton
Défense : 4 hommes du service des douanes dorment à proximité

3 : Le port de las Palomas : 5 tx d'indigo & 30 tx de fèves de cacao
Défense : 10 hommes de faction au maximum

4 : Plantation non fortifiée des Santia-Fernàn : 10 tx de coton
Défense : La famille & 5 contremaîtres + 2 hommes maximum

5 : Plantation fortifiée des Alvarez-de-Castilla : 20 tx de café
Défense : La famille & 10 contremaîtres + 15 hommes maximum

6 : Plantation non fortifiée des Ernàn-Lopez : 5 tx de sucre
Défense : La famille & 3 contremaîtres + 2 hommes maximum



7 : Plantation des Perguaniño-de-Valencia : 8 tx de fèves de cacao
Défense : La famille & 3 contremaîtres

8 : Plantation non fortifiée des Ramirez-Vasquez : 10 tx de café
Défense : La famille & 3 contremaîtres + 2 hommes

Remarque : Ajustez les effectifs avec quelques fusilliers et serviteurs (6+) si les joueurs sont en confiance. N'hésitez pas à insister sur la surprise et son avantage dévastateur. D'autre part, il faut bien saisir le comportement des bonnes gens des plantations : certains négocieront probablement de vous payer pour que vous les laissiez tranquille, d'autres se rendront pour éviter une mort certaine. Chaque noble ou bourgeois constitue un otage de choix. Les joueurs peuvent aussi choisir de libérer les 50 à 150 esclaves de chaque plantation, qu'ils les laissent libres ou qu'ils choisissent de les enrôler.

9 : La Basilica Menor de Santa Inés : 24 caisses de reliques, de butins divers, 4 caisses d'encens précieux, 20 caisses de rhum fort, 6 caisses de velours précieux. (10 bourses de bijoux dans la suite du recteur)

La basilique est fine et élancée, sa flèche ornée d'un clocher montre la puissance de l'ordre dominicain qui l'a faite bâtir. L'intérieur à l'esthétique gothique baroque montre l'opulence des moines, ses onéreuses tentures de velours caressent une somptueuse mosaïque. Les dépendances sont plus simples, à l'exception de la luxueuse suite du recteur dominicain.

Si les joueurs font un grand vacarme dans le port (tirs de canons) ou au fort (tirs de canons ou de fusils), les moines chargent leurs 16 mules et partent avec l'entièreté des richesses transportables... Les joueurs ont alors bien du mal à les rattraper.

Les moines sont en revanche sans défense !

10 : Fort San Antonio de la Eminencia : 20 caisses d'argent (1 homme/caisse pour porter), 20 caisses d'or (2 hommes/caisse)
Le gouverneur en tant qu'otage vaut jusqu'à 30 000 Livres Tournois, ses papiers en valent probablement 2 fois plus...

Le fort en étoile domine le lit du rio Manzanero, trappu il a été érigé au sommet d'un grand talus en pierres blanches. Des tourelles battent chacun de ses angles et la rampe d'accès pavée mène droit sur la face sud du monticule en passant devant la basilique des Dominicains. Cette rampe donne sur une porte doublée d'une herse surmontée d'un canon rouillé tenu par 5 servants de pièce.

L'intérieur du fort est exigu, une petite écurie donne sur la cour, deux palans desservent les remparts et 2 grandes rampes permettent d'accéder aux remparts depuis la cour. Il y a un rez de chaussé, un étage et le chemin de ronde à ciel ouvert. 3 portes mènent aux boyaux du fort : la première donne sur une solide porte cloutée de fer qui défend les appartements du gouverneur, la seconde donne sur l'armurerie qui est bien pourvue en poudre et la troisième donne sur le cachot ainsi que sur le coffre fort dont le gouverneur possède la clé. Dans le cachot, Junqua de Bayonne et 6 basques faméliques sont détenus.

Lorsque la cloche du port sonne ou lorsque des coups de canon éclatent, la cloche du fort sonne et *deux contingents de 20 cavaliers(4+) partent au trot, suivis de 3x20 fantassins (5+) et de 20 soldats d'infanterie lourde (4+)* si les joueurs s'en sortent trop facilement. Les cavaliers arrivent en premier au port, suivi une dizaine de minutes plus tard de la soldatesque.

Au fort ne restent que *3x15 soldats de garnison (5+)* dont 10 patrouillent sur le chemin de ronde (sans compter les 5 servants de canon). Les autres se retranchent lorsque l'attaque tourne en leur défaveur soit avec le gouverneur, soit dans le cachot. Le gouverneur, lorsque le repli est sonné tente de brûler une lettre de marque qu'il destinait à un corsaire espagnol, le code des signaux de navigation espagnol, ses correspondances, il laisse les cartes et la papperasse intacte, il a d'ailleurs la clé du coffre fort.

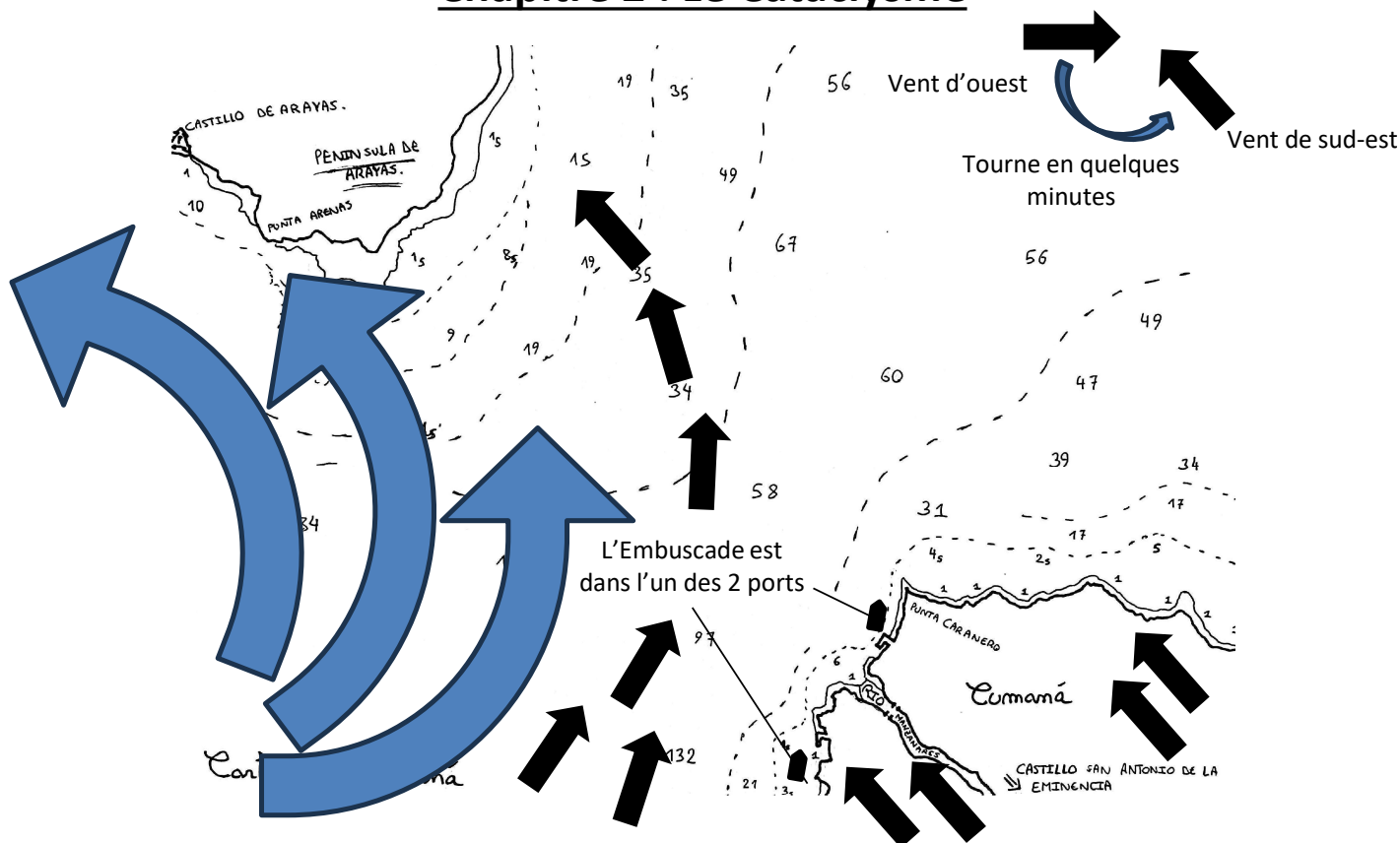
(Les joueurs peuvent utiliser des grappins pour s'introduire dans le fort) (Ils peuvent faire exploser les portes en cas de problème).

Grand vent, houle et tempête



Force	NOM	Vitesse en nœud	Etat de la mer
0	Calme	/	La mer est comme un miroir, lisse et sans vague.
1	Très Légère Brise	1-3	Quelques rides ressemblant à des écailles de poisson, mais sans aucune écume. Vagues de 0 à 0,2 m.
2	Légère Brise	4-6	Vaguelettes ne déferlant pas, de 0,2 à 0,5 m.
3	Petite Brise	7-10	Très petites vagues de 0,5 à 1 m. Les crêtes commencent à déferler. Écume d'aspect vitreux. Parfois quelques moutons épars
4	Jolie Brise	11-16	Petites vagues de 1 à 2 m, de nombreux moutons.
5	Bonne Brise	17-21	Vagues modérées 2 à 3 m, moutons, éventuellement embruns.
6	Vent Frais	22-27	Crêtes d'écume blanches, lames, embruns, vagues de 3 à 4 m.
7	Grand Frais	28-33	Trainées d'écume, lames déferlantes, vagues de 4 à 5,5 m.
8	Coup de vent	34-40	Tourbillons d'écume à la crête des lames, trainées d'écume, vagues de 5,5 à 7,5 m

Chapitre 2 : Le Cataclysme



Le Cataclysme : (Musique : Dies irae d'Hector Berlioz)

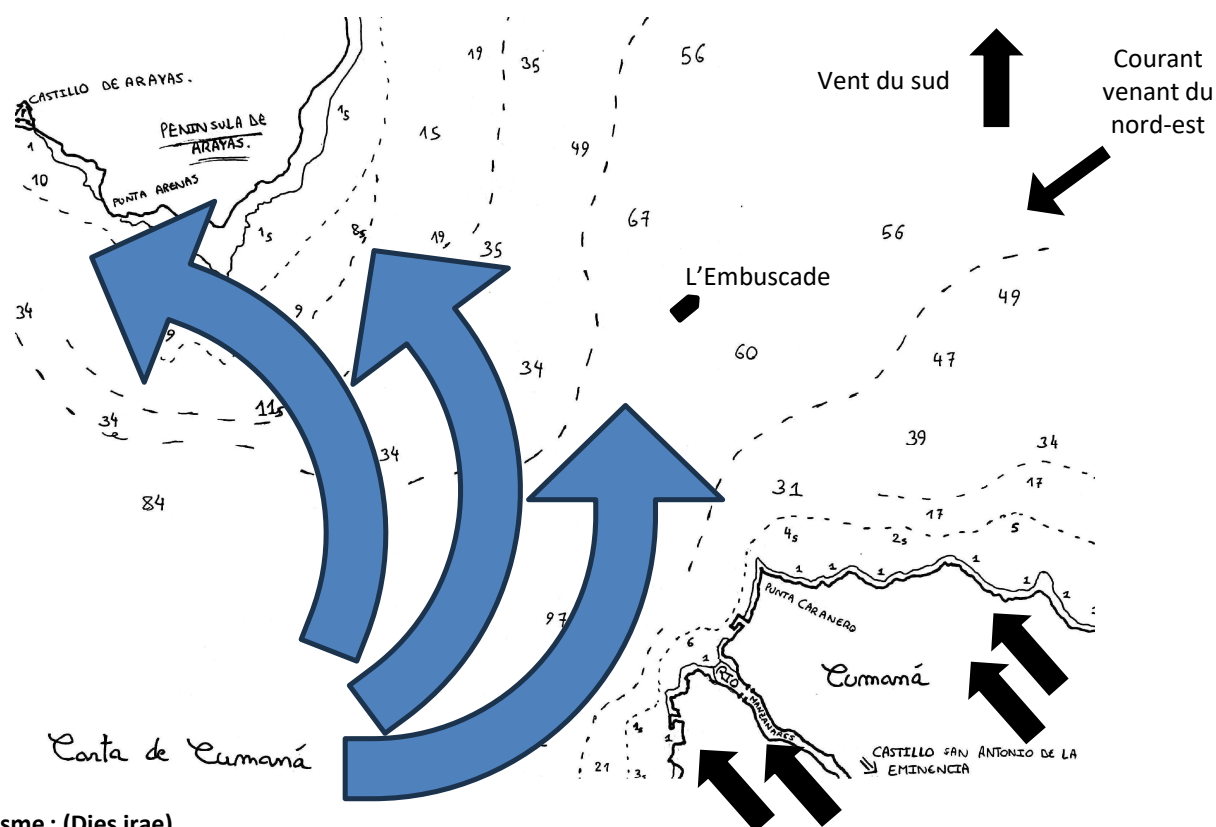
Lorsque le temps tourne, que le rythme (assez effréné il faut bien l'admettre) ralentit, les premières lueurs de l'aube irisent l'horizon. Il faut dire que l'assaut initial commence vers minuit et dure en général entre 20 minutes et 2 heures. Atteindre le fort à pied prend un peu moins d'une heure (compte tenu de la visibilité de nuit). Rassembler et charger 100 tonnes à bord prend environ 2 heures.

Qu'il s'agisse du temps Rp ou HRp, à partir d'un certain point, l'aube permet de précipiter les choses. Et avec ou sans butin, les joueurs vont devoir filer ! La tempête va presque sûrement les pousser dans le golf de Cariaco. L'objectif est de mettre la pression aux joueurs pour qu'ils filent le plus rapidement possible. A cet effet, je conseille au MJ de mettre ostensiblement un minuteur de 4-5 min ou de retourner un sablier. Dans le cas où les joueurs n'arrivent pas à embarquer et à appareiller dans le temps imparti, le MJ peut alors retourner une seconde fois le sablier (ou remettre le minuteur à zéro).

- Les joueurs appareillent avant la fin du premier sablier : Ils peuvent mettre le cap dans le golf de Cariaco ou essayer d'en sortir au prix du démantage du grand mât. (par le nord en frôlant les récifs le long de la péninsule d'Arayas).
- Les joueurs appareillent lors du deuxième sablier : ils peuvent uniquement mettre le cap sur le golf de Cariaco, sinon c'est le naufrage.
- Les joueurs appareillent trop tard : Ils vont être aspirés par la tornade, subir d'immenses pertes, puis être recrachés sur Arayas... Au vu des avaries, le scénario devient de la survie en jungle. Lorsque les Espagnols découvrent l'épave, c'est une véritable chasse qu'ils organisent, l'enjeu augmente d'autant si le gouverneur de Cumana est avec les infortunés forbans.
- Les joueurs choisissent par leurs actions ou par leur inaction de rester à terre et vont se réfugier dans l'intérieur des terres (probablement au fort, même si la tempête les frapperait un peu avant qu'ils ne l'atteignent). C'est une seconde course contre la montre pour atteindre un refuge décent et les joueurs doivent s'attendre à ce que le MJ ne soit pas généreux concernant les pertes. Après le passage du cataclysme, les Espagnols arrivent de Curaçao pour aider les civils. S'ils retrouvent l'épave de l'Embuscade, ils partent à la recherche des corsaires français sur le champ.

Le plus probable et le plus souhaitable est que les joueurs arrivent à fuir en mettant le cap sur l'intérieur du golf de Cariaco. La tempête aspire les courants marins et vide de quelques mètres le golf qui devient plus traître encore qu'il n'y paraît sur les cartes (Vous pouvez être plus généreux si les joueurs ont volé des cartes chez le gouverneur de Cumana)
Il est difficile pour les gabiers de monter dans le gréement dans ces conditions (c'est presque suicidaire, faites lancer 1 dé 6 pour chaque gabier dans les gréements, pour chaque 1 un gabier s'écrase sur le pont, ses os craquant de manière sinistre).

Chapitre 2 : Le Cataclysme



La Cataclysme : (Dies irae)

Ambiance :

A terre : La brume qui s'est formée se tient lovée dans les vallons environnants comme du coton évanescent. **Les tepuis au loin s'irisent** à l'annonce des **premières lueurs de l'aube**, le pavillon du fort claque et la brume semble s'embraser dans l'aurore naissante. Telle une mer moutonneuse, **le brouillard semble dériver vers la mer...** Le vent a tourné et l'on ressent sa force puissante en haut de ces remparts encore plongés dans le noir. **Le souffle des raffales** enfle comme un chœur éthéré qui bat la cadence. Au loin, l'écho de tambours tribaux tonne.

Sur la côte : Le vent tourne ostensiblement, la brume rosit et **les voiles fassent**. Le claquement du pavillon dans le vent fait sursauter les hommes, **un vertige** vous prend soudain et le monde semble se dérober sous vos pieds. Vos pensées s'envolent et **la pression s'effondre**, le Docteur Degrave la suit soudain, inconscient à vos pieds. **Le pavillon claque** et se débat sur son espar, le brouillard vous frôle, glacial et soudain, vous voyez clair ! **La brume s'est dissipée** et le vent forçant la pousse vers l'horizon...

Vous apercevez alors **la masse noire de nuage** fusionner avec l'océan pour **former un mur tourbillonnant**. Une couronne de ciel rosé l'éclaire soudain (**trou de Virga**) : cette masse tournoyante croît à mesure qu'elle **aspire le brouillard matinal**. **Un éclair zèbre le ciel** et une bourrasque cingle le pont de L'Embuscade, **la brise se transforme en coup de vent**. **La mer se couvre de moutons** à mesure que l'écume vient frapper la coque avec plus de vigueur. **Le courant change soudain** et vous semblez être lentement aspirés **vers le large**.

Le Docteur Degrave est quimboiseur (sorcier antillais), son état n'augure rien de bon... Il s'agit forcément de la colère de Dieu. Il se murmure dans l'équipage que Neptune lui-même vous réclame. Il incombe aux joueurs de faire régner la discipline à bord tandis que les plus superstitieux sombrent dans le mysticisme.

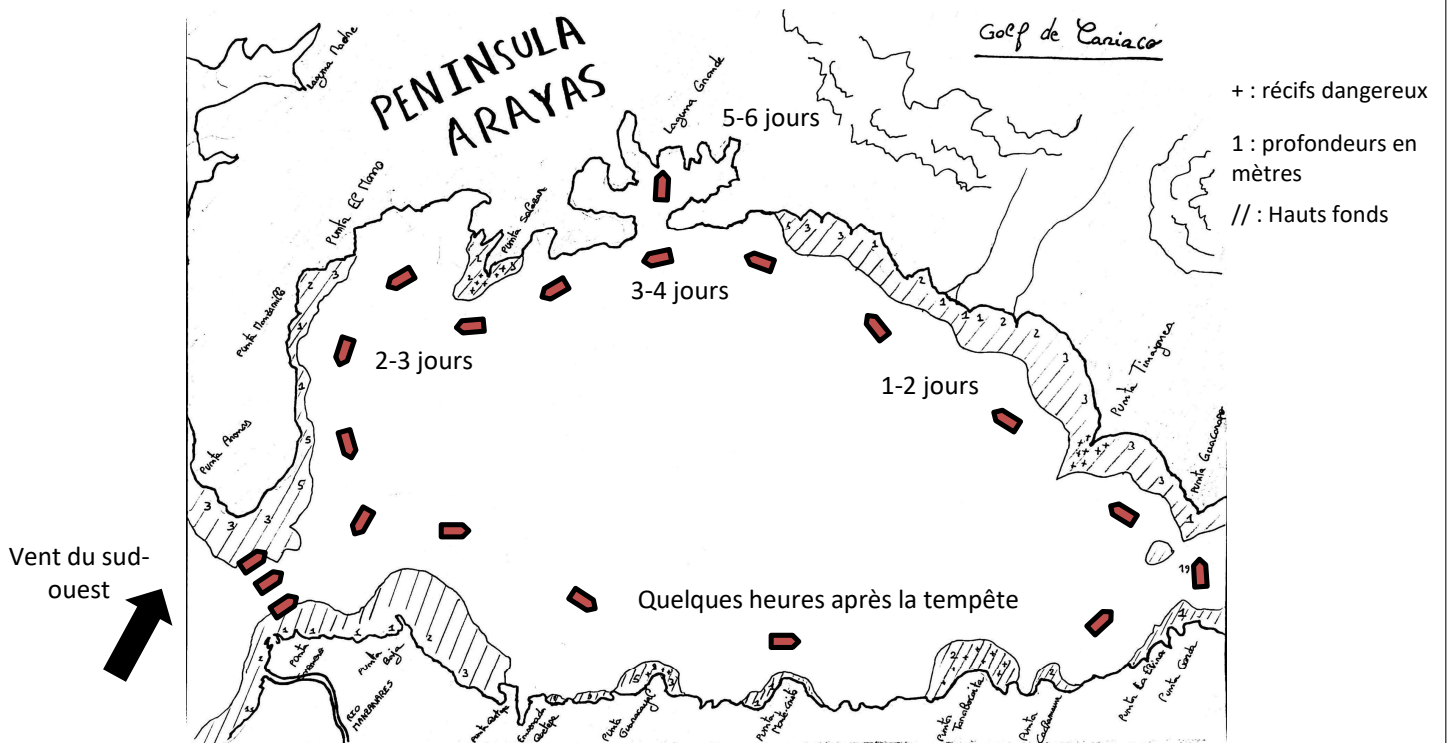
Les manœuvres (cordages qui permettent de régler les voiles) grincent sous l'effort, les gabiers se tiennent au bastinguage de toute leurs forces tandis que les servants de canon arriment la cargaison, les canons et votre butin. Certains peuvent même finir écrasés lors d'accident de manutention.

Des voies d'eau vont se former à cause de la violence des lames (vagues) et la réserve d'eau douce en pâtit forcément. Il va falloir pomper et écoper tandis que les matelots aux cœurs les moins accrochés rendent leur dernier repas. L'odeur est infecte et le roulis commence à vous faire perdre pied (**jusqu'à 45° de gîte**, c'est violent). Les prières commencent à monter dans l'entrepont.

Il faut faire ressentir aux joueurs la puissance de la scène, quitte à faire passer par-dessus bord un membre d'équipage auquel les joueurs se sont attachés. A vous de voir à quel point vous insistez sur l'ésotérisme et sur la religion.

Une fois au milieu du golf de Cariaco, les joueurs peuvent enfin respirer car la tempête qui vrombissait sur leurs talons depuis deux heures se calme enfin. Il est temps pour eux de choisir où faire voile !

Chapitre 3 : Profil bas dans le golf de Cariaco



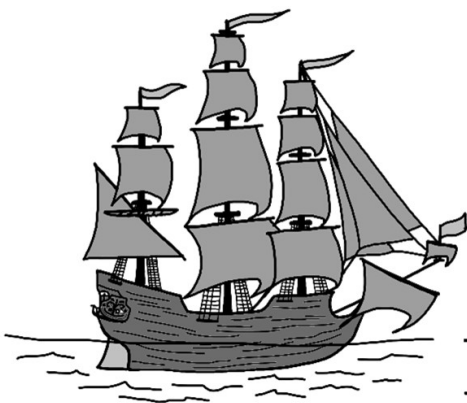
Le Golf de Cariaco : (Le calme après la tempête) : 3 cotres, 2 goélettes, 1 frégate

Les Espagnols se lancent à la rescousse de Cumana à la suite du cataclysme, ils y découvrent avec horreur la désolation qui y règne et ne tardent pas à recueillir des témoignages de la nuit. En quelques heures le corsaire et les goélettes qui escortaient les transports (chargés de ravitaillement pour les civils de Cumana) partent en chasse.

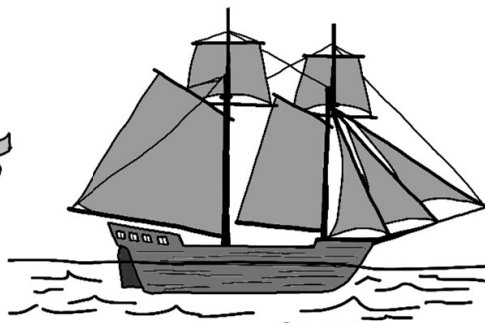
Le corsaire à bord de sa frégate mouille dans le port de las palomas, prêt à appareiller au moindre signe de l'Embuscade. Le passage est donc surveillé. Il ne quittera pas son poste à moins que l'Embuscade ne soit retrouvée par un cotre ou par l'une des goélettes.

Les cotres patrouillent le long des côtes, puis dans Laguna Grande à la recherche de l'Embuscade. Les goélettes restent plutôt au centre du golf pour pouvoir rallier Cumana ou pour pouvoir venir en aide à l'un des cotres en cas de besoin.

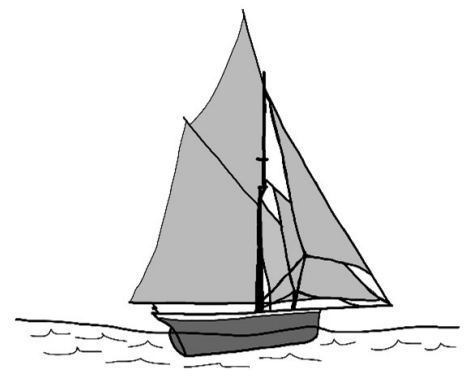
Il faut voir le corsaire comme un boss de fin facultatif : les joueurs peuvent négocier avec lui s'ils ont des otages, ils peuvent chercher à l'intimider ou même ruser pour l'éviter. Si la table en a l'énergie, n'hésitez pas à faire remonter la tension et à leur donner un spectacle digne de *Master & Commander* ou de *Pirates des Caraïbes*.



Une Frégate



Une Goélette



Un Cotre

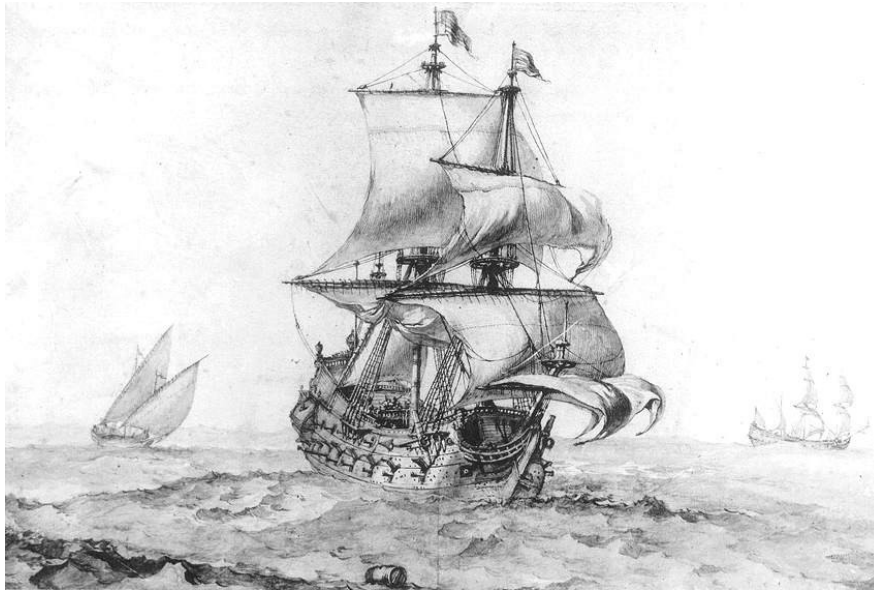
Le Calme après la Tempête :



L'eau douce : il reste au mieux demi-tonneau, le reste ayant été détruit par une voie d'eau lors de la tempête. Or l'équipage au complet consomme un charnier (tonneau de 900l) par jour. Il convient de rappeler que les rations du bord sont généralement servies sèches, sous forme d'une bouillie épaisse qu'il faut dilluer dans de l'eau.
La situation est donc CRITIQUE.

Les suites de la tempête :

1. Lorsque la tempête cesse de poursuivre l'Embuscade, les hommes qui ont arrêté de dégommer et qui sont à la manœuvre commencent à chanter.
2. Puis rapidement, on prend conscience du désastre et l'humeur s'assombrit. Gilles De Bruh, le commis, présente au capitaine la liste des avaries (mât, eau douce, voies d'eau et pertes). C'est l'heure de prendre connaissance de la note du boucher : les pertes dues à l'assaut et à la tempête sont autant de camarades qui ne boiront plus qu'avec les anges...
3. L'hommage aux défunts prend la forme d'une cérémonie rythmée par les lamentations du bignou.



Le ton du MJ à travers les mots de Gilles De Bruh se fait grave et il suggère une cérémonie pour rendre hommage aux disparus. MJ et joueurs ont chacun au moins un registre d'équipage, j'invite le MJ à compter les pertes essuyées durant l'assaut et la tempête et à barrer leur nom (une pochette coin et un feutre effaçable peuvent permettre de réutiliser les listes). Le MJ ne doit pas hésiter à barrer quelques noms supplémentaires et à déplorer bruyamment la disparition de certaines têtes connues auxquelles les joueurs s'étaient attachés. (c'est l'occasion d'inciter le MJ à faire de la mort de chacun de ces hommes soit un événement marquant, soit une douloureuse et bouleversante surprise).

Ambiance : Matelots et officiers découvrent leur tête. Certains pleurent en silence, d'autres renifflent bruyamment. Le vent tombe, comme assoupi et un silence de mort enveloppe le pont de l'Embuscade. Une longue note aigüe crève soudain la léthargie générale. L'élégie jouée par le bignou s'envole vers le ciel et tous les regards se tourne vers le capitaine qui a pris place sur le gaillard-arrière. (la musique « Lord Lovats Lament » est conseillée).

Tous les hommes valides sont rassemblés sur le pont. Le MJ propose au Capitaine de préparer un discours émouvant et/ou de faire témoigner un ou plusieurs matelots proches des défunts (lui faire comprendre que c'est un recours s'il ne veut pas improviser). En revanche le capitaine se doit de rendre hommage à chaque disparu en listant leurs noms (même quand il y en a une centaine), c'est long mais c'est important, les expressions des joueurs à l'évocation de certains noms doivent vous indiquer si vous avez réussi à rendre l'équipage assez vivant ou non.

Les références religieuses sont nombreuses, Le Sage peut même insister et glisser qu'il veut citer un passage de la bible. A la fin de la cérémonie, les corps de ceux qui sont tombés sont rendus à la mer, cousus dans leur hamac.

La cérémonie, sa préparation et sa suite immédiate doivent laisser le temps aux joueurs de respirer après l'intensité de la scène avec la tempête. Il ne faut pas hésiter à laisser les joueurs reprendre leur souffle. Vous pouvez alors proposer des interactions avec les charpentiers, avec les gabiers, avec les canoniers ou avec Gérard Boute-louche : le maître-coq. Créez des liens entre les joueurs et leur équipage, décrivez l'entrepont, les activités du bord et insistez sur le problème du manque d'eau douce.

Le Calme après la Tempête : Le Quimboiseur

Le Docteur De Grave, quimboiseur (ie. sorcier des îles) :

1. Depuis qu'il s'est évanoui, le Dr. De Grave se calfeutre dans sa cabine sans soigner les blessés. L'officier de détails peut en informer le capitaine au détour d'une conversation ou l'un des matelots peut l'évoquer à mi-voix quand l'un des joueurs passe à proximité. Si les joueurs rebondissent sur l'information, ils apprennent que Phi Gravelos (l'apothicaire) le cherche.
2. Le Dr. est introuvable et sa cabine est verrouillée à double-tour, si les joueurs insistent un peu en cognant (toquant) à la porte. Une voix rauque étouffée leur répond, les joueurs sont alors libres de pousser la porte et d'entrer.

Ambiance : Une voix d'outretombe vous répond, « entrez je vous en prie, (noms exacts des joueurs présents devant la porte alors qu'il ne les voit pas) », elle ne peut être attribuée au Dr. De Grave avec certitude. Nul bruit n'indique d'ailleurs que le Dr. se soit levé pour déverrouiller la porte, pourtant elle est désormais déverrouillée. Lorsque vous poussez la porte, une bouffée de fumée et d'encens vous prend à la gorge et brouille vos perceptions. Le Dr. est assis en tailleurs au centre de sa cabine, au cœur d'un motif constitué de bougies de suif. Talismans, amulettes et symboles de protection tapissent les murs de la pièce exigüe, étouffante. Le Dr. semble émerger de transe...

Le Dr. prétend qu'un Esprit mauvais s'est échappé des géhennes. Que ce dernier cherche à détruire l'Embuscade et son équipage ou à les utiliser. *Il prêche d'une voix grave et mesurée*, ce qui est d'autant plus inquiétant. Les arguments qu'il assène aux joueurs sont les suivants :

- Il a refait les calculs météorologiques de François Le Sage, il n'y aurait pas du y avoir de tempête. Les vents, le temps et les courants n'auraient pu former un tel cataclysme.
- La tempête aurait du longer la côte et être aspirée vers le large, or elle a poursuivi l'Embuscade vers l'intérieur du golf de Cariaco en persistant sur sa lancée. Les caps et les reliefs auraient du briser son élan et la refouler.
- Lorsque tout a commencé et que le vent a tourné, une vague psychique a frappé la côte (chute de pression), parmi les matelots, certains n'en sont toujours pas remis : vertige, fièvre, maux de tête, sidération et hébétude « surnaturelle ».
- A l'aube, les hommes racontent avoir entendu la terre pulser sous leurs pieds, les tepuis battaient une cadence d'outremonde. C'était selon le Dr. le cœur de la Bête... quelque chose a été éveillé ce matin, un Esprit jusqu'ici enchaîné dans les profondeurs sous le fort.

Lorsque les joueurs s'aventurent dans la jungle, l'un des membres d'équipage (S'il est encore en vie, il peut s'agir d'Ewen Petit B) adopte un petit singe (sapajou brun). Le MJ peut évoquer cette découverte aux joueurs comme la taire jusqu'à leur retour sur l'Embuscade. Le capucin est adorable, mais si après quelques heures il croise le Dr. De Grave, il lui flanquera la peur de sa vie en lui sautant dessus, crocs découverts.

A la discrétion du MJ, le singe peut blesser le Dr. ou être rattrapé in extremis par Ewen Petit B. Quoi qu'il en soit, le singe éprouve visiblement une haine tenace pour le Dr. (peut-être à cause de l'un des produits manipulés par le Dr.). L'un des joueurs peut assister à la scène, cette dernière peut aussi être narrée par l'un des sous officiers au capitaine ou entendue au détour d'un entrepont. (si la péripétie de la harpie a lieu, le capucin est dévoré par la harpie féroce)

Dans un deuxième temps, s'il survit, le docteur mène l'enquête :

- Quelque chose à bord repousse les assauts insidieux de l'Esprit mauvais qu'il surnomme la Bête, il lui faut le trouver.
- Cette protection semble fluctuer, l'objet ou l'Esprit gardien doit être maintenu et nourri.

Les joueurs peuvent convaincre le Dr. de s'occuper des blessés après d'après négociations, il en profitera pour essayer de désenvoûter les hébétés et rencontrera quelques succès (effet psychologique ?).

Lorsque son enquête aboutit, le Dr. prétend que c'est la plume du chapeau de Laurent De Graff qui contient l'Esprit gardien. Les indices convergent : une bourrasque inattendue manquant d'arracher le chapeau du capitaine, un vent capricieux, une poutre manquant d'arracher La plume ou un palan qui tombe non loin du capitaine.

Si la plume a brûlé à cause du rituel, les signes se multiplient : le capucin vole de la poudre, crée des accidents par mégarde. Il pénètre dans la cabine du Dr. et y sème le chaos, répandant du formol et des organes animaux dans tout l'entrepont. Des crocodiles rôdent autour de l'Embuscade et happent un matelot, des grenouilles ont réussi à grimper sur le pont et leur croassement évoque des rires diaboliques (l'une d'elle saute sur le chapeau de De Graff)...

Certains racontent que la Bête a été libérée de la forteresse... ces matelots peuvent prendre des décisions radicales et s'en prendre à Junqua de Bayonne s'il est à bord. Les présages se multiplient : Le MJ peut jouer sur la superstition des marins pour que chaque élément soit un indice de plus pour les matelots.

Le Dr. est pro-actif, il chasse les grenouilles avec un miroir et de l'encens, distribue des amulettes, répand de la cendre à certains endroits du navire, il gagne en popularité. Certains marins se couvrent de peintures bayagoulas ou de tatouages protecteurs et tous ces événements doivent interpeller les joueurs. (superstition ou surnaturel ? La question doit rester en suspens, même dans l'épilogue).

Péripétie : Le sanctuaire Guaïquiri (1/2)

Le promontoire rocheux et ses cavernes inquiétantes :

A la recherche d'eau douce, les joueurs doivent mouiller sur la côte sauvage et avitailler. La jungle est dense et si les joueurs veulent trouver de l'eau potable non salée, ils doivent remonter un cours d'eau sur près d'un kilomètre pour sortir des lagons d'eau de mer. Dans cette péripétie presque incontournable, le crique (ruisseau) qu'ils suivent recèle une surprise inattendue.

Après une marche éreintante en pleine jungle, l'expédition trouve un bras d'eau relativement claire. Mais lorsque les matelots vont pour s'y abreuver ou pour y remplir un tonneau, un joueur averti pourra remarquer une légère coloration ou un léger effluve ferreux (sang).

Les joueurs ne manqueront pas de progresser sur encore quelques centaines de mètres pour se ravitailler en eau pure en amont de la charogne qui semble répandre ces exhalaisons putrides.

Si les joueurs prennent des échantillons d'eau pour le Dr. Degrave, celui-ci peut trouver des traces de mercure (vif argent) dedans.

Plus en amont, le cours d'eau disparaît dans les entrailles d'une formation rocheuse d'envergure sans qu'il y ait la moindre trace de cadavre, en revanche l'odeur de sang s'intensifie légèrement.

Ambiance : Des cavernes créées par le ruissellement, s'enfoncent en un dédale basaltique enchevêtré dans les liannes et les racines. Quelques puits naturels laissent échapper des volutes de gouttelettes d'eau en suspension. Par ces ouvertures, les raies chatoyantes du soleil viennent caresser les parois en ondoyant. Une corniche permet d'explorer la paroi d'un gouffre et au fond de ce dernier dansent des reflets d'argent.

Ces reflets d'argent ne sont pas imaginaires ! Ils sont censés éveiller la cupidité des joueurs et les pousser à descendre par les parois ou par les galeries qui courent au cœur de la formation rocheuse).

Ambiance : Plus vous vous enfoncez, plus l'odeur de sang est présente, des traces vermeilles ne tardent pas à apparaître sur les parois. (certaines phrases peintes avec du sang sont en latin et évoquent des passages de la bible, François Le Sage, seul peut en déchiffrer une avec difficulté : « là où est ton trésor, là aussi sera ton cœur » (bible)). Des urnes d'obsidiennes (pierre inconnue) sont posées dans certaines anfractuosités. Leur contenu est de pierres semi-précieuses et de cristaux, mais gare à qui s'en empareraient. Au fond du boyau, une salle rituelle attend...

Un rituel peut être réalisé par le capitaine et par lui seul (cf. Rituel) : les Esprits Guaïquiri peuvent être appelés. La transe révèle aux joueurs qui errent trop longtemps dans la pièce des fresques murales colorées. Il y a des peintures et des phrases énigmatiques en latin comme : « les souffrances du temps présent ne sauraient être comparées à la gloire à venir qui sera révélée pour nous » (bible). (si on vous pose des questions lors de l'épilogue sur l'origine des phrases en latin : des moines franciscains ont probablement frayé avec les populations indigènes et la consommation de certains produits aura changé à jamais certains des pieux hommes...)

Si les hommes profanent d'une manière ou d'une autre le rituel, des Guaïquiri commencent à harceler ceux qui sont restés dehors. (10-30 chasseurs Guaïquiri (4+) presque invisibles dans la jungle (1 Défense à distance naturelle) qui usent d'arcs ou de sarbacanes mortelles. Ils craignent le raffut des armes à feu, mais si leur sanctuaire est en danger, ils n'hésiteront pas à surmonter leur peur pour attaquer les joueurs à l'intérieur des cavernes (5+ au corps)).

Des singes (des capucins) effrayés par les coups de feu peuvent venir incommoder les indigènes si ces derniers mettent trop à mal l'expédition, l'idée est de faire déguerpir les joueurs sans les massacrer. Plus tard, l'événement peut conduire à une sympathie vis-à-vis du singe recueilli par l'un des matelots (cf. Le Quimboiseur).

Si l'un des rituels est accompli, le vent commence à s'engouffrer dans la salle et les vapeurs tourbillonnantes laissent respirer les marins pendant un bref instant. Ils se rendent compte que l'un d'eux (le plus jeune, un mousse si possible) est à terre, à moitié asphixié. Ils ont intérêt à sortir rapidement... (cf. Le Rituel)

Les Guaïquiri peuvent intervenir à tout moment si le MJ sent que les joueurs s'éternisent. Si certains joueurs sont restés à bord de l'Embuscade, il ne faut pas hésiter à mettre en scène le Dr. De Grave (cf. Dr. De Grave et les esprits Guaïquiri) Pourvu que Laurent De Graff soit présent avec son chapeau à plume, la vérité se révèle à lui et il peut accomplir l'un des rituels (cf. Le rituel Guaïquiri).

Péripétie : Le sanctuaire Guaïquiri (2/2)

Le Rituel

Le Rituel :

Ambiance : *Un autel caressé par un fin rai de lumière naturelle émerge alors de l'obscurité. Comme une apparition, la salle baignée de vapeurs opaques (mais point argentées) se révèle à vous, certains pourraient presque se sentir attirés par cette lumière phantasmagorique. L'encens qui y a été déposé est maculé de sang.*

Un rapace : un aigle à deux têtes, a été décapité là et gît dans un bol noir maculé de sang. Un autre bol plus petit, mais de même facture contient ses quatre globes oculaires et semble prêt à être bu.

Un jaguar est étendu inerte et deux rigoles déversent son sang dans deux bassins rituels. Le premier déborde d'un liquide cristallin (de l'eau). Le deuxième, symétrique par rapport à l'entrée, luit d'une lueur argentée.

Derrière l'autel, un filet d'eau tombe au goutte à goutte dans un bénitier sculpté qui déborde, mais aucun clapotis n'est perceptible. L'eau en surplus coule, s'infiltré dans de fines crevasses et disparaît sans un bruit.

L'encens embaume les lieux et un dernier bol d'or sculpté attire votre regard, il contient une mixture noire qui diffuse de suaves notes épicées.

L'encens éloigne les mauvais esprits : il protège les muqueuses des hommes dans la pièce des vapeurs de mercure qui émanent du bassin argenté. La lumière de la salle chatoie dans les vapeurs et plonge les marins de l'Embuscade dans un état presque second...

Pourvu que Laurent De Graff soit présent avec son chapeau à plume dans la salle rituelle, la vérité se révèle à lui et il peut accomplir l'un des rituels (suggérez lui qu'il est attiré par les quatre éléments du rituel et qu'il peut en choisir un seul ou essayer de s'arracher à la fascination qu'il éprouve et quitter les lieux au plus vite. Une fois l'élément choisi, le reste du processus s'impose à Laurent De Graff qui exécute le rituel, plongé dans un état second) :



Le jaguar donnera la vie éternelle à celui qui acceptera son présent. (à qui boira l'eau ensanglantée, s'y immergera complètement et mangera le cœur qui gise au fond de la bassine naturelle). C'est le choix de la force.



Les quatre globes oculaires de l'aigle sacré (qui est une harpie féroce) confèrent la maîtrise de chacun des quatre vents : Nord-Sud-Est-Ouest à celui qui les ingère tous les quatre. Mais gare à quiconque en laisserait échapper un ! Il libèrerait un déchaînement sans précédent sur la mer et sur le sanctuaire Guaïquiri. C'est le choix de la célérité.



L'eau pure du benitier confère lucidité et connaissance. Si le Capitaine y immerge sa tête, une vision des Dieu-esprits Guaïquiri l'assailit (cf. La vision). Le capitaine s'oublie dans la vision et semble même ignorer le manque d'air. Quelqu'un doit le sortir du bénitier lorsqu'il commence à avoir des soubresauts et à se noyer.



Le bol de mixture noire fume, si Laurent De Graff avale son contenu, la plume de son chapeau se consume lentement. L'homme ne ressentira plus ni la douleur, ni la peur. C'est le choix de la braise.

La force : le choix du jaguar implique l'immortalité de la légende de l'homme. Un fait d'arme marquant du capitaine est à prévoir avant la fin du scénario (une survie miraculeuse ou un coup d'éclat assez grandiose pour marquer les esprits).

La célérité : l'aigle sacré réussi (jet de dé 20 éventuel) implique un subtil vent favorable jusqu'à la fin du scénario. L'aigle raté implique une tempête à la sortie du golf de Cariaco.

La vision : Laurent De Graff l'oublie lorsqu'il sort la tête du bénitier, mais un MJ astucieux lui suggérera plus tard avec subtilité qu'il semble savoir où se situent les Espagnols. S'il suit son instinct, il peut à loisir prendre les Espagnols par surprise ou leur filer entre les doigts.

La braise : le joueur est (comme hypnotisé) persuadé d'être insensible à la peur et à la douleur, ne pas hésiter à lui suggérer un comportement passionné et ardent. (Tout ces coups de pouces doivent être si subtils que les joueurs doivent douter de leur existence, le MJ peut même décider d'ignorer les coups de pouces sauf la braise).

Les hommes qui assistent au rituel assistent à une scène terrifiante. Les ombres dansent et prennent vie pour former une silhouette ailée (à l'allure fluide, diaphane ou nimbée de flammes). Ils entendent la terre craquer sous leurs pieds et gronder en une langue inconnue. Leurs sens vacillent et tous entendront une conversation différente :

« Damnés, soufflés, sacrifiés, la Tempête erre », « Guettez l'hydre qui vous guette gaiement », « Fichtre foie fondant au soleil, la harpie s'en nourrira avant les pluies. », « Libre colère apaisée en nuage, tourne, tourne et s'en est allée. ».

Vous pouvez inventer d'autres phrases sans queue ni tête, les hommes y chercheront un sens (la superstition fera le reste). L'homme qui a entendu la diatribe sur l'hydre rangera des hommes du côté du Dr. De Grave si la péripétie de l'Hydre a lieu. L'homme qui a entendu celle sur la harpie cherchera à se débarrasser de la harpie féroce si la péripétie de la Harpie a lieu.

Péripétie : La Harpie

La Harpie Féroce :

Description de l'animal : *Elle est le plus grand et le plus puissant rapace de la forêt tropicale et figure parmi les plus grandes espèces d'aigles au monde. La harpie vit habituellement dans les forêts tropicales humides des basses terres, dans la strate supérieure de la canopée.*

La harpie féroce peut mesurer jusqu'à un mètre, avec une envergure pouvant dépasser les deux mètres, Le dessus du poitrail est noirâtre et contraste avec la couleur blanche située juste en dessous. Sa tête blanche est surmontée d'une huppe érectile noirâtre sur l'occiput. Son bec bleu-noir est extrêmement puissant, tout comme ses pattes jaunes, dont le dessus est strié de bandes noires et dont la griffe du doigt postérieur peut atteindre six centimètres. Ses ailes sont longues et arrondies. Son territoire couvre plusieurs centaines de kilomètres carrés, Ses principales proies sont les mammifères arboricoles : les paresseux et les singes. (cf. Wikipedia)

La plume du chapeau de Laurent De Graff est celle d'une harpie féroce. La puissance de la harpie féroce est vénérée par les Guaïquiri et De Graff fait l'objet d'une « prophétie ». Cette dernière peut être entendue de la bouche des villageois de **la baie d'El Muelle de Cariaco** (cf. Chapitre 3) si les joueurs se montrent amicaux avec eux :

La prophétie : Un Esprit à plume viendra d'un autre océan, prisonnier d'un corps de chair. Il luttera contre le déluge noir, les mille malédictions de l'Esprit qui dort sous la montagne tranchée (le fort de Cumana). L'Homme qui porte la plume est poursuivi par le Gorzhorog : l'Esprit mauvais (traduction approximative des villageois). La clé que cherche le Gorzhorog est aussi celle qui libèrera l'Esprit à plume lorsqu'il aura trouvé le sanctuaire d'argent.

Après la péripétie du sanctuaire, si un rituel a été accompli (autre que la braise), une harpie féroce se pose sur l'une des grandes vergues de l'Embuscade. Bon ou mauvais présage, le rapace enflamme les passions au sein de l'équipage. Lorsqu'il fond sur le capucin adopté par l'un des hommes d'équipage (Ewenn Petit B par exemple, cf. Le Quimboiseur) et le dévore, certains militent pour l'abattre et ainsi éloigner le mauvais œil. D'autre veulent protéger l'animal à tout prix, arguant qu'il s'agit d'un Esprit gardien.

Si les joueurs ne sont pas assez fermes, l'équipage tranche seul la question et l'un des hommes tire sur le rapace (d20) :

- 16+ : l'animal s'effondre sur le pont
- Le 13 : le mousquet explose entre les mains du marin le blessant grièvement.
- 5 ou - : l'un des gabiers survivants est touché et s'écrase sur le pont.
- Sinon, le matelot rate l'animal qui s'envole en protestant bruyamment... vexé !

Dans tous les cas, le coup de feu résonne le long de la côte...

Laissez les joueurs faire exploser la situation voire en venir aux mains avec certains marins. Cependant, un cotre qui fouillait la côte non loin, mais hors de vue (camouflé par un cap ou par une île) fait son apparition. La situation devient alors critique et un coup de semonce est tiré par le cotre pour appeler du renfort. Le filet se resserre sur les joueurs

Si la harpie est sauvée par les joueurs, elle suit l'Embuscade quelques temps. Le vent semble favorable et l'humeur du Dr. De Grave s'améliore, le singe ayant été dévoré.

La Harpie finit par partir, mais elle reparait une poignée d'heures plus tard juste avant le passage du golf de Cariaco : le docteur insiste et prétend qu'elle les prévient d'un danger...

Si le MJ souhaite une bataille finale épique :

La frégate Espagnole ne tarde pas à apparaître à l'entrée du golf de Cariaco, le MJ est libre de déclencher une avarie à bord de l'Espagnol lorsque la harpie féroce le survole ou non (il s'agit probablement d'une voile trop éprouvée par les vents violents de la veille ou de la chaîne de l'ancre qui se rompt, rien de surnaturel bien sûr...).

L'affrontement s'engage alors... et les joueurs peuvent faire retentir la fanfare (pour le spectacle et l'honneur) !

Tant que Laurent De Graff continue à arborer son chapeau à plume, la Harpie féroce continue à suivre l'Embuscade : Elle a adopté le navire et son capitaine.

Péripétie : L'Hydre

Une eau douce aux reflets d'argent : (*des sorties à terre trop anecdotiques ? En manque de C'thulu ? Cette péripétie est faite pour vous*)

Un serpent peut se glisser dans l'un des tonnaux d'eau douce et y rester coincé avec des œufs sur le point d'éclore, dans ce cas, l'eau est contaminée et porte des traces d'un produit hallucinogène et anxiogène. Il faut imaginer que ce tonneau n'est pas le seul contaminé.

- Le premier à en subir les symptômes est Renard-Rob s'il est encore de ce monde. Etant bègue, les anxiogènes l'empêchent d'articuler... « U-Une hydre rô-rôle sous l-l-l'entrepont, j-j-j'ai vu ! Vu-vu de mes pr-propres yeux ! » son récit affolé et décousu suscite deux réactions : moquerie et peur.
- Les blessés commencent ensuite à appeler et à se débattre. Ils délirent dans leur sommeil et Phi leur administre des somnifères de sa confection. Les plus superstitieux fouillent la cale à la lanterne à la recherche de l'hydre... il n'y a rien.

Le docteur sous l'emprise des anxiogènes s'enferme à nouveau dans sa cabine et rallume ses rituels même si cela contrevient aux ordres du capitaine. Il entend des sifflements dans son sommeil, en transe, ce qu'il voit l'angoisse de plus en plus.

Il réalise soudain : « L'hydre est à bord ! La bête en personne est là ! ». Ne reste alors qu'une seule solution pour le Dr., il glisse une drogue dans la piquette que boit Vincent Lauragais, lui subtilise les clés de la soute aux poudres et s'enferme à l'intérieur. Il se calfeutre, incante à voix haute et répand du sel sur le sol.

- Les hommes de l'entrepont qui ne reconnaissent pas la voix du docteur et sont eux aussi atteints commencent à paniquer.
- L'effet se propage comme une traînée de poudre au sein de l'équipage : « le serpent est dans la pomme », « le grand serpent de mer a pondu dans la sentine (tout en bas près de la quille) », « un fantôme hante l'entrepont ».
- Des matelots chargés de descendre dans la cale disparaissent (évanouis sous l'effet des drogues et de la peur).
- L'équipage peut paniquer et essayer de forcer la Sainte-Barbe (l'armurerie) pour se fournir des armes-à-feu, Vincent Lauragais qui défend l'armurerie peut être pris à partie voire agressé.
- Renard Rob succombe à ses visions et se jette du grand-mât. Sa mort embrase l'équipage qui parle d'abandonner le navire.

Ces événements s'enchaînent sans que cela remonte nécessairement aux oreilles des joueurs, cela dépend de leur proximité avec l'équipage. Les joueurs peuvent tout à fait réagir promptement et briser la fatalité, dans le pire des cas, le maître-coq : Gérard Boute-Louche perd pied et entre avec fracas dans les quartiers du capitaine. « L'hydre est à bord ! La Bête est sur nous ! On l'a rammenée de la jungle, vous ne comprenez pas ? Elle est là ! »

Il tâche de convaincre les joueurs que la situation est critique en bas (sous l'entrepont)

Si la harpie a adopté l'Embuscade (cf. péripétie de la Harpie), elle pique sur chaque serpent qu'elle voit et les dévore. Le Dr. parle de l'Esprit à plume et étrangement, plus aucun serpent n'est repéré... certains hommes se mettent alors à la considérer comme une divinité. C'est la meilleure fin à cette péripétie, certains y voient l'œuvre de la prophétie Guaiquiri...

Ils se rendent compte simultanément que le Docteur De Grave n'est plus dans sa cabine, il n'est d'ailleurs nulle part (il est avec quelques provisions enfermé dans la soute aux poudres, il a notamment de l'eau à profusion...) Vincent de Lauragais tait tout d'abord la perte de la clé, puis n'y tenant plus, il réclame un entretien avec le Capitaine.

Si les joueurs essaient de forcer la soute aux poudres, le docteur De Grave qui ne les reconnaît pas, les repousse de ses imprécations : il croit converser avec la Bête, l'Hydre elle-même, il est prêt à faire sauter le navire si la Bête fait mine de forcer son sanctuaire. Il la maudit à en donner des migraines aux joueurs. Les joueurs s'ils paniquent subissent les effets de la drogue... puis un serpent passe sur un tonneau et disparaît. Nul ne reconnaît le spécimen (ni Phi, ni Abou l'Aligator). Seul le gouverneur de Cumana peut reconnaître le serpent : il s'agit du dragon sacré des Guaiquiri, celui dont les entrailles donnent naissance au feu de l'Esprit (à comprendre une puissante drogue hallucinogène).

Si les joueurs réagissent et s'aventurent dans la cale calmement, ils trouveront des serpents par centaine. (Il y en a moins, mais les drogues déforment leurs perceptions). Plusieurs solutions s'offrent à eux dont :

- La chasse, loin d'être suffisante. Vider la cale est difficile, les bestioles se fauillent partout entre les pièces de charpente.
- Les joueurs peuvent décider de quitter le navire et se réfugier à terre car la panique s'est emparée du bord.
- L'enfumage au soufre de la cale est une solution. Cette méthode est utilisée à l'époque pour nettoyer le navire de fond en comble, si elle n'est pas connue des joueurs, De Bruh peut discrètement glisser l'idée à l'un d'eux.

En ce qui concerne le Docteur, c'est aux joueurs de décider s'ils souhaitent forcer le destin ou non, mais à priori le docteur sera enclin à se faire sauter si les joueurs cherchent à forcer la porte de la soute aux poudres.

S'ils cherchent à le raisonner, lorsque la conversation tourne en rond, il entre en transe (mais comment savoir s'il dort où s'il réagira au moindre geste ?).

S'ils cherchent à le duper et à le prendre par surprise, ils peuvent tenter de crocheter la serrure de nuit. Mais le succès de l'opération est conditionné à une chasse ou à un enfumage préalable de la cale, car sinon le Dr. est continuellement réveillé par les sifflements qui l'environnent et qu'il perçoit à travers le bois.

Laurent De Graff

Introduction :

Laurent De Graff : Grand, élancé, au pas d'acrobate et aux manières d'un noble de la cour. Il n'est pourtant pas obséquieux. Il porte toujours un pourpoint noir orné de dentelles et un chapeau à larges bords orné d'une plume exotique. Une rapière flanque son côté gauche et un sabre son côté droit, le sieur a tout d'un fin bretteur. Il est toujours curieux, parfois téméraire, mais c'est un fin tacticien.

Introduction :

Je naquis à Dordrecht dans les provinces unies. Premier fils d'une riche famille de bourgeois, j'étais prédestiné à reprendre l'affaire, mais l'appel de la mer fut trop fort. Je fuguai à huit ans, rejoignant l'équipage d'un vieux marchand de Rotterdam en tant que mousse.

Mes belles manières finirent par me faire remarquer et l'on me taquina, me surnommant Lorencillo. Seulement, nous croisâmes la route d'un corsaire picard qui nous fit prisonniers.

Relâchés contre rançon quelques semaines plus tard, je décidai de changer d'air et m'embarquai à bord d'une caraque corsaire en partance pour le nouveau monde. Enrôlé en tant que canonnier sous le pavillon aragonais, j'insistai pour que Brehal me rejoignît.

Nous mîmes pieds à terre à Cuba et désertâmes après une violente altercation avec le capitaine. Celle-ci concernait une cargaison d'esclaves volée qu'il comptait vendre à la Havane en dépit du bon sens humain.

Quelques hommes désabusés nous suivirent et nous voilà à voler un senau pour rallier l'île de la Tortue à Saint Domingue. J'y rencontrai maints flibustiers de belle réputation et Brehal et moi y recrutâmes quelques solides gaillards qui connaissaient ces eaux comme leur poche. Les années qui suivirent furent fastes pour les pirates que nous étions, mais le vent tourna et je décidai de me procurer des lettres de marques contrefaites.

En 1676, je francisai mon nom en Laurent De Graff et naviguais sous pavillon français à la recherche de marchands espagnols ou néerlandais à rançonner. Brehal put bientôt commander son propre navire et décida de continuer à suivre ma route, cette fois-ci en tant que capitaine. Mais une périlleuse aventure nous sépara et une tempête l'emporta...

Ma renommée grandit au fil de mes prises et alors que je mouillais près de l'île à Vache, je reçus une lettre du gouverneur de Saint-Domingue : il me proposait d'entrer officiellement au service de sa Majesté le Roi Louis.

Le 17 juillet 1685 : jour béni où l'on me fit corsaire, où l'on m'anoblit et où l'on fit de moi un homme marié pourvu de terres et de titres. Jour de félicité où l'on me confia le commandement de l'Embuscade : flûte militaire armée par le roi lui-même en gage d'amitié et de confiance.

Conduite dans les Antilles par l'illustre capitaine Dugay-Trouin, cette merveille tout juste sortie des chantiers navals de Rochefort me combla au plus haut point

Le capitaine Dugay-Trouin me confia discrètement la charge de deux de ses amis qui voyageaient à son bord et je fis alors la connaissance de mon nouveau maître navigateur François Le Sage et de son solide compagnon breton, Philippes Becquel. Une franche amitié se lia rapidement entre le Sage et moi malgré nos croyances distinctes. Tout deux curieux et instruits, nous fîmes un remarquable duo durant les années qui suivirent.

Philippes Becquel ne resta point en reste tant sa férocité et son sang-froid furent remarqués. Il accéda bientôt de plein droit à la fonction de Maître Canonnier et depuis lors, je n'eût jamais à me plaindre de la discipline de mes ponts de batteries.

Le mois dernier ou celui d'avant, après un coup très dur pris à Veracruz, nous fîmes une étrange escale à l'île à Vache. La tempête qui avait fait notre malheur avait porté sur nos rivages une étrange bande de flibustiers basques à bord de ce que l'on pouvait difficilement appeler autrement qu'une épave.

Je reconnus là une vieille connaissance : Michel Le Basque. Je lui offris un verre et il m'entretint de ses revers d'infortunes. Surpris par la tempête, il avait fait naufrage avec ses hommes à la Boca del Dragon. Ils avaient mené une action armée à l'encontre d'un cotre qui se ravitaillait sur Chacachacare et volé ledit cotre... Malheureusement, ils avaient été pris à partie par une brigantine de Barcelona et ils n'avaient eu d'autre choix que de prendre la fuite à bord de ce rafiot.

Amputé moi-même d'un quart de mes officiers et de mes matelots, je lui proposais de se joindre à mon équipage. Il accepta et acquit par droit d'ancienneté la place de second. La place prisée de quartier-maître se joua aux dés et je fis ainsi la rencontre d'Alexandre Bras-de-Fer. Quelques voyages suffirent à faire de nous la terreur des espagnols qui me surnommèrent El Griffe.

Michel Le Basque

Introduction :

Michel Le Basque: Petit, râblé, il a la cinquantaine bien tassée et le front dégarni. Ses cheveux blonds hirsutes, ses sourcils broussailleux et sa moustache épaisse lui confèrent une allure dépenaillée. Mais sa carrure noueuse et musclée, son veston orné et son chapeau de montagnard détrompent quiconque de le prendre pour un vieillard.

Biographie :

Né dans les montagnes du pays de l'ours : l'euskal herria, j'estoy un fier berger des hauts pâturages. bercé par le récit de mes aïeux, j'descendoy à huit ans dans les basses terres. De Bayonne à Saint-jean de Luz, y'avait pas un portefaix qui ne sachoy point qui j'étais !

J'y donnoy du cœur à l'ouvrage, tant est si bien qu'un vieux basque finit par y voir ma trempe et m'prendre à bord de sa barcasse en tant que mousse. La pêche, c'estoy pas un métier facile, mais nous y allions bellement et je devint bientôt second de la barcasse. J'guidoy les hommes et j'supervisoey le déchargement à quai quand y fallay.

Pis, un beau jour, l'capitàn finit six pieds sous terre et son sagouin de fiston prit la relève. C'pas la peine de vous dire que j'filloy fissa à Bayonne m'chercher un autre bâtiment... C'est là que j'croisoy la route du corsaire !

Rien à y voir avec ces maketo aragonais ! Il avoy du panache... Nous y estions les maistres du golf de Gascogne. J'y rencontray Junqua de Bayonne, enrôlé en même temps que moy et c'y fut l'début d'une grande amitié.

Mais c'kabroy de roy au cerveau embourbé par la suffisance espagnole qui distribuay tantôt nos lettres de marques décidât de tourner casaque et d'nous déclarer pirate.

Ez duda baten itzala, c'estoy une trahison qu'on n'oublieray pas de sitôt. Une dernière escale à Bayonne fut faiste pour y recruter duy matelot et ravitailler, pis nous y partîmes pour le nouveau monde.

J'y devint quartier-maître et Junqua, maistre des poudres. J'y pris le p'tit Alexandre, sus nommé Bras-de-Fer sous mon aile.

« Y nous impressionnay le p'tiot, il y battoy mesme le Capitàn à la régulière ! Sacré Basque ! »

Quelques semaines de traversée et nous y voilà dans les mers du sud ! Juste le temps de se remettre du voyage que nous esquintions déjà du cotre espagnol.

Pas loin de deux ans avant que la roue n'tourne... Une évasion plus tard, nous nous retrouvions Junqua, Alexandre et moy à devoir nous associer avec l'Olonnais. Not' entreprise fit la terreur des espagnols.

Trois ans à sillonner l'Atlantique et le Pacifique et à remplir nos poches de pesos, j'vous feroey pas l'insulte d'vous narrer le pillage de Maracaïbo de 1666, mais c'y fut sans conteste la maistre pièce !

La roue tourne toujours, et quand l'Olonnais passoy l'arme à gauche, la chasse nous fut donnée. Ce fut de dures années à voguer en tout sens comme des pollos sans cranibus. Mais y faudroy pas oublier les moult frégates et galéace armées pour la course qu'on y remporta. Nous n'estions point faciles proyes.

Not' flotte de filibustiers grossit, puis s'éparpilla, les espagnols en détruisirent une partie et Alexandre, Junqua et moy finîmes par naviguer à bord de trois brigs légers fins comme des faucons basques. On croisa la route de Laurent De Graff et de ses officiers : François Le Sage et Le Breton, Philippes Becquel. C'estoy là en 1680 aux côtés du sieur de Grammont.

Pis y a 6 mois, une tempête nous surprit telle la mort subite : J'ordonnoys de filer plein cap vers la côte, mais l'ouragan nous jeta sur les récifs de la Boca Del Dragon... Sale affaire que voilà, pour sûr !

Trois navires perdus et cent hommes à crever d'faim sur Chacachacare... Faut dire que les amis Alexandre et Junqua y estoeyent aussi. Y a pas de belle façon d'en finir, vous m'direz... mais c'estoy là vraiment dur à avaler.

Au bout d'quatre mois à vivoter comme des zombis sans têtes, Junqua n'y tint plus. Cinquante hommes partirent avec lui sur Trinidad y Tobago pour y tenter leur chance.

Mais bon... comme toujours, la roue finit par tourner. Voilà qu'un courrier mal armé vint jeter l'ancre sur nos rivages pour se ravitailler en eau douce. J'lui fis une guerre comme on en a rarement vu par chez nous ! Attaques éclaires et embuscades ! Ah, quelles belles têtes y tiraient après qu'on les aie capturés. Voler le cotre fut un jeu d'enfant, si seulement ce rafiot avait valu mieux qu'un radeau pourrissant... Ça nous permit au moins d'atteindre l'île à vache au grand largue.

Les informations n'y courraient pas les rues, mais on s'y fit recruter par Laurent De Graff qui y estoy de passage. Quelqu'voyages plus tard, on y découvrit avec étonnement que Junqua avait été capturé par les espagnols et qu'y transitoy vers Maracaïbo avec une escale à Cumana qui s'allongeoy pour d'obscures raisons. L'occasion fut trop belle. J'convainquis l'Capitàn de prendre d'assaut la p'tite cité côtière et nous voilà de nouveau sur la brèche.

D'après ce qu'on en sait, y doey estre dans le fort not' bougre de compagnon. Si seulement y avoy été moins testu. Heureusement que la proie a appâté not' bon Laurent De Graff ! Lui et le Breton sont de bons gars, Par contre, j'ai du mal avec c't'intellectuel de Le Sage. Qu'importe, libérons not' compadre !

Alexandre Bras-de-Fer

Introduction :

Alexandre Bras-de-Fer : Plus large que haut, au nez bourbon et à la mâchoire carré tassée par les rixes successives, il arbore un chapeau orné d'une rose et c'est peut-être là la seule trace de finesse dans toute sa personnalité... gare à celui qui lui ferait cette remarque en face cependant.

Biographie :

Je suis du pays Basque, de Bayonne pou' être précis. J'suis fils de pêcheur et fier de l'être, à huit ans, j'savoy déjà affaler ou hisser une voile latine en un tour' de main. Mon Père qui doit toujou' tirer ses filets d'lautre côté du grand bleu m'a tout appris, à moi et à mes six frères et sœurs.

Y m'fallu pas longtemps pour me décider à embarquer à bord de l'un de ses beaux navires corsaires qui sillonnoyent le golf de Gascogne. Mais si ce bon roy d'Espagne donnoy tantôt des lettres de marques à tout va, c'estoy fini de la belle époque ! Po de lettres de marques, po de pavillon et po d'pavillon ça veut dire la corde ! Alors à peine montai-je à bord qu'on y fit voile droit vers le nouveau monde.

A bord, le quartier-maître Michel le Basque et l'dégingandé Junqua de Bayonne, me prirent sous leur aile.

Exercé à étarquer depuis que j'estoys chiard, j'remportoy l'concours d'bras de fer dans l'équipage. Faute d'un nom de famille prononçable par le capitàn qui y venoy d'la Rochelle, y finirent par m'surnommer l'Bras-de-Fer et c'fut comme faire peau neuve.

Le Capitàn estoy un bougre de navigateur, mais les Indes espagnoles, ça le connoissoy pas, alors la chasse fut po aisée. On finit par se faire prendre et le pauvre, il y récolta une balle de mousquet dans l'œil. Sale affaire...

On s'évada fissa pour tomber sur l'Olonnais : un flibustier au caractère bien trempé. Un dur de dur : j'l'oy vu arracher les couilles d'un soldat espagnol qui refusait d'lui pointer l'chemin quand on était dans la jungle à Maracaïbo.

Michel Le Basque qui estoy devenu nouveau Capitàn par droit d'ancienneté prit ses responsabilités et nous associa avec le bonhomme. Quelles belles années ce furent ! Nous pillâmes la côte de sucre, le panama, mais not' plus belle entreprise fut sans conteste la prise de Maracaïbo en 1666 !

Bon p't-être qu'on y estoy allés un peu fort, mais c'estoy là la vraie vie de flibustier ! Après moult aventures c'pendant, l'Olonnais passa l'arme à gauche. C'fut un sale coup, mais la flottille grandit encore. Et nous ravageâmes les côtes de la mer du Sud. Quelques années passèrent et avec elles not' âge d'or. La flotte s'éparpilla aux quatre vents et y n'resta bientôt plus que nous : Junqua, Michel et moy. Un jour de gros vent qu'on s'abritait sur l'île à Vache, on croisa Laurent De Graff et son équipage... Epoustouff'lant, C'est le mot ! L'homme exhale la noblesse franche à plein nez. Pas hautain pour un sou, y s'montre gallant et polis... Ça , ça s'appelle dépasser sa légende, y nous a mesme offert un coup à boire.

Ces hommes, c'est une autre affaire. Autant le commis : Gilles De Bruh estoy un grand homme, tant par les mots que par le caractère. Autant ce surnois de François Le Sage ne m'embouchoy point et c'estoy inutile d'évoquer cette grosse brute de Philippes Becquel avec qui j'ai un différent d'honneur. Y soutient qu'y me bat à la lutte, mais on n'arrivoy jamais à s'y essayer. C'estoy pas tant une inimitié qu'une bonne et franche rivalité entre nous aut'. Faut dire que le Breton estoy un animal testu.

On fit un bout d'chemin ensemble, faut dire qu'à l'aube des 1680, le vieux Michel de Grammont : l'Amiral de la flibuste, rassembla la plus grande flotte de forbans d'ces eaux pour semer la terreur dans les mers du Sud. On revînt d'là bas avec moult butin et une solide réputation, c'est moy qui vous l'dit.

Puis aux dernières pluies de cette année 1686, une tempête nous rabattit sur Chacachacare dans la Boca del Dragon. On y resta coincé quatre mois avant que Junqua ne se décide à aller titiller les provisions espagnoles sur Trinidad. Faut dire qu'on commençoy à manquer de poisson et de boustifaille.

Puis la chance nous sourit enfin, un vieux raffiot vînt se ravitailler en eau fraîche. Michel nous mena d'une main de fer et on en fit qu'une bouchée. Atteindre l'île à Vache fut en r'vanche une tout' autre histoire. C'estoy là bas que le bon De Graff accepta de nous prendre à bord. Faut dire qu'y lui manquoy un bon quart de ses hommes au boug'. Pas étonnant vu l'sale temps de cette maudite saison !

Maître d'Equipage qu'ils me firent quand j'fis exploser la soute aux poudres d'un galion espagnol ! Bon l'incident nous refroidit quant-à nos chances d'récupérer l'butin... ça s'est joué aux dés ! Mais d'retour sur l'île à Vache, un informateur de Michel Le Basque, nous fit part d'une étonnante découverte : Junqua avait été capturé à Trinidad et un chasseur de pirates l'escortoy vers Maracaïbo pour toucher la prime que l'y gouverneur avoy placé sur sa tête. Plus intéressant encore, un incident les retardait à Cumana pour quelques semaines...

Fallait pas nous l'dire deux fois, on s'estoy jetés sur l'occasion pour convaincre l'Capitaine d'y faire escale pour titiller les espagnols. Il a dû se douter de quelque chose pour accepter si facilement, mais il a monté un plan solide avec Raveneau de Lussan et ça a d'bonnes chances de tirer le pauvre Junqua de cette mauvaise passe.

François Le Sage

Introduction :

François Le Sage : Ce grand échalas est Catholique, très à cheval sur les codes religieux bien qu'il semble réservé au premier abord. L'érudit en lui, chuchote à propos de tout et de tout le monde. Mais la vérité doit sortir et cela se traduit par des remarques qu'il fait toujours en face et qui sont rarement obligeantes. Il prend soin de toujours rester courtois malgré ses manières moins précieuses que celles du capitaine. Il porte la moustache à la française, une chemise à manchettes, une culotte bouffante et une chlamyde pourpre. Broches et manchettes sont en forme de croix ou de poisson chrétien et une croix jésuite orne sa chaîne d'or. Il porte un simple bandeau autour de la tête qu'il laisse voler au vent.

Biographie :

Né à Dunkerque et abandonné par mes parents (hollandais), je fus élevé par les jésuites avant de rejoindre la marine lorsque les français reprirent la ville aux hollandais.

Je servis sous le commandement de Duguay-Trouin et me distinguai au feu avant d'être sélectionné pour une expédition en Afrique.

Célébrant mes fiançailles avec la jolie Catherine Belfort, je passai un an à ses côtés avant d'appareiller pour l'Afrique sous le commandement de Pierre Becquel. Les aléas firent de moi un aspirant-officier sous la tutelle de Maître d'Abbadie : homme de science, navigateur du bord et membre de l'institut national de géographie.

A ses côtés, j'étudiais les mathématiques, la physique et la géographie. L'expédition fut un dépaysement des plus complets, passé Gibraltar, plus rien ne ressemblait au monde connu. Malgré l'émerveillement, je dus bien admettre ma déconvenue lorsque les ennuis se succédèrent, repoussant notre retour en France de plus de six mois.

Grâce à Dieu, à la Vierge et à tout les Saints, notre goélette atterrit finalement Nantes en 1670. Trois années de solde nous furent offertes pour notre peine et Maître d'Abbadie me trouva un poste à l'institut National des sciences. Je pus enfin me marier avec Catherine.

J'y rencontrai pour la première fois Philippes Becquel (fils de Pierre Becquel) qui devint rapidement l'un de mes proches amis. Les signes étaient clairs, l'esprit Saint me l'envoyait et mon devoir était de le protéger.

Philippes ayant terminé ses études à l'école d'artillerie de Nantes, il devint aspirant et je le convainç de s'engager à mes côtés sous le commandement de Duguay-Trouin.

Malheureusement, une tempête nous poussa en Irlande et nous tombâmes dans un piège tendu par des sectaires huguenots révoltés. Beaucoup de nos camarades tombèrent et je pris le grade de pilote pour rapatrier notre frégate.

Philippes fut fait maître canonier et, malgré nos déboires, le Seigneur nous porta jusqu'au port de Saint Malo sains et saufs.

Après deux ans de course aux côtés de Duguay-Trouin et de Philippes, je finis par être blessé et l'on me soigna à Nantes.

Ma convalescence dura deux longues années durant lesquels, je perdis mon premier fils et sa mère, puis Maître d'Abbadie fut assassiné et sa fille portée disparue et... Tout les regards se portèrent sur moi, on insinua que la mort de ma femme m'avais rendu fou à lier et poussé au crime.

N'attendant pas qu'on me passe la corde pour un crime dont j'étais innocent, je décidai de demander une faveur à mon vieil ami Duguay-Trouin pour quitter le pays.

Philippes me suivit alors dans les indes occidentales à bord de l'Embuscade et j'appris que Duguay-Trouin rentrait en Europe, laissant ce fabuleux présent à un flibustier anobli du nom de Laurent De Graff.

Par quelques tours dont je n'eut jamais vraiment la teneur, mon vieil ami nous fit enrôler, Philippes et moi, dans l'équipage du flibust- du corsaire en tant qu'officiers.

Laurent était un homme de lettres et de raison, bien que son éducation laissât quelques trous béants dans des notions pourtant classiques, il était un bon compagnon d'infortune et un capitaine hors pair. Seul Duguay-Trouin le surpassait en décision et en efficacité à mon humble avis.

Je ne puis en dire autant de ces brutes Basques que nous ramassâmes comme des loqueteux sur l'île à Vache, il y a deux mois de cela. Michel Le Basque, homme rustre mais rusé, et Alexandre Bras-de-Fer, qui n'avait pas une once de raison, furent gracieusement sauvés par le capitaine. Accompagnés de vingt-cinq hommes, ils semèrent la zizanie dans la cohésion de l'équipage. Turbulents et féroces... Comme des bêtes si l'on peut dire. Dieu, aie pitié de leur âme.

Si j'avais une franche tendance à éviter leur compagnie, leur ascension au rang de second et de quartier-maître fit voler en éclat la distance que je gardais dans mes manières. Je dus reconnaître leur efficacité à maintes reprises, mais au fond de moi, le Seigneur continue de me susurrer qu'ils sont comme des chiens fous... Meurtriers et incontrôlables.

Malgré cela, le vieux Michel a gagné ma sympathie... Enfin, s'il espère un jour caresser l'espoir que je le lui montre, il peut aller se faire brosser avec ses chimpanzés à Madagascar !

Cette nuit, nous allons piller Cumana, cette soirée sans lune promet un dense brouillard pour demain matin. Nous pourrons nous évanouir avec la rosée et nos cales déborderont alors de richesses.

Philippe Becquel

Introduction :

Philippe Becquel surnommé Le Breton : Carré bien que loin d'être imposant, il arbore de longs cheveux châtain rassemblés en catogan et une barbe mal rasée. Il porte peu de parures : un unique anneau d'or orne son annulaire gauche, sa chaîne de baptême pend ostensiblement sur son poitrail et un cœur est tatoué sur son avant-bras droit. Professionnel Il hume la poudre à plein nez et le bout de ses doigts est noirci. Ses avant-bras musclés, presque disproportionnés sont couverts de poils longs et un bandana rouge sang couvre son front.

Biographie :

Je suis né à Saint Malo par une bienheureuse journée de mai, mon père : Pierre Becquel, est capitaine de frégate dans la Royale et vogue par delà le monde. Ma mère m'élève donc dans la foi et la rigueur catholique.

Je rejoins l'école d'artillerie navale de Nantes à douze ans. L'entraînement y est difficile, mais l'acharnement paie et j'en ressors major de promotion six ans plus tard.

C'est néanmoins deux ans avant, en 1670 que je rencontre pour la première fois François Le Sage : étudiant-disciple du célèbre Maître d'Abaddie et pilote Navigateur hors pair. Notre complicité fait rapidement de nous de bons amis. Il m'initie aux arts classiques et je lui fais découvrir Nantes que je connais bien.

Je rencontre un an plus tard Eléonore d'Abaddie et tombe follement amoureux d'elle. Elle a beau être promise à un autre, notre amour est réciproque et passionné.

Je suis invité pour le mariage de Le Sage et à la sortie de l'académie, il me trouve une place avec lui à bord du Fierté sous le commandement de l'illustre capitaine René Duguay-Trouin.

Mes premières années sont brillantes. L'homme dépasse la légende sur bien des aspects : il forge son équipage d'une main de fer, et lorsque tonne la canonnade, sa voix mène les hommes jusqu'aux portes de l'Enfer.

Discipline et efficacité nous guident et nous fondent en une machine de guerre si redoutable que la flotte hollandaise toute entière eût reculée sous nos assauts.

Mais une diable de tempête nous pousse en Irlande et des Huguenots français exilés nous abordent en traître à la nuit venue. La victoire est arrachée au prix fort et le retour s'annonce difficile. M'étant distingué au combat, j'accède au grade de Maître-Canonnière et gravit ainsi les échelons, poussé par la nécessité.

L'année qui suivit, six navires de guerre tombent entre nos mains et nous récoltons un butin de plusieurs millions de Livres Tournois. Malheureusement, François Le Sage reçoit un éclat de bois dans le genou et est transféré à l'hôpital de la marine de Nantes. Blessé légèrement, je demande une permission et me fait rapatrier dans le même service que lui.

Il lui faut deux ans pour se remettre complètement, je profite de ce temps pour me fiancer secrètement à Eleonore qui fait rompre la promesse de mariage rédigée par son père. Puis Maître d'Abaddie revient, il pousse François à prendre une place de professeur à l'institut national des sciences; mais il finit par comprendre à quel manège se livre sa fille.

Il entre dans une colère noire lorsqu'il nous surprend un soir et je suis obligé d'en venir aux mains. Alors que nous sommes au sol, Eleonore terrifiée, lui plante involontairement un tisonnier en plein cœur. D'horreur, elle s'effondre en larme et la panique nous pousse à prendre de folles décisions : le cacher.

Finalement, François qui ne sait rien et dont les détracteurs cherchent à le faire accuser du meurtre, finit par me convaincre de quitter la ville et de m'embarquer avec lui pour les Indes occidentales. Je ne résiste pas bien longtemps à son discours, Duguay-Trouin nous embarque sans poser de questions et je réussis à faire monter Eleonore clandestinement avec l'aide d'un ou deux canonnières.

Malheureusement, arrivés à Port de Paix, je manque de discrétion et Duguay-Trouin, qui a découvert toute l'affaire, m'entretient avec le gouverneur pour résoudre l'incident. Mon sort est décidé mais le couperet tombe moins durement que je ne l'escomptais : je dois m'engager sur l'Embuscade pour quatre ans. Mon nouveau capitaine est ce corsaire : Laurent De Graff et il a intérêt à être élogieux sur mon compte si je veux échapper à la corde. Eleonore jouit quant-à-elle d'une généreuse pension versée par le gouverneur. Le marché est dur, mais tout à mon avantage. J'accepte et partage le pont de l'Embuscade avec mon vieil ami Le Sage et le capitaine De Graff.

Au détour d'un escale à l'île à Vache après un coup dur, le capitaine accueille à bord une vingtaine de basques aux abois. Il connaît leur chef : un certain Michel Le Basque. Ce dernier, rustre mais rusé est fait second tandis que sa brute de compagnon : Alexandre Bras-de-Fer, est faite quartier-maître. Je trouve Michel un peu gâteux, en revanche le bougre de Bras-de-Fer m'insupporte avec ses fanfaronnades et je meurs d'envie de le provoquer en duel à mains nues pour voir ce qu'il vaut.

Mais la discipline avant tout, ce soir, nous pillons Cumana... et avant l'aube, nous nous évanouirons dans la rosée matinale sans laisser de trace...

Aide de jeu : Règles d'Escarmouche

Postures	Ordre de jeu	Attaque Mêlée	Défense Mêlée	Attaque Tir	Défense Tir
Assaut furieux	1				
Ordre de tir Rechargement Rapide	2			+1	
Attaque planifiée	3	+1			
Contre-attaque	4	+1	+1		
A couvert ! Rechargement à couvert	5			+1	+1
Désengagement	6	Passer le tour pour fuir ou rompre le corps à corps			

Modificateur d'attaque : **+1** jet pour toucher

Modificateur de défense : **-1** jet ennemi pour vous toucher

Le Tir :

Il faut 2 tours d'abordage sans corps à corps à un homme pour recharger avant de pouvoir tirer à nouveau

Rechargement rapide : Rechargement en **1 seul tour MAIS** la troupe sera complètement vulnérable aux corps à corps

Rechargement à couvert : Rechargement en **2 tour MAIS** la troupe possède toujours 1 de Défense aux Tirs et pourra répliquer en cas de corps à corps

Dans tout les cas : un corps à corps interrompt un rechargement.

Attention ! s'il a lieu après dans l'ordre de jeu, la phase de rechargement est tout de même validée..

Troupe :



1 Toujours un échec
6 Toujours un succès

Effectif :



Matelots (5+) :

Fusiliers (4+) :

Officiers (3+) :

- Chaque homme possède 1 PV **SAUF** les officiers qui possèdent 3 PV
- Modificateur de **+1** s'il y a supériorité numérique (*Effectif > 2X Effectif ennemi*)
- Modificateur de **-1** s'il y a un Mauvais Commandement (*Absence d'officier*)

Règle spéciale pour viser un officier :

Il faut l'annoncer avant de lancer les dés :

- 3 Succès sont consommés directement !
 - Chaque 6 consommé inflige 1 Blessure à l'officier
 - S'il n'y a plus de 6, d'autres succès sont consommés sans apporter de compensation

Aide de jeu : Règles de Combat Naval

Les Officiers :

Capitaine :	Laurent De Graf	-----
Second (Timonier) :	Michel Le Basque	Le Basque
Quartier-maître :	Alexandre Bras-de-Fer	M. Bras-de-Fer
Maître Pilote :	François Le Sage	Le Sage
Maître Canonnier :	Philippe Becquel	Le Breton
Officier de détail :	Didier compte-goutte	Gilles de Bruh
Timoniers de quart :	Bob & Grog Debarre	Aide-commis : Gontrand La Feuille
Chef Gabier :	Le vieux Jacques	Le Coq : Gerard Boute-Louche
Maître des signaux :	François Bon-œil	Chirurgien : Docteur Degrave
Maître charpentier :	André Dusquesnes	Apothicaire : Phileas Gravilos
Maître calfat :	Brêt La Poutre	Charpentiers : Théo Gros-Dos
		Léo L'Arche
		Tom Quatre
		Chris

Gabiers :

Chef Gabier : Le Vieux Jacques
M. signaux : François Bon-œil

Liam l'Araignée	Nicolas Bonfils
Renard-Rob	Lucas Bonnemain
Henri Laballe	Jérôme LaFlèche
Bill le Tendre	Richard LeBorgne
Mathilde de Bill	Léandre Lespar
Yann l'Ancre	Etienne Trudel
Ewenn Petit B	Jean Perret
Tannuy L'hirondelle	Frank Allois
Mikael Levif	Liam Klouerc'h
Naël le Mulo	Léon Sauvagne
	Arthur Pouilly
	Miguel Fernandez
Le Hollandais Volant	Marc Montaigne
Duken le Flamand	Aldric Herroak
Ampe Degryse	Antoine Alleux

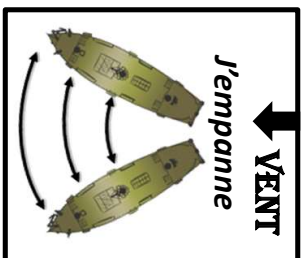
Corps des Fusiliers :

Sergent d'armes : Bertrand Lafontaine	
Caporal: David Matignon	
Armurier : Vincent Lauragais	
Alexandre Neil	Jules Pernot
Henri Lamontagne	Giscard Montbauront
Herbert Lavallée	Joël Hilaré
Hubert Plastron	Jonah Plethore
Hugo Larfiste	Noé Vatand
Hector Deslances	Lucien Latraille
Herald Le-Chauve	Pierre Arcachon
Harold Le-Moine	Mathieu Descagne
Hervé Laparlotte	Edouard Letemps

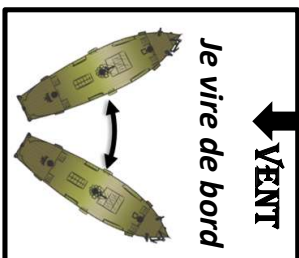
Légende : AA : Maistrance

A : Breton A : Basque
A : Occtian A : Bayagoulas

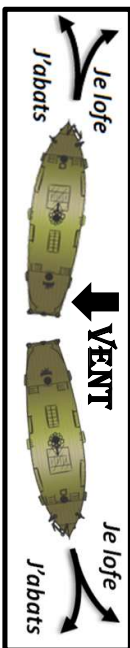
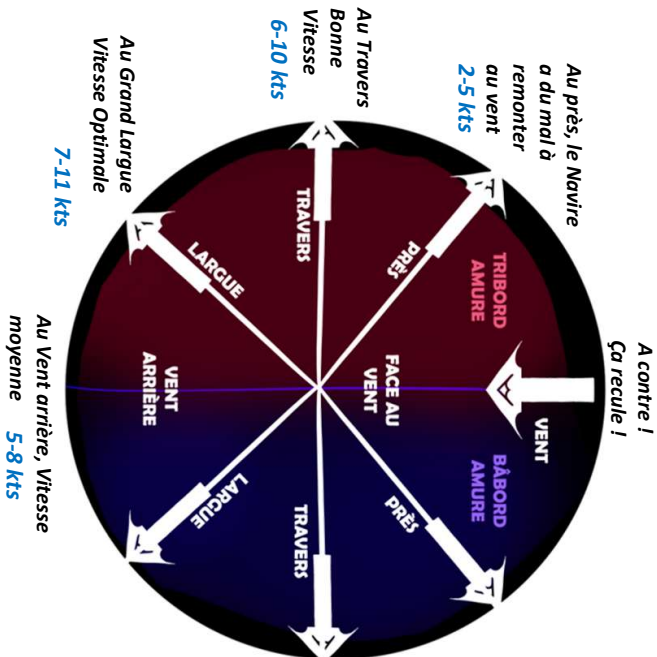
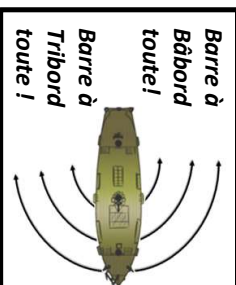
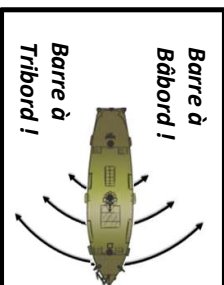
Aide de jeu : A Bord de l'Embuscade



Empanner peut faire giter le Navire



Virer de bord fait perdre quasiment toute la vitesse

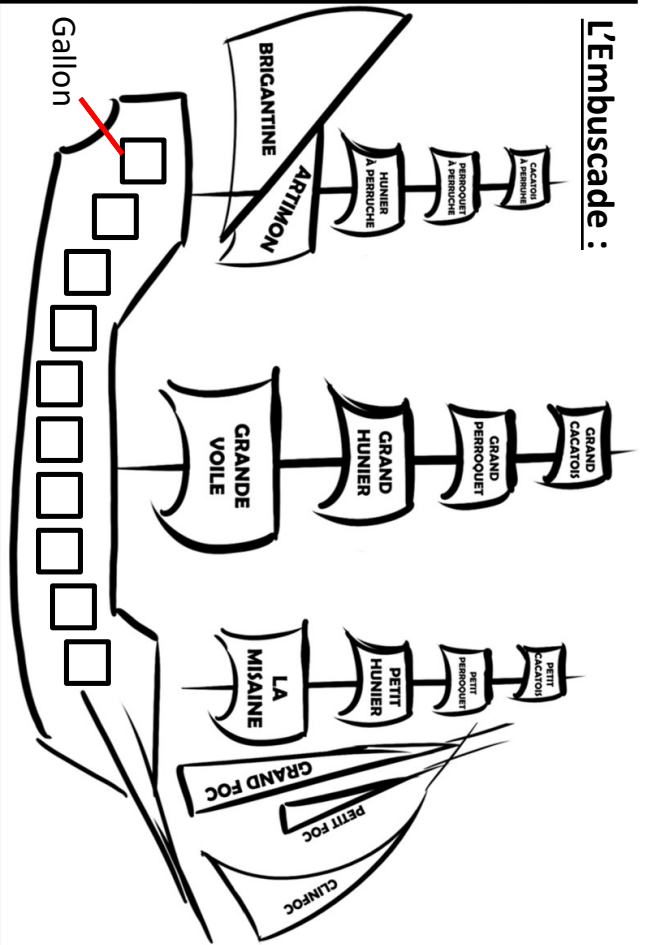



Changer brusquement de cap Lofe pour perdre subitement de la vitesse fait perdre de la vitesse, privilégiez des corrections douces à la barre

Hisser/Larguer une voile : pour qu'elle preme le vent
Affaler/Ferler une voile : pour la ranger dans les rabans sur les vergues

Aide de jeu : Règles de Combat Naval

L'Emboscade :

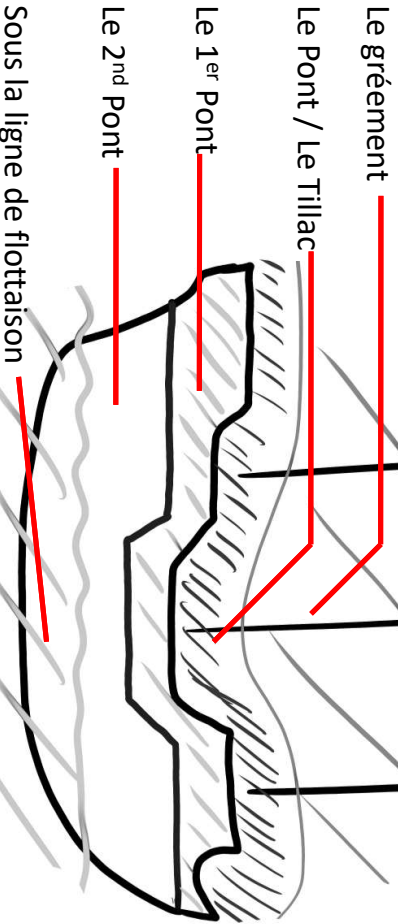


 Boulet à blanc
ou
Chauffé à blanc
2max / salve

 Ange
ou
Boulet chaîné

 Mitraille ou
Grappe de
raisin

Zones de visée



Canons de 12 Livres : Inutiles en cas de houle et pour viser les gréements

Cacatois : Perroquets : Huniers : Basses voiles :

Hissés par beau temps / Hissés par beau temps / Hissés pour manoeuvrer / Hissés pour prendre de la vitesse

Contèrent ¼ de la vitesse environ / Contèrent ¼ de la vitesse environ / Contèrent ½ de la vitesse environ

Les voiles carrées sont à privilégier au travers, au large et au vent-arrière, bien que les perroquets et les cacatois puissent s'avérer plus utiles que les autres voiles carrées au près moyennant une forte gréte en cas de grand vent ou de rafales.

Petit-Foc : Hissé au près et au travers / **Grand-Foc :** Hissé au près et au travers / **Clinfoc :** Hissé au large et au vent arrière / **Brigantine :** Hissée au près et au travers

Les voiles triangulaires permettent d'améliorer grandement la vitesse et la stabilité à certaines allures bien précises

Distance : graphomètre

Précis à 25m

Vitesse : Loch

En noeuds

Force du Vent : Anémomètre

En noeuds

Profondeur : Le plomb

En brasses (tirant d'eau = 4 brasses)



Détails : Longue-vue

Nord Vrai : Compas

Portée
1 Tr de tir → 2 Trs pour recharger

Canon de 8 Livres → max 400m → effective 125m / 12 Livres → max 600m → effective 150m

Avant chaque engagement :

Il faut 5 min (environ 2 trs) pour vérifier l'encreusement des canons et éviter les incidents de tir (incident : 1 sur d6 & crit 1 : explosion)

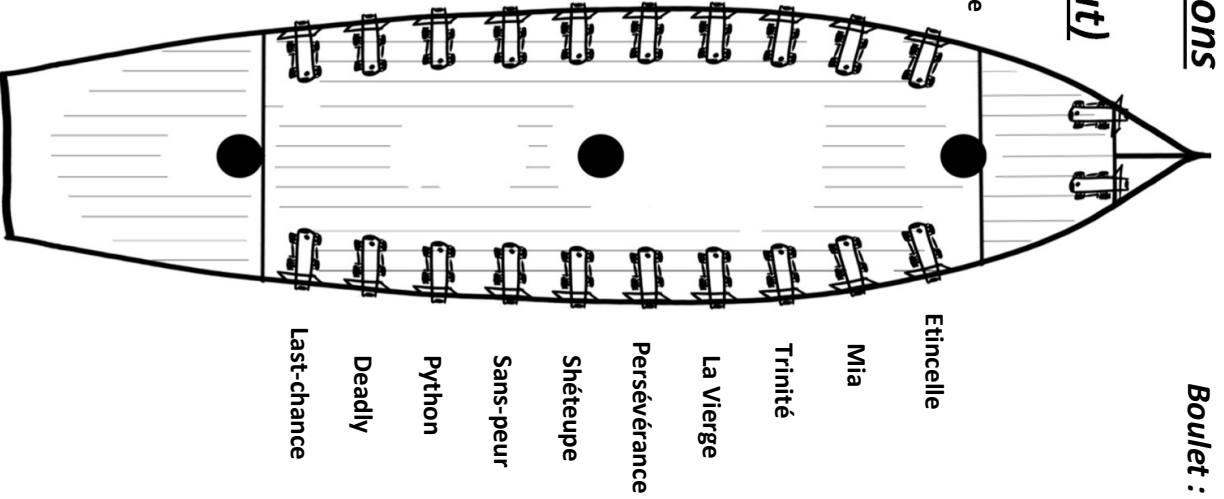
Aide de jeu : Canons

Batterie de canons

de
8 Livres (en haut)

Boulet : 4 kg

- ★ Emporte-pièce
□□□□□□
- ★ Irène
□□□□□□
- ★ Tonnant
□□□□□□
- ★ Tousaint
□□□□□□
- ★ Espoir
□□□□□□
- ★ Zéfouk
□□□□□□
- ★ Bonnette
□□□□□□
- ★ Aligator
□□□□□□
- ★ Reaper
□□□□□□
- ★ Ghost
□□□□□□



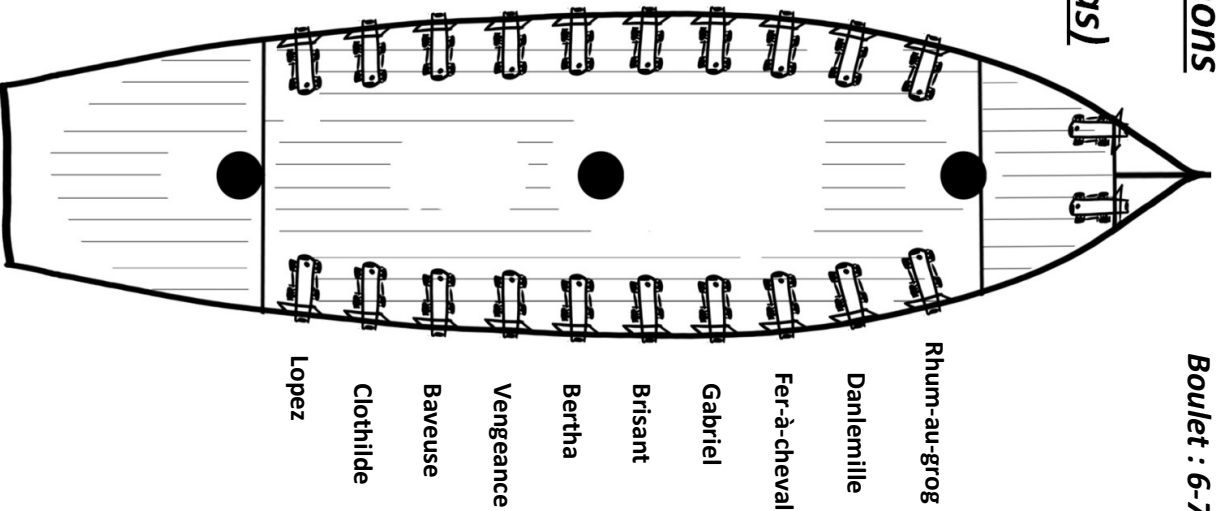
1^{ère} Batterie

Batterie de canons

de
12 Livres (en bas)

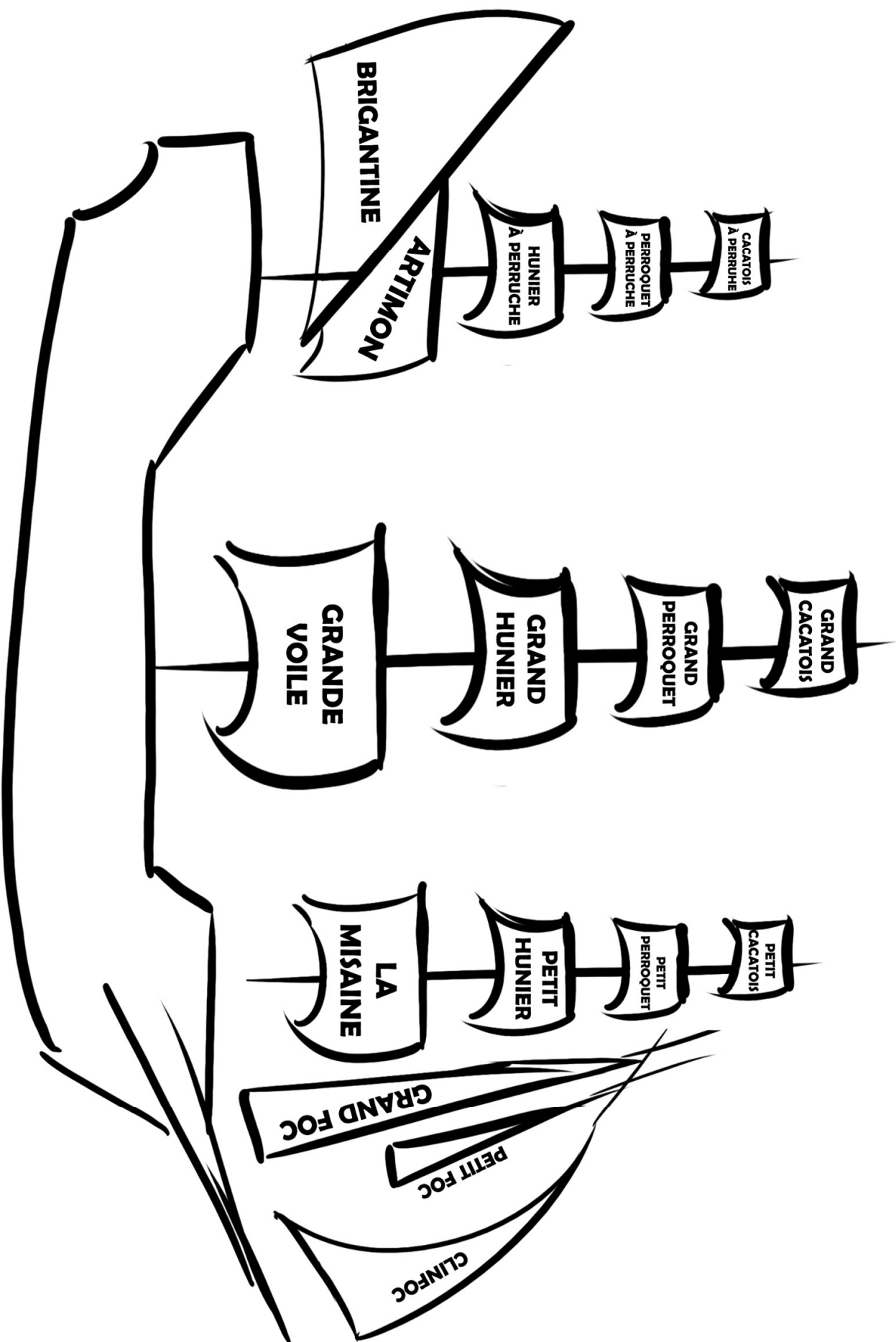
Boulet : 6-7 kg

- ★ Tord-Boyau
□□□□□□
- ★ Bienjoué
□□□□□□
- ★ Grand-Martel
□□□□□□
- ★ Archange
□□□□□□
- ★ Desmâte
□□□□□□
- ★ Bess
□□□□□□
- ★ Félicité
□□□□□□
- ★ Fracasse
□□□□□□
- ★ Gertrude
□□□□□□
- ★ José
□□□□□□



2^{ème} Batterie

Aide de jeu : Gréements

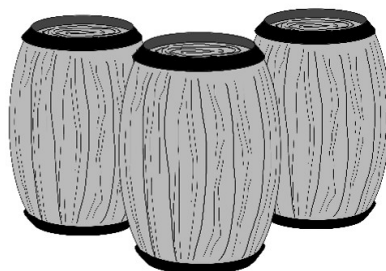


Richesses et butins à amasser

Les ressources :

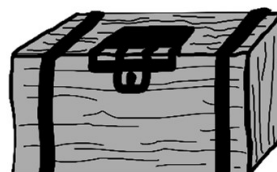
- Le sucre : 240 Livres tournois / tonneau
- Le coton : 405 Livres tournois / tonneau
- Le cacao : 666 Livres tournois / tonneau
- Le café : 842 Livres tournois / tonneau
- Le tabac : 7 200 Livres tournois / tonneau
- L'indigo : 12 960 Livres tournois / tonneau

- L'argent : 2 178 Livres tournois / cassette
- L'or : 349 208 Livres tournois / cassette



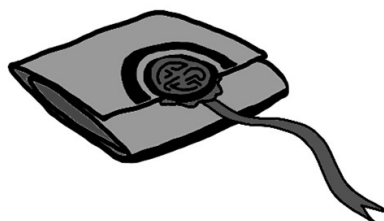
La basilica menor de Santa Ines:

- Velours précieux : 1 500 Livres tournois / caisse
- Reliques & bibelots religieux : 2 000 Livres tournois / caisse
- Encens précieux : 18 000 Livres tournois / caisse
- Le rhum n'a pas de prix voyons !!!!!



Si et seulement si les joueurs retrouvent le recteur de la basilique (qui est l'un des premiers à quitter la ville pour aller se réfugier à Santa-Fé) et décident de le fouiller de manière peu amène, ils trouvent sous sa soutane dix bourses de bijoux pleines à craquer.

- 413 000 livres la bourse de bijoux (il s'agit de diamants bleus taillés d'Australie de plusieurs dizaines de carat chacun, de rubis et d'émeraudes)
- Le recteur : **Cristobal de Ribero y Galindo**



Dans les appartements du gouverneur :

Ce butin ne peut être récupéré qu'en prenant le gouverneur complètement au dépourvu : à comprendre que les joueurs doivent quasiment s'infiltrer dans le fort et surprendre le gouverneur avant qu'il ne se barricade dans ses appartements.

- 70 000 Livres Tournois pour les différents papiers et les lettres de marque espagnoles au nom **Antonio Velasquez de Sotomayor** armant la Santa Esperanza de Veracruz : une Goélette.
- 20 000 Livres tournois pour la rançon du gouverneur : **José Ramirez de Arellano**
- 10 000 Livres tournois pour la rançon de la suite du gouverneur : **Juan de Padilla / Gaspar Mateo de Acosta / Gaspar de Hoyo**

Dans la jungle & dans le sanctuaire Guaiquiri :

- Les différents objets en pierre Guaiquiri (obsidienne) qui sont disposés à dessein dans la salle du rituel peuvent être récupérés pour 160 Livres tournois environ.

Sur les mers :

Les différents bâtiments (navires) qui peuvent être abordés et pris figurent au tableau de chasse de l'équipe mais ne peuvent réellement être chiffrés.

Chaque capitaine capturé et rançonné vaut 5 000 Livres tournois

Le corsaire espagnol à bord de la Santa Agosta de Grenada : **Juan Francisco Saenz-Velasquez de Quintanilla y Sandin de Sotomayor** vaut 30 000 Livres tournois

L'Embuscade : L'Equipage ! (1/3)



Les Personnages joueurs :

Laurent De Graff : *Grand, élancé, au pas d'acrobate et aux manières d'un noble de la cour, mais pas obséquieux. Il porte un pourpoint noir orné et un **chapeau à larges bords** orné d'une **plume exotique**. Une rapière flanque son côté gauche et un sabre son côté droit. Toujours curieux, parfois téméraire, c'est un fin tacticien. (Protestant non pratiquant)*

Michel Le Basque : *Petit, râblé, la cinquantaine tassée, le front **dégarni**. Ses cheveux blonds hirsutes, ses sourcils broussailleux et sa **moustache épaisse** lui confèrent une allure dépenaillée. **Carrure noueuse et musclée**, veston orné et chapeau de montagnard. (Croyant catholique, mais peu porté sur la religion)*

Alexandre Bras-de-Fer : *Plus large que haut, au nez bourbon et à la **mâchoire carré** tassée par les rixes successives, il arbore un chapeau orné d'une rose et c'est peut-être là la seule trace de finesse dans toute sa personnalité... (Croyant catholique, mais peu porté sur la religion)*

François Le Sage : *Grand échalas, **Catholique**, très à cheval sur les codes religieux. **L'érudit** chuchote à propos de tout. Belles manières. **Moustache à la française**, chemise à manchettes, culotte bouffante, chlamyde pourpre. Broches et manchettes en forme de croix ou de poisson chrétien. Une **Croix jésuite** orne sa chaîne d'or. Simple bandeau autour de la tête.*

Philippe Becquel : *Carré, pas grand. **Longs cheveux** châtain rassemblés en **catogan**, barbe mal rasée. Un unique anneau d'or orne son annulaire gauche, sa chaîne de baptême. Poitrail développé, cœur tatoué sur son avant-bras droit. Doigts noircis, sent la poudre. **Avant-bras musclés**, presque disproportionnés couverts de poils longs. Un **bandana rouge sang** couvre son front. (Catholique)*

Les Chirs : (Chirurgiens du bord)

Docteur De Grave : Pour ce grand échalas très lettré, la mort n'est pas rédhibitoire, on l'a vu ramener un gars ou deux. D'ailleurs, il évite les amputations quand il le peut. Il est un peu sorcier sur les bords, le capitaine le dépose sur certaines îles pour qu'il parte à la cueillette et souvent, il revient avec des bouts d'animaux dans du formol. Mais même si Le Sage dit beaucoup de mal de lui, les gars sont contents de l'avoir.

(Penser à dire à Le Sage qu'il n'apprécie pas beaucoup De Grave)

Φ : Ce grecque orthodoxe est le premier apprenti du chirurgien et l'apothicaire de circonstance. On l'aime tous parce qu'il ne lésine jamais sur les doses d'alcool pour les blessés quitte à rogner sur sa ration. Il serre les bandages comme personne et il sait opérer deux-trois bricoles.

François-Louis De Carnavalet : Surnommé P'tit Louis, ce jeune noble a étudié chez les religieux avant de les quitter dans des circonstances douteuses... Il gère les flux de blessés lors des batailles et apprend la chirurgie bien qu'il ne soit pas très doué..

Les Contrecargues : (Commis)

Le Commissaire **Giles De Bruh** surnommé **De Bruh** : Il est petit, porte un gros livre dans sa besace et il gueule plus fort que le quartier-maître lorsqu'il s'énerve. C'est un teigneux qui déteste quand tout n'est pas en ordre. Même les officiers évitent de le contrarier ou de mettre leur nez dans ses affaires. En revanche, rien n'échappe à sa vigilance de faucon, tout est compté et noté.

Gontrand La Feuille : Le gratte-papier du bord, il dessine bien quand il en a le temps.

Didier Compte-goutte, Officier de détails : D'abord chargé des inventaires et presque aussi minutieux que De Bruh, l'ajout de quelques « cadeaux de son cru » dans la tambouille des matelots lui a valu l'ire de Boute-Louche et une mutation rapide au grade d'officier de détails. Le maître-coq jure de le pendre tête en bas à la grande-vergue s'il l'y reprend chaque fois qu'il le voit dans sa cuisine, mais Compte-goutte est malin et les gars ont fini par apprécier ses surprises... Seuls les mousses sont encore surpris !

Gérard Boute-Louche, Maître Coq : Proche des 150 kilos, il a une jambe de bois depuis qu'il est tombé d'une hune en plein abordage. Peu commode, il veille sur la cambuse nuit et jour et continue d'arpenter le pont avec une aisance étonnante.

L'Embuscade : L'Equipage ! (2/3)

Les Charpentiers :

Maître André Dusquesnes : Pourvu de deux blocs de moustache en bacchantes et de sourcils blancs broussailleux, le maître charpentier est construit d'un bloc. Ses mains calleuses et le bandeau imbibé de sueur qui éponge généralement son front désignent l'homme comme un fanatique du travail bien fait. L'Embuscade est son antre et gare à ceux qui l'abimeraient. Peu porté sur la religion, c'est pourtant un penseur et Le Sage l'apprécie beaucoup.

Théo Gros-dos : Bossu recruté sur l'île à Vache qui a appris le métier avec ardeur et compétence. Les hommes l'aiment bien et on raconte qu'il porte chance. Certains insistent pour toucher sa bosse avant chaque bataille contre de menus services.

Léo l'Archère : Brillant mais fainéant, ce gamin ne semble se servir de son génie que pour éviter le gros des tâches. Enfin... Sauf quand il commence à y avoir des avaries, là il devient une machine de bois et d'étais.

Tom Quatre : Jeune apprenti volontaire et très curieux, bon ami de Léo.

Brét la Poutre : L'irlandais massif est d'un bois solide. Il bosse bien, de son côté généralement. Maître Calfat

Chris aka Chris : Tout l'monde connaît Chris. Personne ne sait vraiment pourquoi mais il est toujours là avec un brin d'alcool, joyeux et prêt à faire un brin d'humour quand la vie va mal.

Les Gabiers : (La Maistrance)

Le Vieux Jacques : plus fripé qu'une figue, il monte toujours avec aisance dans les hauts même s'il râle quand il pleut à cause de ses articulations. C'est le doyen du bord.

François Bon-œil : Le ptiot reconnaît les pavillons à des distances impensables, il est agile et toujours sympathique. Devenu maître des signaux depuis la mort de son prédécesseur, il assimile les livres de codes dont l'Embuscade arrive à s'emparer à une vitesse inouïe.

Liam l'Araignée : Le plus rapide des gabiers, il gagne le concours du pavillon chaque saison.

Renard-Rob son petit frère : il est roux comme un goupil. Bègue et plus timide que son grand frère Liam, il grimpe presque aussi vite que lui. .

Henri Laballe : On raconte qu'il s'est pris une balle dans la tête à Guayaquil et qu'il a survécu. Bon il est éborgné mais, l'exploit est là. Il a tendance à être tête en l'air et peut oublier des choses, mais il reste fiable.

Yann l'Ancre : Lui c'est pour descendre qu'il est très fort, il se laisse presque tomber. Mais bon, il est Malouin donc on lui pardonne.

Bill le Tendre : Il est toujours de bon conseil pour les jeunes matelots qui cherchent l'âme sœur, mais il fait attention à ce qu'il dit quand sa douce est dans les parages. Son léger embonpoint ne l'a jamais empêché de grimper dans les hauts.

Mathilde de Bill : Une femme ça porte malheur sur un bateau... Enfin sauf si l'capitaine vous prouve que non et que le dire devant elle va de pair avec d'une bonne raclée (de sa part bien sûr). Bill n'a pas eu le cœur de lui dire non lorsqu'elle lui a dit que cette fois, elle venait en mer avec lui. Elle a sale caractère, mais au moins avec elle, ça file droit dans les voiles.

Ewenn Petit B : Né à Saint-Malo, il est connu pour ses nœuds. Il en connaît plus que le vieux Jacques et fait moult démonstrations aux mousses. Il paraît que son père était un proche de Vauban !

Le hollandais volant, Davy Trust pour les intimes : il n'parlait pas un mot de français en arrivant et pourtant il a survécu à à-peu-près tout. (Petit B lui aurait fait une crasse un jour et l'aurait fait tomber d'une vergue, un pied accroché à un bout, le pauvre hollandais se serait retrouvé à se balancer en cercle autour du grand-mât). Entre gabiers, on le surnomme le hollandais volant.

L'Embascade : L'Equipage ! (3/3)

Les Fusiliers :

Bertrand Lafontaine, sergent d'arme : L'ancien capitaine des fusiliers du roi a quitté la vieille Europe à la suite d'un duel qui a dégénéré. Il connaît son métier, la pipe au bec, il adore raconter ses vieilles histoires. Le vétéran aux cheveux gris est stoïque dans la vie et imperturbable devant la mort. Ses conseils avisés en ont sauvé plus d'un. Ses « Oui Monsieur. Bien Monsieur » peuvent prêter à sourire, mais pour un homme tel que lui, respect et discipline sont au-delà du ridicule.

David Matignon, Caporal : L'homme est chauve, fin comme une brindille et couturé de partout, il connaît Lafontaine depuis longtemps, bien qu'il ait échoué à bord pour ses propres raisons. C'est un homme de décision, vif et malin. C'est un excellent officier qui serait monté en grade si son goût pour le jeu ne l'avait pas tiré par le fond.

Vincent Lauragais, Armurier : Bourru, sanguin, alcoolique, l'armoire à glace qui tient la Sainte-Barbe a une sale réputation, Toulousain par son père, béarnais par sa mère, il distribue les coups comme on distribue un jeu de tarot...

Jules Pernot : Lui et son meilleur camarade, Giscard font des pieds et des mains pour énerver Le Lauragais. Ils servaient ensemble chez les Terceros Viejos espagnols avant de quitter l'armée. Jules est le plus malin, le plus dégourdi et il a comme un sixième sens pour éviter les balles de fusil.

Giscard Montbauront : Trapu et plus fort que compagnon, ce basque traîne dans le sillage de son ami pour le sauver quand ce dernier fonce entre les balles comme un abruti.

Henri Lamontagne : A part Alexandre Bras-de-Fer peut-être, personne n'est aussi imposant que ce colosse. Grand et large, Lamontagne est increvable, il joue du cor et sa voix de stentor est si grave qu'on entend le pont vibrer quand il parle.

Herbert Lavallée, La Souche : Large et petit, il est aussi noueux qu'une souche, ronfle comme un sonneur et joue du cor avec son vieil ami Lamontagne quand il faut sortir l'orchestre.

Edouard Letemps: Le trompettiste aux allures de belettes court si vite qu'on raconte qu'il aurait doublé une charge de cavalerie lorsqu'il servait en Nouvelle France.

Les Cannoniers : (Les chefs de pièce)

Serge Bienjoué : A force de le répéter à ses gars après chaque salve alors qu'ils n'entendaient rien ses gars et lui, il a fini par en prendre le surnom et à surnommer ces deux canons de vis-à-vis : Bienjoué et Danlemil. L'éternel optimiste du bord... avec François Bon-cœur, ils font la paire

Bernard l'écharde : Bon si une pièce a la poisse, c'est la sienne, on dit avec humour qu'il aura bientôt vu passer plus de cent canons, mais il y a un fond de vérité. Il en réchappe chaque fois, mais ses gars finissent généralement hérissés d'éclisses. Maintenant, ils portent même des chaînes autour des bras pour essayer de se protéger lorsque sonne le branle-bas.

Roco l'Escampette : Ce bordelais pourtant costaud a une voix aigüe qui paraît insupportable, elle a le don de percer le boucan des canons au milieu du feu. Ses pièces sont surnommées L'Archange et le Gabriel parce qu'il a démâté deux frégates avec. Depuis lors, il marque ses boulets chaînés pour confirmer le tir.

Lionnel Lafonte : Brun chauve victime d'une calvitie prématurée. Il était forgeron dans une ancienne vie. Il porte toujours un marteau sur lui et bricole ce qui lui passe par la main. Il commande le Fer à cheval et le Grand-martel.

Jo le Sourdingue : Le pauvre est complètement sourd d'un côté. Ça a pas été facile au début mais vu qu'il fait mouche plus souvent que les autres, il reste chef de pièce. Il affuble toujours de drôles de noms aux gars qu'il fauche et comme il les appelle tout le temps José ou Lopez quand ce sont des Espagnols. C'est devenu le nom de ses canons.

Ric Porte-Enfer : Le Chir l'a sauvé alors qu'il avait une éclisse en travers de la gorge. Depuis, il est moins causant et plus pensif. D'un autre côté, quand il gueule, le son guttural qui sort ressemble à un grondement de pièce de vingt-quatre livres.


Abou l'Aligator : Ce Bayagoulas parle mieux français que Roco, leurs équipes de pièce se livrent d'ailleurs à une lutte sans merci pour rafler aux cartes le rhum de leurs rivaux. L'amérindien originaire de Louisiane est couvert de tatouages tribaux qu'ils exhibe fièrement.

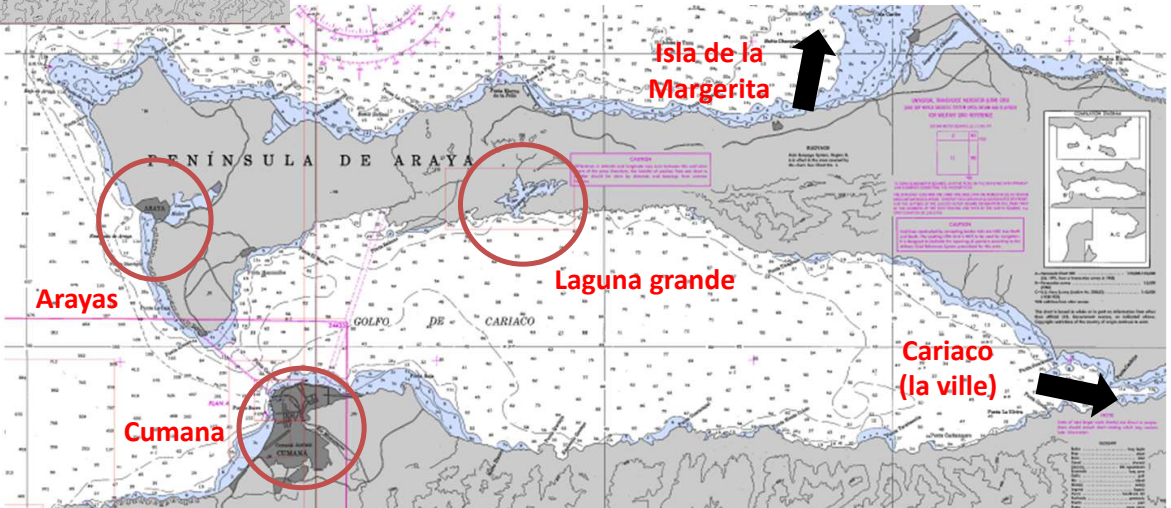
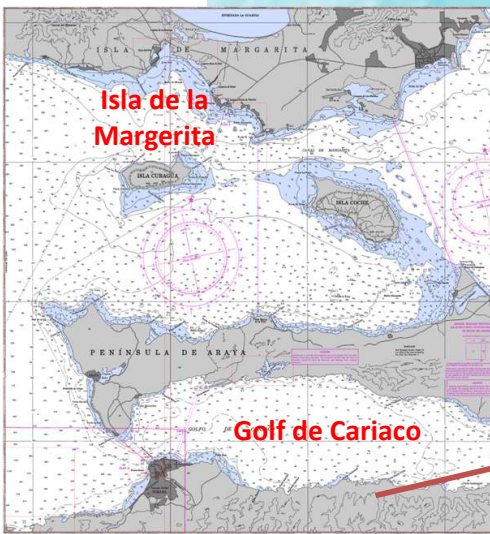
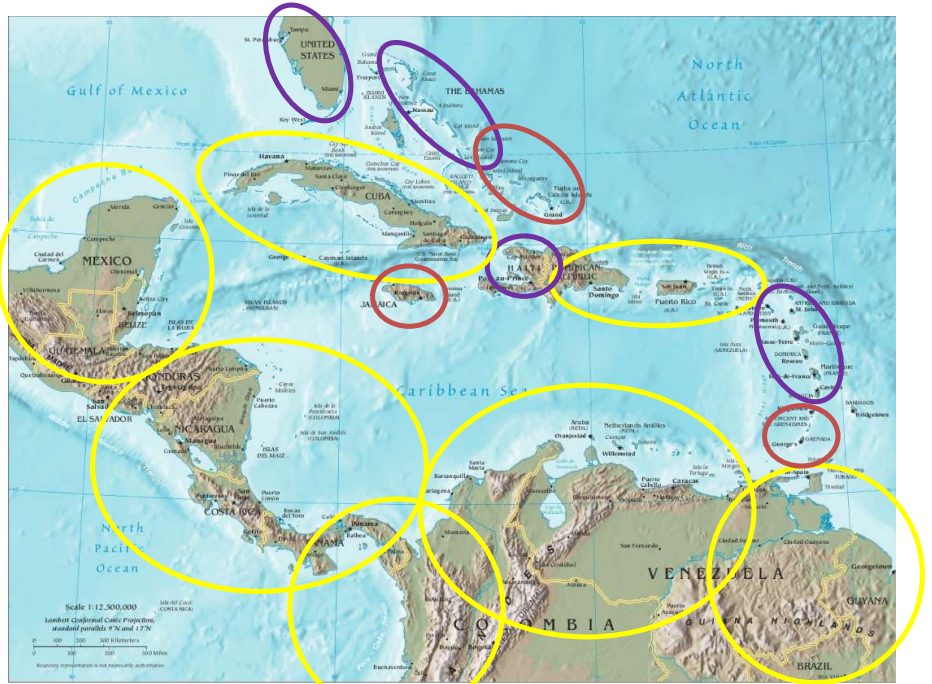
L'Embuscade : Registre d'Equipage

<p>Capitaine : Laurent De Graff</p> <p>Second : Michel Le Basque</p> <p>Maitre d'équipage : Alexandre Bras-de-Fer</p> <p>Maitre Pilote : François Le Sage</p> <p>Maitre Canonnier : Philippines Becquel</p> <p>Officier de détail : Didier compte-goutte</p> <p>Timoniers : Bob & Grog Debarre</p> <p>Commis: Gilles de Bruh</p> <p>Aide-commis : Gontrand La Feuille</p> <p>Le Coq : Gerard Boute-Louche</p> <p>Maitre charpentier : André Dusquesnes</p> <p>Maitre caïfat : Brêt La Poutre</p>		<p>Le Basque</p> <p>M. Bras d'fer</p> <p>Le Sage</p> <p>Le Breton</p>		<p>Canonniers Chefs de pièce :</p> <p>Pièces de 12 Livres :</p> <p>Serge Bienjoué</p> <p>Bernard Lecharde</p> <p>Roco Lescampette</p> <p>Lionnel Lafonte</p> <p>Ric (Eric) Portenfer</p> <p>Léandre Lebleu</p> <p>Noé La-chique</p> <p>Jo Le Sourdingue</p> <p>Yves Lepoïlu</p> <p>Ethan Lephare</p>		<p>Mathis Duploisy</p> <p>Mathieu Cierge</p> <p>Rémond Poinrond</p> <p>Alban Trinité</p> <p>Rodrigue Ducaport</p> <p>Edgar Gruye</p> <p>Renard Lagigue</p> <p>Mattéo Treverdie</p> <p>Nathaniel Dieuavant</p> <p>Robin Vigardet</p> <p>Michel Delebeque</p> <p>André Guillot</p> <p>Jules Leflochay</p> <p>Pierre Margue</p> <p>Phillippes Lagarde</p> <p>Paul Lachade</p> <p>Letto Vorbaum</p>		<p>Gabriel Loreilleux</p> <p>Adam Beausoleil</p> <p>Jérôme Boyard</p> <p>Cyprien Delboys</p> <p>Constant Borret</p> <p>Constantin Lamentin</p> <p>Benoît Testedois</p> <p>Christian Leblanc</p> <p>Antoine Lenarval</p> <p>Gautier Guyon</p> <p>Yvain Delas</p> <p>Colin Bonnefont</p> <p>Armand Lyssot</p> <p>Renaud Monberaut</p> <p>Anne Vieubois</p> <p>Marius Treneuf</p> <p>Luc Bonsang</p> <p>Alexi Veez</p> <p>Serge Thierry</p> <p>Ernest Mortemer</p> <p>Louis Dissy</p>		<p>Damian Périgouin</p> <p>Nathan Jouarnel</p> <p>Ghaéfan Arnel</p> <p>Gabin Delploux</p> <p>Aaron Jolières</p> <p>Maël Quembel</p> <p>Calixte Massiau</p> <p>Emrys Gouezou</p> <p>Gautier Aplean</p> <p>Ilann Gaultier</p> <p>Jarod Boulic'h</p> <p>Jeremie Tapetoux</p> <p>Jason Penguern</p> <p>Guilehm Tortoin</p> <p>Guillehm Piriou</p> <p>Béhémon Quiniou</p> <p>Gohémon Madec</p> <p>Côme Braouezec</p> <p>Colomban Méheut</p> <p>Grégoire Trébaudoux</p>	
<p>Les gabiers (Maistrance) :</p> <p>Liam l'Araignée</p> <p>Renard-Rob</p> <p>Henri Laballe</p> <p>Bill le Tendre</p> <p>Mathilde de Bill</p> <p>Yann l'Ancre</p> <p>Ewenn Petit B</p> <p>Tannnguy L'hirondelle</p> <p>Mikael Levif</p> <p>Naël le Mulot</p> <p>Davy Trust</p> <p>Le Hollandais Volant</p> <p>Duken le Flamand</p> <p>Ampe Degryse</p>		<p>Nicolas Bonfils</p> <p>Lucas Bonnemain</p> <p>Jérôme LaFlèche</p> <p>Richard LeBorgne</p> <p>Léandre Lespar</p> <p>Etienne Trudel</p> <p>Jean Perret</p> <p>Frank Allois</p> <p>Liam Klouerc'h</p> <p>Léon Sauvergne</p> <p>Arthur Pouilly</p> <p>Aldric Herroak</p> <p>Antoine Alleux</p> <p>Miguel Fernandez</p> <p>Marc Montaigne</p>		<p>Chirurgien : Docteur Degrave</p> <p>Apothicaire : Phileas Gravilos</p> <p>Phi</p> <p>Aide Chirurgien : François-Louis De Carnavalet</p> <p>P'tit Louis</p>		<p>Sergent d'armes : Bertrand Lafontaine</p> <p>Caporal: David Matignon</p> <p>Armurier : Vincent Lauragais</p> <p>Corps des Fusiliers : _____</p> <p>Alexandre Neil</p> <p>Henri Lamontagne</p> <p>Herbert Lavallée</p> <p>Hubert Piastron</p> <p>Hugo Lartiste</p> <p>Hector Deslances</p> <p>Herald Le-Chauve</p> <p>Harold Le-Moine</p> <p>Hervé Laparlotte</p> <p>Jules Pernot</p> <p>Giscard Montbauront</p> <p>Joël Hilaré</p> <p>Jonah Piehore</p> <p>Noé Vataud</p> <p>Lucien Latripaille</p> <p>Edouard Letemps</p> <p>Pierre Arcachon</p> <p>Mathieu Descagne</p>		<p>Jean D'estarac</p> <p>Rémi Dupon delarme</p> <p>Adelin Tepin</p> <p>Amanç Marfaing</p> <p>Colau Porquier</p> <p>Elias Bonchamps</p> <p>Donacian Pontarfier</p> <p>Savinian Padarac</p> <p>Phillibert Lebrac</p> <p>Hugues Louvet</p> <p>Théodore Lermite</p> <p>Théophile Mouillac</p> <p>Julien Joliot</p> <p>Pelas Roy</p> <p>Timon Briand</p> <p>Arnaud Martrelau</p> <p>Arnaut Thellier</p> <p>Albert Malandrin</p> <p>Corentin Drappier</p> <p>Gaël Flannel</p> <p>Floriant Pradie</p> <p>Pierre-Marie Maugignon</p>		<p>Ives Succulte</p> <p>Olivier Desroches</p> <p>Brutus Balache</p> <p>Baptiste D'ignac</p> <p>Maurice Lardeux</p> <p>Clement Rouston</p> <p>Pierrot Louhebec</p> <p>Ursule D'ire</p> <p>Dominique Alarue</p> <p>Jean-Paul Gouffier</p> <p>Jean-Baptiste Lahaut</p> <p>Daniel Praast</p> <p>Alexio Johanneville</p> <p>Léon Duvalle</p> <p>Maxime Delveaux</p> <p>Christophe Beaujoie</p> <p>Timothé Belpeau</p> <p>Simon Danjoux</p> <p>Loris Derohan</p> <p>Arsène Kléon</p> <p>Guillaume Lancellet</p> <p>Ruffus Prévert</p>	

Un peu de politique & beaucoup de cartes :

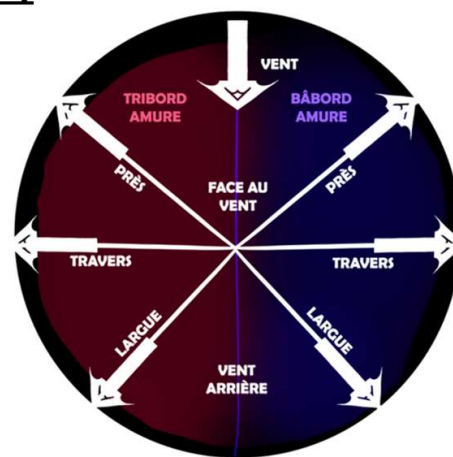
Les Caraïbes (répartition grossière)

-  Sous domination française
-  Sous domination anglaise
-  Sous domination espagnole



Glossaire Maritime (1/2)

Rose des allures



Les Fondamentaux pour la navigation (à expliquer aux joueurs) :

(si un terme vous échappe, il est probablement expliqué plus haut)

La proue : désigne l'avant du navire

La poupe : désigne l'arrière du navire

Bâbord : désigne la gauche du navire en regardant vers la proue

Tribord : désigne la droite du navire en regardant vers la proue (parce que gauche ou droite, selon comme on est tourné ça change tout !).

Amure : désigne d'où vient le vent par rapport au navire

Ex : « tribord amure » le vent percute le navire par sa droite.

Allure : désigne la route du navire par rapport au vent (cf : rose des allures).

Parmi les allures on trouve le près, le travers, le (grand) large, le vent arrière.

Pour passer de bâbord amure à tribord amure et inversement soit on passe face au vent, soit on passe dos au vent.

Virer de bord : (Virer vent-devant) réaliser ce demi-tour en passant face au vent. (cf. aides de jeu au besoin)

Empanner/ Virer lof pour lof : réaliser ce demi-tour en passant dos au vent. (on évite d'empanner avec un trois-mâts)

Loffer/Abattre ie. Se rapprocher/s'éloigner du vent. Si on se rapproche trop du vent, on finit son cap face au vent.

Ex : passer du travers au près → loffer | passer du travers au grand large → abattre

Louvoyer : naviguer en zigzag pour aller vers un vent contraire ie. Gagner au vent. Comme un navire face au vent ne peut pas avancer, c'est en « tirant des bords de près » en alternant les amures qu'on peut remonter au vent (s'en rapprocher).

La houle : Mouvement d'ondulation qui agite la mer sans faire déferler les vagues.

Roulis : Mouvement d'inclinaison latérale du bateau, de bâbord à tribord, sous l'effet de la houle.

Le tangage : Inclinaison d'avant en arrière lorsque le navire frappe les lames de face par exemple.

La Gîte : désigne l'inclinaison (roulis) du navire vers bâbord ou tribord (ex : un fort vent bâbord amure gonfle et pousse les voiles vers tribord, pouvant faire pencher le navire sur tribord, on dit alors qu'il y a de la gîte tribord ie. que le navire gîte sur tribord).

Termes généraux (à expliquer aux joueurs) :

Appareiller : Lever l'ancre et prendre la mer.

Mouiller/Faire relâche dans un port : désigne le fait d'y jeter l'ancre pour quelques heures/ jours (nf. relâche = escale)

Mettre en panne : arrêter le navire. Plusieurs méthodes : jeter l'ancre, se mettre face au vent et gonfler ses voiles à contre pour briser l'élan ie. l'erre du navire et l'arrêter.

Nœuds (knts) : 1 mile nautique = 1,852km, 1 nœud = 1 mile / heure soit 1,852 km/h

Les repères sur le navire (à expliquer aux joueurs) :

Le gaillard-avant / château-avant : désigne la zone surélevée à l'avant du navire.

La dunette : désigne la zone surélevée située tout à l'arrière du navire, la barre (la roue de gouvernail) s'y trouve et le pavillon y est accroché à hauteur d'homme. Ce dernier, flotte avec panache derrière le bâtiment.

Les trois mâts : (dans l'ordre de la proue à la poupe), **le mât de misaine, le grand-mât et le mât d'artimon**

Les couleurs : désigne LE pavillon du navire avec le blason du roi. Il est accroché à hauteur d'homme sur la dunette.

« Amenez les couleurs », « Hissez nos couleurs », « Protégez nos couleurs ! Elles ne doivent pas tomber aux mains de l'ennemi ! » sont des expressions courantes.

La corde ie. le gibet : désigne la corde qui pend le pendu. Désigner un cordage par « la corde » à bord d'un navire porte malheur. On lui substitue les termes génériques de bouts ou de manœuvres. (à la limite de cordage) (la seule corde qu'on peut évoquer, est celle de la cloche)

Cabestan : grand treuil à axe vertical permettant de lever l'ancre notamment.

Sabord : l'ouverture pourvue d'un volet laissant passer la bouche des canons pour tirer chaque bordée.

Le bastingage ou le pavo : la rambarde/ ballustrade de bois qui protège les bords du navire

Espar : terme générique qui désigne les éléments de mâture comme les mâts et les pièces de bois allongées à bord,

Ex : l'espar incliné qui pointe vers l'avant tout à la proue du navire est appelé **le beaupré**.

Mât de charge : désigne un espar oblique solidaire d'un mât servant de grue lors des chargements et déchargements. Sur le mât de misaine, deux mâts de charge permettent de hisser/larguer les chaloupes, ce sont **les bossoirs**.

Glossaire Maritime (2/2)

Régler les voiles :

Le gréement : désigne l'ensemble des voiles et des cordages.

Hisser/(resp.) affaler une voile ie. sortir/(resp.)rentrer une voile désigne l'action d'ouvrir une voile pour qu'elle prenne le vent/(resp.)rouler une voile pour la ranger et réduire la voilure. (synonymes d'affaler : serrer, ferler)

Border/(resp.)choquer une voile : désigne l'action de régler ladite voile, lorsqu'on se rapproche/(resp.) s'éloigne du vent. Plus on se rapproche du vent, plus on applatit/tend la voile pour avancer, plus on s'éloigne du vent, plus on relâche la voile pour qu'elle se gonfle. (choquer : car on relâche le cordage par petits coups répétés pour en contrôler la tension finale)

Les haubans : désigne les filets qui permettent de monter dans les gréements

Vergue : désigne les espars horizontaux auxquels sont accrochées ou enroulées une voile.

Raban : désigne les cordages qui permettent de retenir les voiles lorsqu'elles sont enroulées/rangées le long des vergues.

Hune : désigne les plateformes en hauteur dans les gréements.

Gabier : matelot qualifié préposé à tout ce qui à trait aux gréements comme grimper le long des mâts par les haubans pour hisser ou affaler les voiles.

Termes plus avancés de navigation et d'architecture navale :

Les moutons (sur la mer) : désignent les gerbes d'écume qui blanchissent la crête des vagues lorsque la mer est (très) agitée. On dit que « la mer moutonne » ou qu'elle « se couvre de mouton »

Enfourner/(resp.)Sancir : désigne pour un navire le fait de piquer vers l'avant/(resp.) de chavirer en piquant vers l'avant.

Etrave : désigne la grande pièce de bois structurelle à l'avant de la coque du navire

Passavants : Trappes d'accès pourvues d'échelles ou d'escaliers raides permettant de transiter entre les étages du bâtiment.

Termes plus avancés liés aux gréements :

Voile d'étai : désigne toute voile supplémentaire qu'on viendrait tendre entre deux mâts pour gagner en vitesse au près (lorsqu'on se rapproche du vent).

Bonnettes : extension des voiles basses et/ou des huniers en allongeant les vergues de part et d'autre des voiles classiques.

Prise de ris : désigne la manœuvre qui consiste à rouler partiellement une voile pour réduire sa prise au vent sans l'affaler complètement. Verbe : ariser une voile ou prendre un/deux/trois ris (ce qui réduit la prise au vent de 25%/50%/75%)

Etarquer : terme générique qui désigne l'action de tirer pour tendre au maximum un cordage, généralement pour border une voile ou hisser quelque chose.

Brasser les vergues : orienter les vergues pour prendre le vent (brasser carré : mettre les vergues perpendiculairement à l'axe du navire)

Près serré : désigne l'allure du près quand on serre au plus près du vent à savoir quand on navigue presque face au vent, juste assez pour avancer.

Fasseyer : se dit d'une voile qui ondule et bat au vent sans se gonfler

Faire courir : choquer légèrement une voile pour la laisser se gonfler et prendre de la vitesse. « Faites courir, M. Laballe ! »

Termes en vrac : drisses, écoutes, balancines, caliornes, taquets, trinquette

Anecdotes et rituels de bord :

Prise de quart : les marins se divisent en équipes de quart, un quart étant en général une tranche de 4h dans la journée.

Piquer la cloche : pour marquer le passage du temps on fait sonner ie. on pique la cloche. Deux coups par heure écoulée et un coup par demie-heure. A 3h écoulées du quart en cours, on pique : .._.. (à 3h30 on aurait piqué : .._.._..)

Les chaloupes : manœuvrée par au moins 6 rameurs, elle peut transporter 20 hommes ou 4 tonnaux ou 10 caisses d'or.

La vigie : poste de surveillance au sommet du grand-mât.

L'officier de détails : l'âme damnée du capitaine à bord, son agent et aussi celui par lequel on peut lui faire remonter toute remarque ou problème qu'on n'oserait pas forcément aller exposer dans la cabine du capitaine.

Les chants de marin : Ils rythment la vie du bord et sont l'occasion de montrer tout haut l'humeur de l'équipage au besoin.

La cambuse ie. la cuisine : le rationnement à bord étant strict, seul le maître-coq (ie. cuistot) peut y pénétrer pour préparer les repas

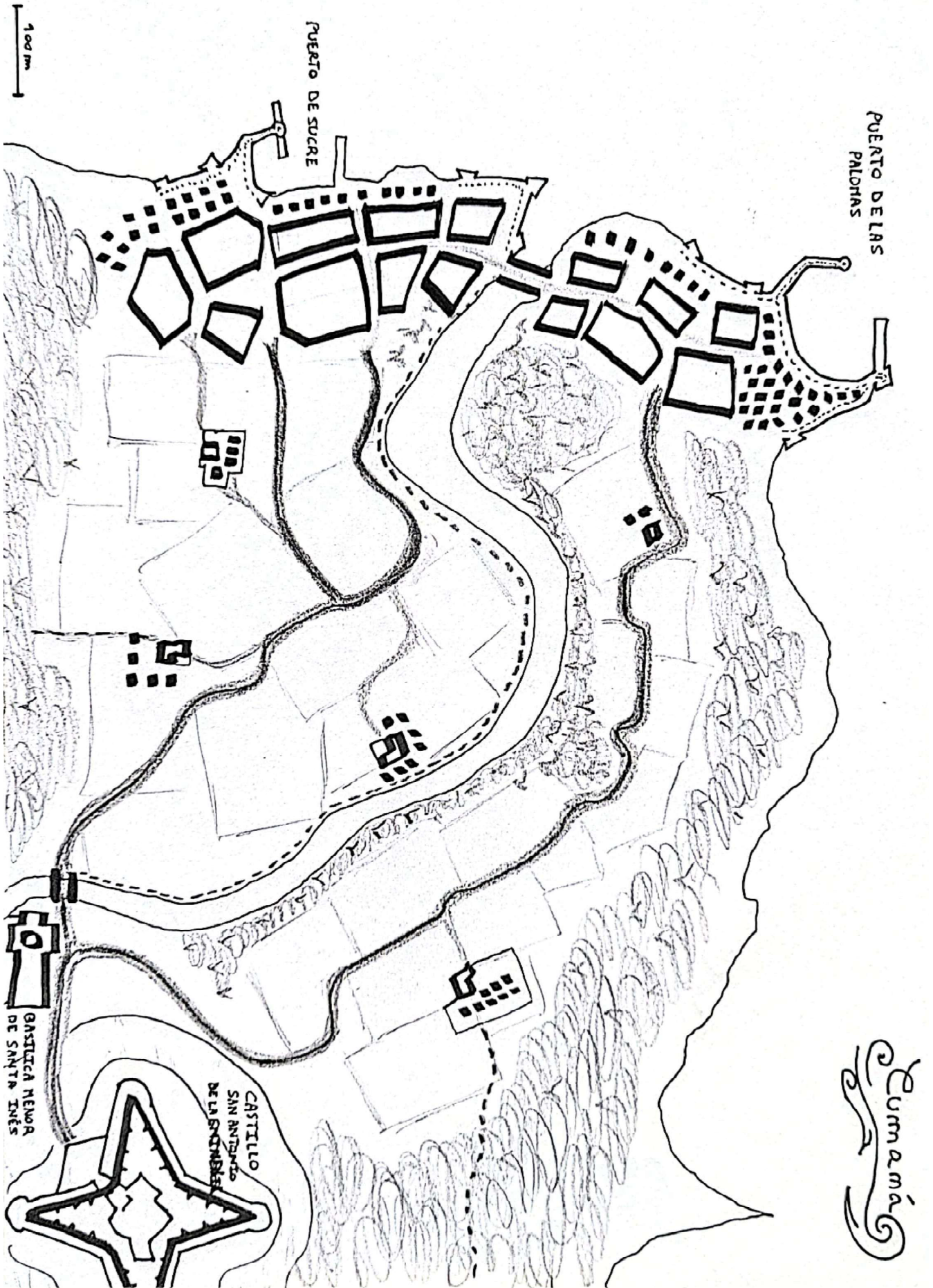
Arrimer : attacher les caisses, les tonnaux et les canons pour éviter qu'ils valdinguent en cas de gros temps.

La Sainte-barbe : pièce fermée à clef où sont entreposées les armes blanches et les fusils, mousquets ou mousquetons

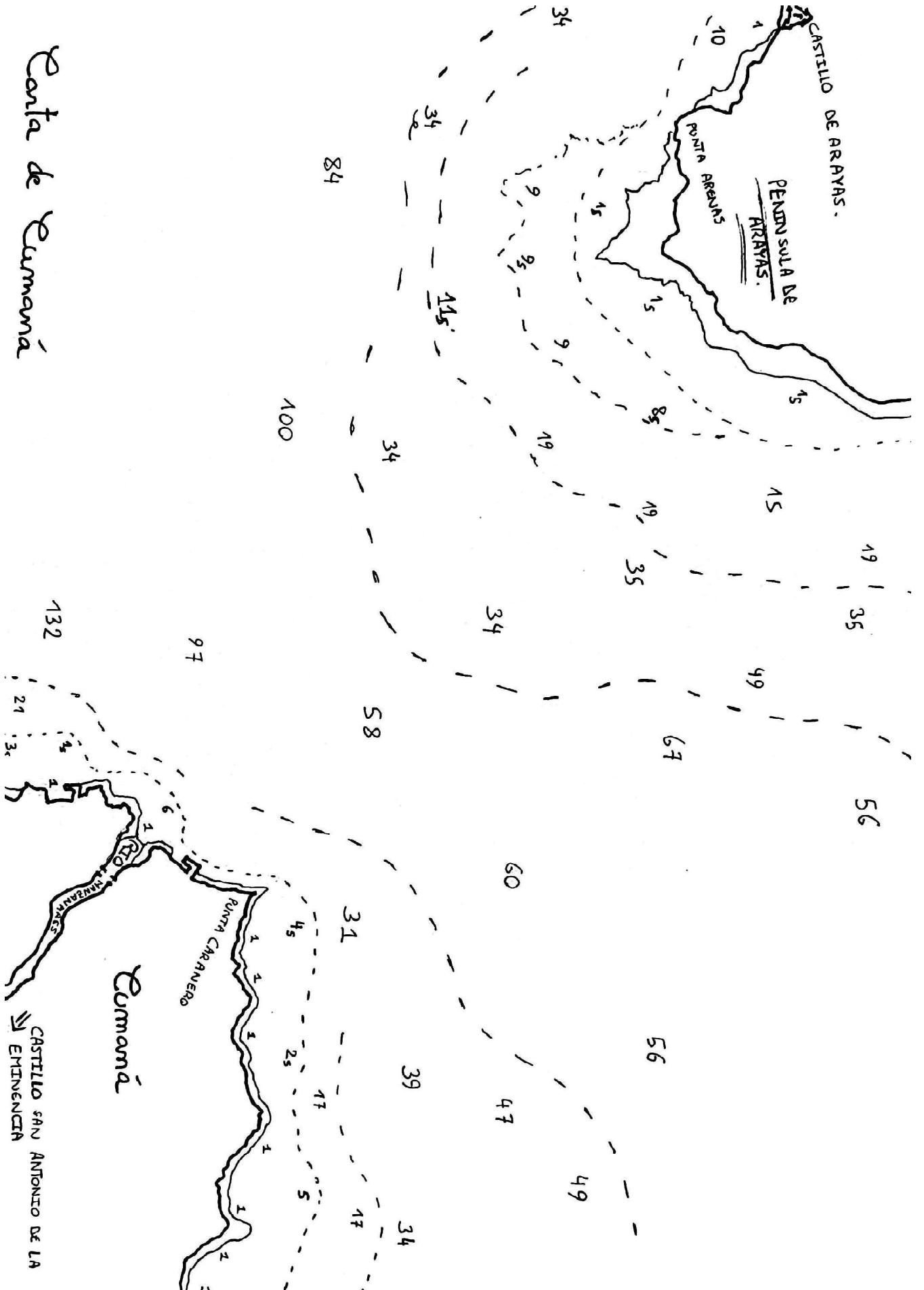
Le grain/ le grain noir / le grain de tempête : phénomène d'intempérie brutal et soudain

Un dicton de la marine à voile énonce d'ailleurs : « Si tu veux vivre vieux marin, arrondis les caps [passer à bonne distance, éviter le « rase cailloux »] et salue les grains [ariser ou serrer les voiles hautes, par analogie avec un salut en ôtant son chapeau]

Carte : Cumana

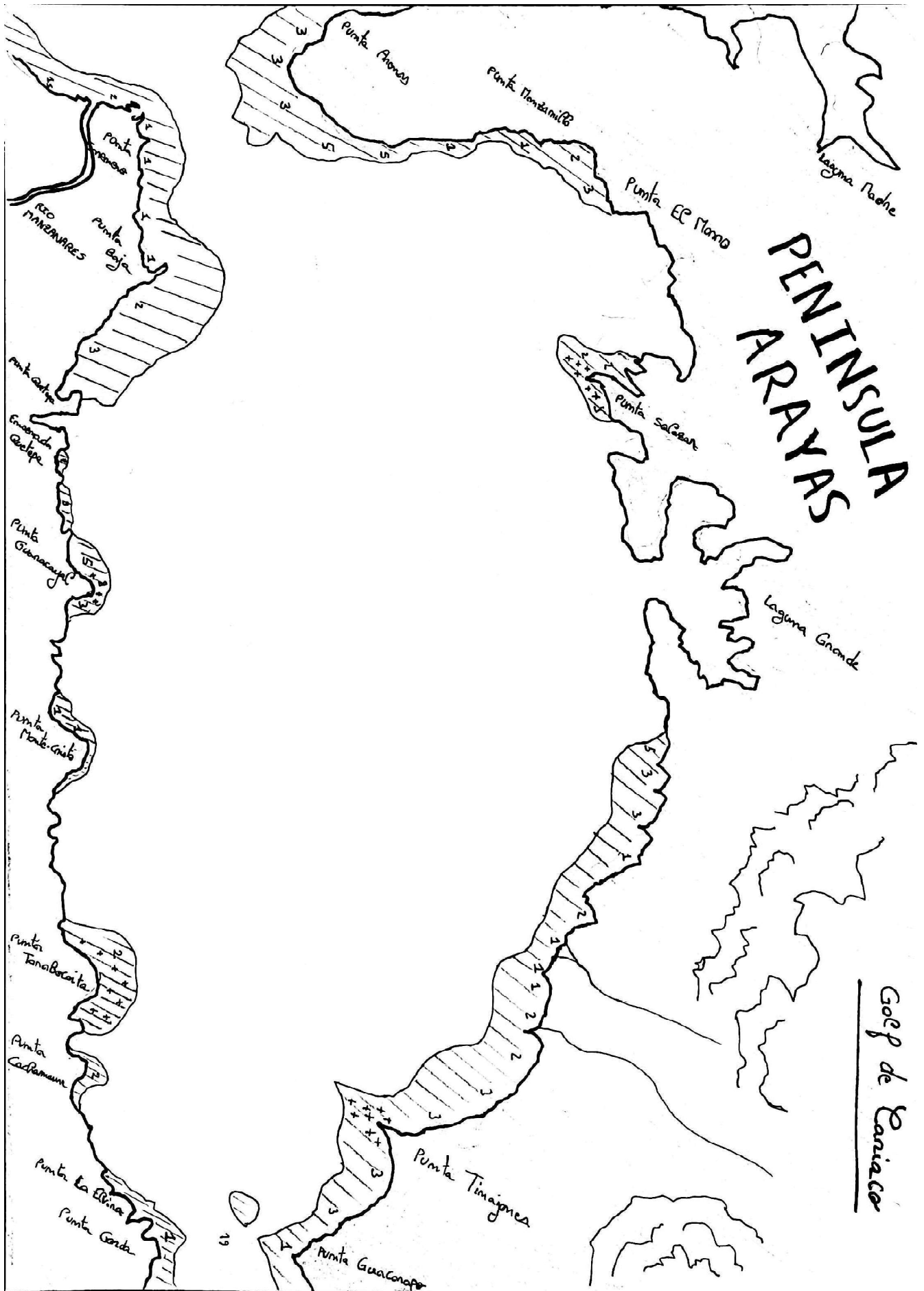


Carte : L'Entrée du Golf de Cariaco



Carta de Eumana

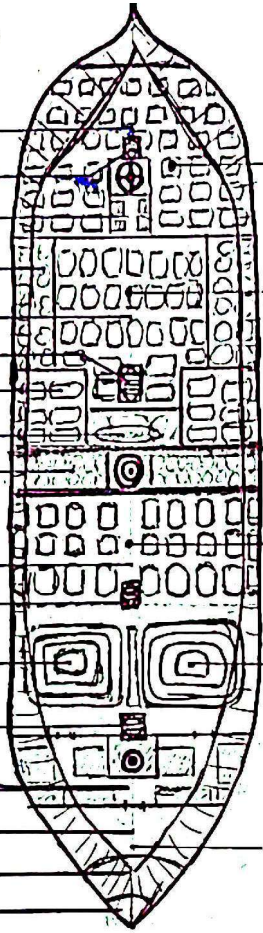
Carte : Le Golf de Cariaco



Carte : L'intérieur de l'Embuscade

14m → 40m

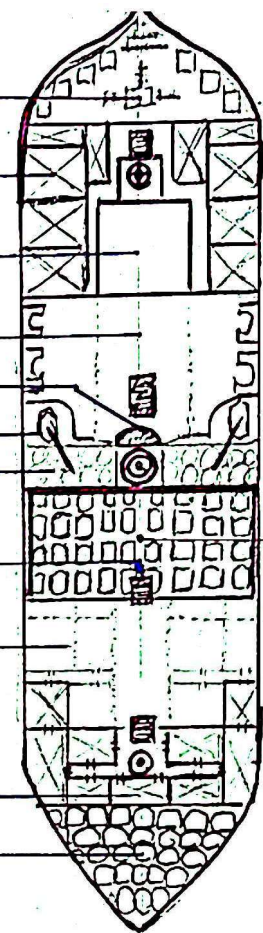
- Soute aux grains
- Echelle de Poine
- Soute aux poudres (mitres etc.)
- Salle à Vins
- Soute aux Bouteils de Bourbe
- Side Echelle
- Salle Vinages / Malt
- Soute à Vins du capitaine
- Puits aux Boulets
- Salle à can
- Echelle des Passavants
- Boise à cables
- Echelle de Poine
- Offices aux Gangways
- Offices aux Gangways
- Reserve de Poudre
- Reserve de Charbon



- Soute aux Grains
- Grande Soute
- Cale
- Fosse
- Soute de Pointe

La cale

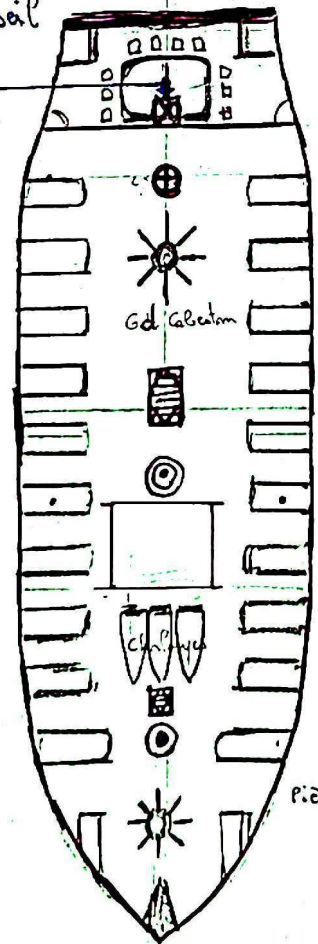
- Sainte Barbe
- Cabines des officiers
- Imprimerie
- Combuse
- Four à Pain
- Palans à Main
- Puits aux Boulets
- Soute à Butim
- Ponce à Bestion
- Cabines de la Maistrance
- Soute aux grains & aux Legumes



- Cale

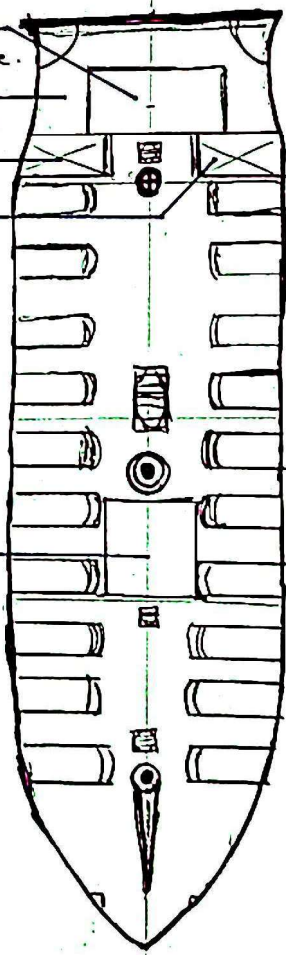
Le four pont

- Salle de conseil
- Cabine & du capitaine



- Cathedrale
- Gd Cabeston
- Pièces de
- Pont supérieur

- Cages à Verrilles + Cuisine
- Poulaines
- Cabine du Maître Canonier
- Cabine du 2nd



- Gd Passavant
- Pont inférieur

Pont inférieur

Fiche de Navire : Le Redoutable

Cargaison 300 tonneaux : Capitaine : Raveneau de Lussan


 4 Eau douce (3 Vide)


 4 Rhum (1 & ½ vides)

 8 Vives (3 Vide)

 12 Poudre(1 & ½ vides)

 110 Livres Tournois

 Vaisselle Luxueuse  Trophées du Capitaine



 Papiers du bâtiment et Lettre de marque signée par le gouverneur de la Nouvelle-Grenade

 Cartes des côtes du Mexique jusqu'à Trinidad y Tobago
Cartes des Caraïbes

 Pavillons à signaux et Pavillon espagnol  4 Outils de Menuiserie

 Toiles de voile et cordages divers  4 Armes blanches, couteaux et dagues

 Goudron, peintures d'entretien  4 Mousquets et pistolets à silex

 2 milliers de Boulets de 8 Livres  6 centaines de Boulets de 12 Livres

Brigantin : Le Redoutable

 8 Canons de 12 Livres

 8 Canons de 8 Livres

 4 Demi-couleuvrines

Lieutenant-Colonel (3+)

Capitaine (3+)

Second (3+)

Quartier-maître (3+)

Maître canonier (3+)

M. Calfat (3+)







Charpentiers (5+)

Commis (5+)







Contrescargue (3+)

Caporaux (3+)







Fusiliers: (4+)

Gabiers: (5+)

Canoniers : (5+)

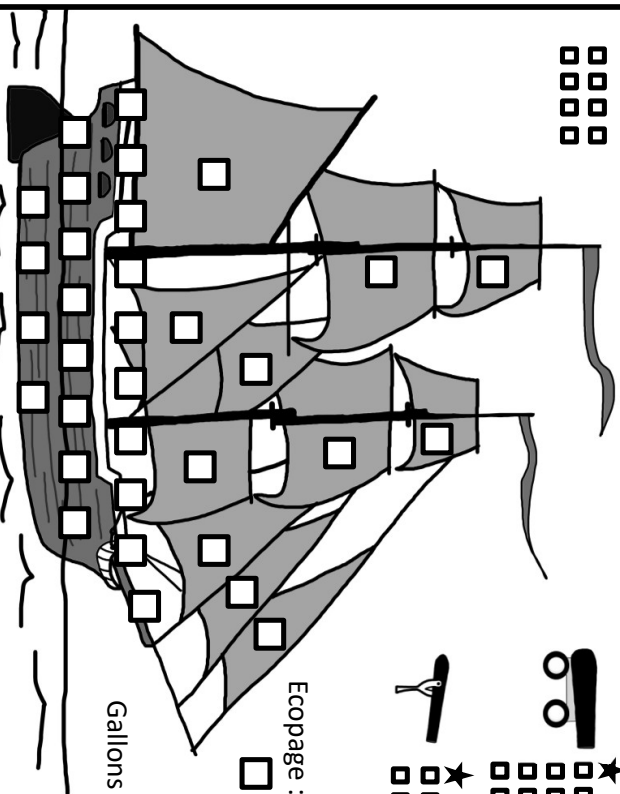












Ecopage : 10 hommes

Gallons d'eau



Fiche de Navire : Le Numancia

Cargaison 56 tonneaux :

Capitaine : Roberto Cambeiro



4 Eau douce (½ Vide)



2 Rhum (½ Vide)



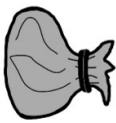
4 Vivres (½ Vide)



4 Poudre Noire



Armes du Capitaine



40 Livres Tournois



Papiers du bâtiment et ordres du Gouverneur de Curaçao



Cartes rustiques des côtes de Sucre



Pavillons espagnol, journal de bord, toiles de voile et cordages divers



Outils de chirurgien



Goudron, peintures d'entretien



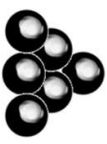
4 Armes blanches et mousquets



2 Outils de charpentier



2 centaines de Boulets de 8 Livres

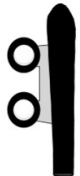


1 centaines de Boulets de demie-couleuvrine

Cotre : Numancia (ESP)



0 Canons de 12 Livres



8 Canons de 8 Livres



2 Demi-couleuvrines

Capitaine (3+)

Quartier-maître (3+)

Maître canonier (3+)

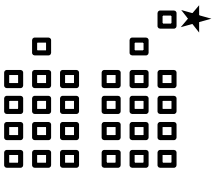
M. Calfat (3+)

Charpentiers (5+)

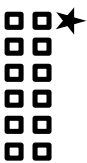
Commis (5+)

Contrescargue (3+)

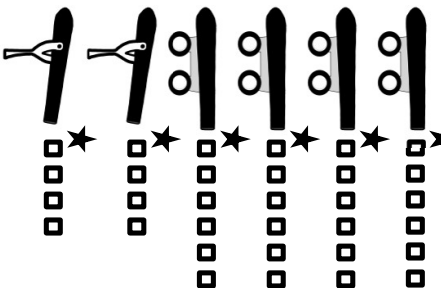
Fusiliers: (4+)



Gabiers: (5+)



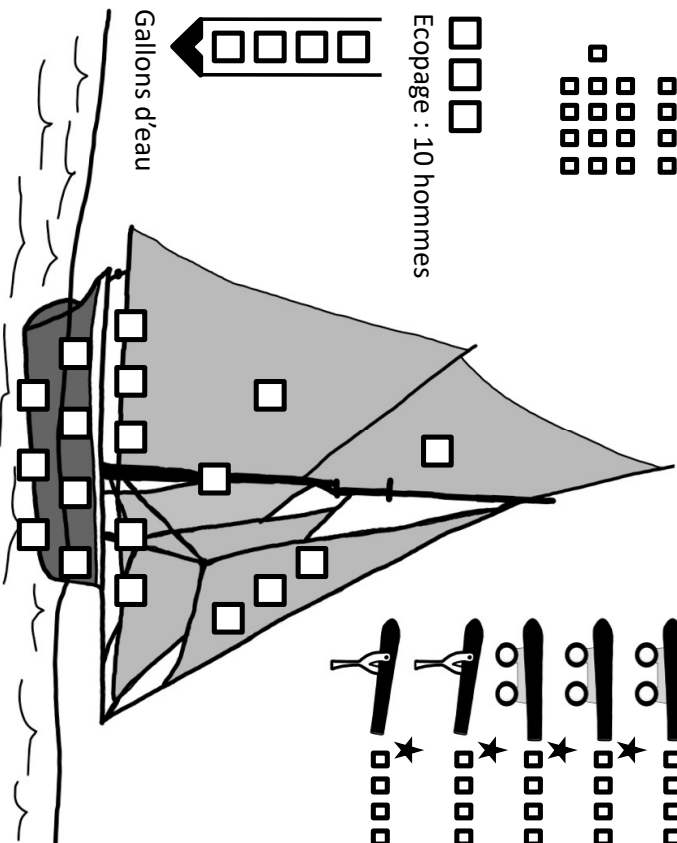
Canoniers: (5+)



Ecopage : 10 hommes



Gallons d'eau



Fiche de Navire : Le Canarias

Cargaison 56 tonneaux :

Capitaine : Rafael Navarro



4 Eau douce (½ Vide)



2 Rhum (½ Vide)



4 Vivres (½ Vide)



2 Poudre Noire



Armes du Capitaine



25 Livres Tournois



Papiers du bâtiment et ordres du Gouverneur de Curaçao



Cartes rustiques des côtes de Sucre



Pavillons espagnol, journal de bord, toiles de voile et cordages divers



Outils de chirurgien



4 Armes blanches et mousquets



Goudron, peintures d'entretien



2 Outils de charpentier



3 centaines de Boulets de 8 Livres



1 centaines de Boulets de demie-couleuvrine

Cotre : Canarias (ESP)



0 Canons de 12 Livres



8 Canons de 8 Livres



2 Demi-couleuvrines



Capitaine (3+)

Quartier-maître (3+)

Maître canonier (3+)

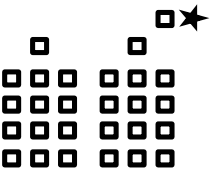
M. Calfat (3+)

Charpentiers (5+)

Commis (5+)

Contrescargue (3+)

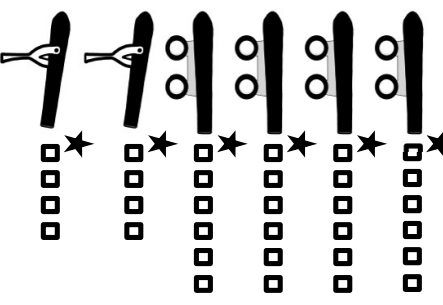
Fusiliers: (4+)



Gabiers: (5+)



Canoniers: (5+)



Ecopage : 10 hommes

Gallons d'eau



Fiche de Navire : L'Arno

Cargaison 62 tonneaux :

Capitaine : Tobías Alarcón



4 Eau douce (½ Vide)



2 Rhum (½ Vide)



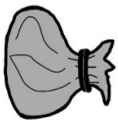
4 Vivres (½ Vide)



4 Poudre Noire



Armes du Capitaine



25 Livres Tournois



Papiers du bâtiment et ordres du Gouverneur de Curaçao



Cartes rustiques des côtes de Sucre



Pavillons espagnol, journal de bord, toiles de voile et cordages divers



Outils de chirurgien



Goudron, peintures d'entretien



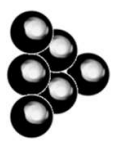
8 Armes blanches et mousquets



2 Outils de charpentier



3 centaines de Boulets de 8 Livres



4 centaines de Boulets de demie-coulevrine

Cotre : Arno (ESP)



0 Canons de 12 Livres



8 Canons de 8 Livres



4 Demi-coulevrines



Capitaine (3+)

Quartier-maître (3+)

Maître canonier (3+)

M. Calfat (3+)

Charpentiers (5+)

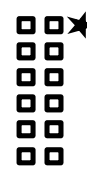
Commis (5+)

Contrescargue (3+)

★ **Fusiliers: (4+)**



★ **Gabiers: (5+)**



★ **Canoniers : (5+)**



Ecopage : 10 hommes



Gallons d'eau



Fiche de Navire : La Lapida de Fé

Cargaison 170 tonneaux :



8 Eau douce (3 Vide)



12 Rhum (1 & ½ vides)

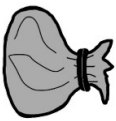


12 Vivres (3 Vide)



14 Poudre(1 & ½ vides)

Capitaine : Juan Martín
Muñoz de Cadiz



80 Livres Tournois



Papiers du bâtiment et Lettre de marque signée par le gouverneur de la Nouvelle-Grenade



Cartes des côtes du Mexique jusqu'à Trinidad y Tobago



Pavillons à signaux et Pavillon espagnol



4 Outils de Menuiserie



Toiles de voile et cordages divers



6 Armes blanches, couteaux et dagues



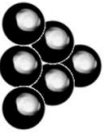
Goudron, peintures d'entretien



6 Mousquets et pistolets à silex



1200 Boulets de 8 Livres environ



6 centaines de Boulets de demie-coulevrine

Goélette : Lapida de Fé (ESP)



0 Canons de 12 Livres



Capitaine (3+)



12 Canons de 8 Livres
Dont 2 de chasse en proue

Quartier-maître (3+)



4 Demi-coulevrines

Maître canonnier (3+)

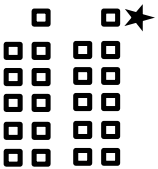
M. Calfat (3+)

Charpentiers (5+)

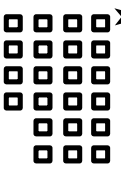
Commis (5+)

Contrescargue (3+)

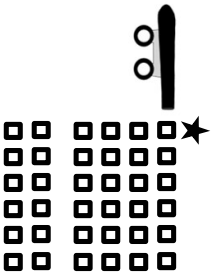
Fusiliers: (4+)



Gabiers: (5+)



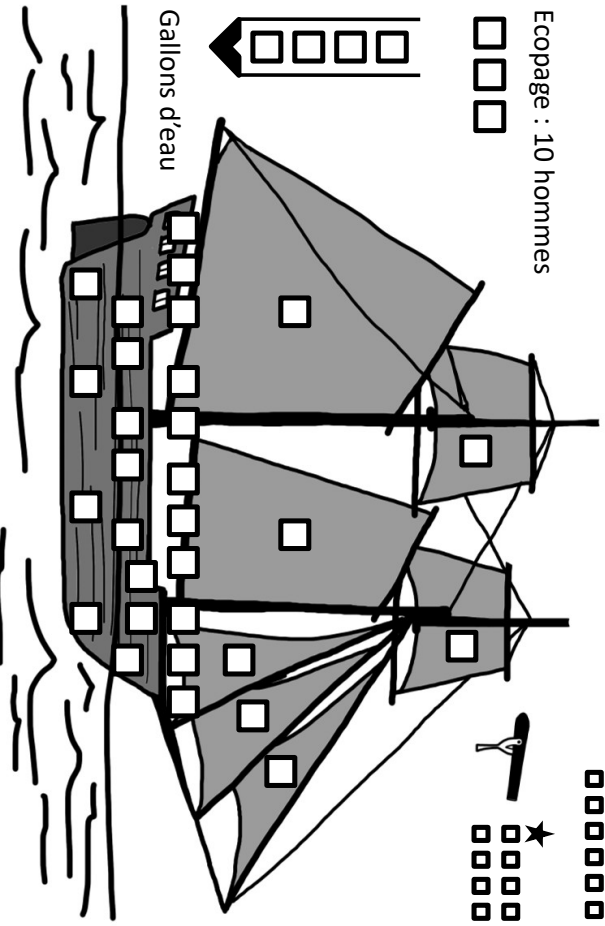
Canoniers : (5+)



Ecopage : 10 hommes



Gallons d'eau



Fiche de Navire : Le Santa Salva

Cargaison 300 tonneaux :



8 Eau douce (3 Vide)



12 Rhum (1 & ½ vides)



12 Vivres (3 Vide)



14 Poudre (1 & ½ vides)



60 Livres Tournois

Capitaine : Emmanuel
Céspedes y Navarro



Papiers du bâtiment et Lettre de marque signée par le gouverneur de la Nouvelle-Grenade



Cartes des côtes du Mexique jusqu'à Trinidad y Tobago



Pavillons à signaux et Pavillon espagnol



4 Outils de Menuiserie



Toiles de voile et cordages divers



6 Armes blanches, couteaux et dagues



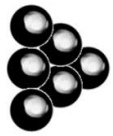
Goudron, peintures d'entretien



6 Mousquets et pistolets à silex



1200 Boulets de 8 Livres environ



6 centaines de Boulets de demie-coulevrine

Goélette : Santa Salva (ESP)



0 Canons de 12 Livres



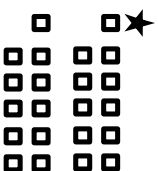
12 Canons de 8 Livres
Dont 2 de chasse en proue



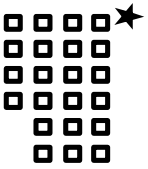
4 Demi-coulevrines

- Capitaine (3+)
- Quartier-maître (3+)
- Quartier-maître (3+)
- Maître canonnier (3+)
- M. Calfat (3+)
- Charpentiers (5+)
- Commis (5+)
- Contrescargue (3+)

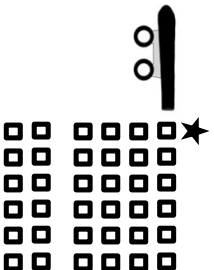
Fusiliers: (4+)



Gabiers: (5+)



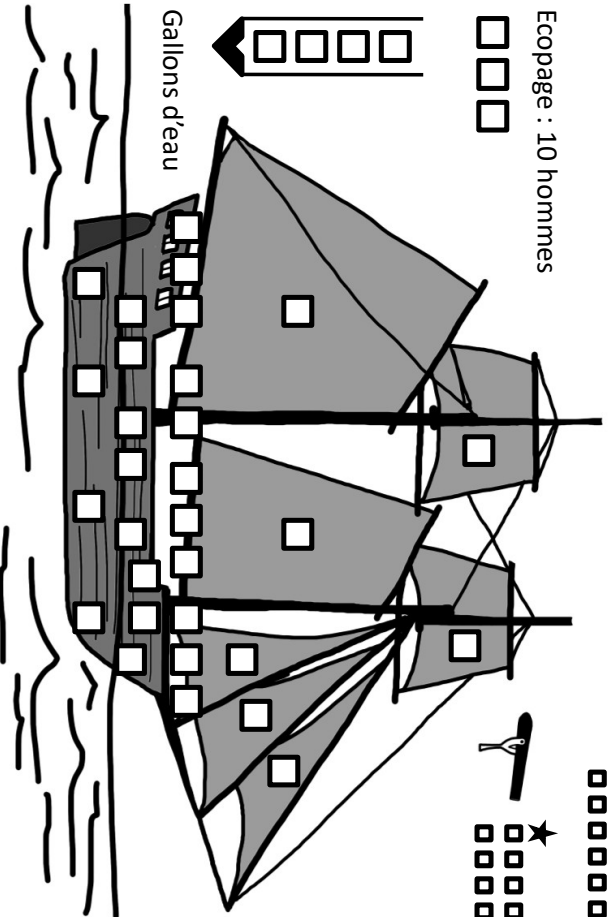
Canoniers : (5+)



Ecopage : 10 hommes




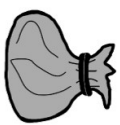





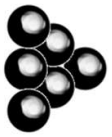








Gallons d'eau




Fiche de Navire : Le Agosta de Granada


Cargaison 220 tonneaux :

Capitaine : Juan Fransisco Saenz-Velazquez de Quintanilla y Sandin de Sotomayor

	12 Eau douce (½ Vide)		160 Livres Tournois
	8 Rhum (½ Vide)		11 centaines de Boulets de 12 Livres
	6 Vivres (½ Vide)		8 centaines de Boulets de 8 Livres
	24 Poudre Noire		4 centaines de Boulets de demie-coulevrine
	Armes du Capitaine		
	Lettres de marques, Papiers du bâtiment et ordres du Gouverneur de Curaçao		
	Cartes rustiques des côtes de Sucre, journal de bord primes et contrats en tout genre		
	Toiles de voile et cordages divers, étoupe et mèches		
	Outils de chirurgien		Goudron, peintures d'entretien
	12 Armes blanches et mousquets		2 Outils de charpentier

Frégate : Agosta de Granada (ESP)

 24 Canons de 12 Livres

 12 Canons de 8 Livres

 8 Demi-coulevrines

Fusiliers: (4+)

Gabiers: (5+)

Canoniers : (5+)

Capitaine (3+)

Scnd(3+)

M. Canonier (3+)

QM (3+)

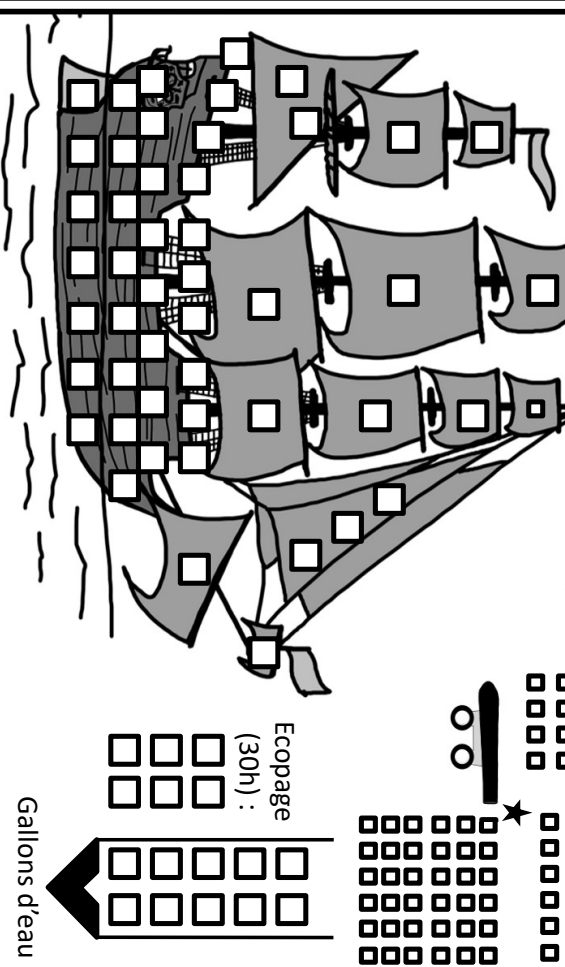
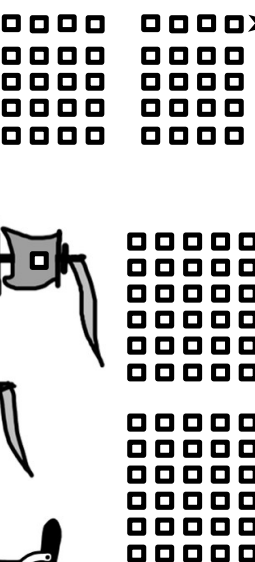
M. Calfat (3+)

Nav (3+)

M. Charpentier (3+)

Charpentiers (5+)

Contrescargue (3+)



Dans la toile de la Veuve Noire

Book du Mj

Kaméhaméha

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

DANS LA TOILE DE LA VEUVE NOIRE

Un scénario de Kaméhaméha

Genre: Murder huis-clos à props, Enigmes, Intrigue

PJ: 5

Trigger: Mort, violence, religion, discrimination, terrorisme. Fiches PJ longues.

Ce scénario traite du Dark Web et certaines allusions à du contenu dérangeant sont faites mais restent a priori implicites.

Abstract:

Maintenant, quelque part dans Dublin. Un appartement sombre et délabré. Cinq inconnus dans le salon d'un homme disparu. Aucun d'entre vous n'est censé être là: aucun d'entre vous n'en dira donc quoi que ce soit. Cinq personnes, aux vies disparates, pourtant interconnectées au sein d'une tapisserie élaborée d'alias et de mensonges. Une toile de soie noire: un Dark Web. Assise au centre, l'araignée tisseuse: Rós Fíodóir, disparu, et, vous espérez tous, décédé.

Est-ce vraiment la vérité que vous cherchez, ou *une* vérité, celle qui protégera la votre? Qui sont les autres, quand le masque de l'anonymat est tombé? Pourriez-vous jouer le Jeu, une fois le visage à découvert?

Table des Matières

Table des Matières	2
Préface de l'Auteur (lire au moins le gras)	4
1. Contexte	5
1.1 Histoire de l'Irlande	5
1.2 Le Dark Web	6
1.3 Personnages (Résumé Fiches)	8
PNJ: La Victime, Rós Fíodóir, aka le Rossignol	9
La Fille, Coralie Fíodóir, alias la Veuve Noire, alias Anonymous	11
L'Étudiant, Connor McNamara, alias Oracle	12
Le Rival, Liam O'Brien, alias Rorschach, alias Cathal	14
L'Assassin, Jason Cullen alias Jaqen, alias Caleb Graves	17
La Detective, Rosalie O'Callaghan, la Detective	18
1.4 L'Intrigue	20
1.4.1 Résumé	20
1.4.2 Master-Timeline	27
2. Pré-scénar	31
2.1 Utilisation de Discord	31
2.2 Attribution des Personnages	32
2.3 Impressions	34
2.4 Props	35
2.5 Set-Up de la Salle	36
2.6 Set-up Informatique (Optionnel)	38
2.7 Playlist	39
3. La Table	40
TOPO: Comment se déroule une table?	40
3.0 Brief PJ Général	41
3.1 Briefs PJ	41
Qui connaît qui ?	42
Idées de rappels à faire:	43
3.2 Entrée en scénario	46
3.3 L'Appartement	47
Les Chats	47
3.3.1 Salle par Salle	48
3.3.2 Plan MJ Suggéré	51
3.3.3 Dehors	52
3.4 Découverte de Rós Fíodóir	52
3.6 Les Codes du Livre Rouge	55
Les Chats:	56
Daniels:	56
Black Neons:	56
Outer Heaven:	57

Red Market:	58
Unspeakables	59
Red Ledger	59
3.7 Le Disque Dur	60
3.8 Gestion de Combat	60
3.9 Fins du scénario	61
4. Méta MJ	63
4.1 Mécanismes d'action du MJ	63
4.2 Le Problème Avec Jason Cullen	63
5. Recapitulatif	65
Qui connaît qui ?	65
Les codes	66
Les sites	67
Recap indices MJ et lieux	68
Info divers	70
Liens divers pour contenus bonus	71
Annexe de lore vraiment inutile	72
Remerciements	73
6. Dossier Props	74
6.1: Abstract et Affiche	74
6.2 Cartes	76
6.4 Plans	82
6.5 Le Contrat (Pour Jason)	84
6.6 Screen Des Dépenses de Ros	85
6.7 Slides pour les sites	86
6.7.1 Black Neons	86
6.7.2 Outer Heaven	88
6.7.3 Red Market	91
6.7.4 Red Ledger	92
6.8 Screens des Messages	93
6.8.1 Messages des PJ	93
6.8.2 Messages sur le Disque Dur	99
6.8.3 Alerte du Ministère Rouge	102
6.9 Liste To-Do des sites sur le frigidaire	104
6.95 Formulaire de consentement au don d'organe pour Red Market	105
7. FICHES PJ	106
Caleb Graves	108
Liam O'Brien	120
Rosalie O'Callaghan	132
Coralie Fíodóir	145
Connor McNamara	160

Préface de l'Auteur (lire au moins le gras)

Bienvenue à Veuve Noire, un scénario qui a la force et la faiblesse d'être bien trop compliqué pour son propre bien. Je suis honorée que vous ayez ouvert ce book-MJ, j'espère que vous ne partirez pas en hurlant en voyant la longueur des book MJ et PJ.

Pour l'anecdote, comment ce scénario est-il né? Par une faute de frappe. J'ai voulu écrire "liste de tuteurs de stage." J'ai écrit "Liste de *tueurs* de stage." Liste de tueur à gages. Le Darknet. Un croisement avec le jeu d'horreur *Welcome to the Game*, ses fragments de clef de hachage et son Red Room (vraie légende urbaine), et le Livre Rouge est né. Puis la Veuve Noire.

Première chose importante: **Vous n'MJserez pas ce scénario seul.** Même en étant l'écrivaine de ce scénario, c'est bien difficile et parfois frustrant pour les joueurs. **Trouvez-vous un co-MJ. Sinon c'est l'enfer.**

Si vous avez vu l'outline et que vous vous êtes dit "mon dieu ce book MJ bien organisé", abandonnez-là vos présuppositions. J'ai voulu, en voyant le book MJ de *Gli Hospiti dello Diavolo Bianco*, faire un truc bien organisé comme eux. Mais non, j'ai procrastiné jusqu'à que les respos anthos sortent le fusil à pompe, donc on écrit ce book MJ comme Cthulhu l'a voulu, avec une deadline trop proche et de la caféine dans le sang.

Mon seul conseil sera donc: lisez les fiches. Oui, elles sont longues, mais c'est la meilleure manière de comprendre le scénario et chaque personnage. Mieux que je peux faire avec un topo-méta. **Je vais bien vous faire le topo méta, si ce n'est pour que vous l'ayez pour vous rafraîchir la mémoire avant la table. Mais lisez les fiches avant. C'est indiqué dans ce book à quel point vous devriez le poser pour aller lire les fiches.** J'ai mis tous les efforts d'écriture de ce scénar dans ces fiches. Elles sont longues, mais normalement, elles sont digestes.

Y'a beaucoup de choses, mais je vous promets, tout va bien se passer. Vous allez gérer. J'ai foi en vous.

-Kaméhaméha

1. Contexte

1.1 Histoire de l'Irlande

Apprenez une version simplifiée ce topo. Vous allez le faire avant chaque table. Y'a une interro notée pour les PJ à la fin (c'est faux mais ça serait drôle).

*Les événements à ne pas oublier sont **ceux-ci!***

Les événements sont présentés de manière chronologique, mais je recommande de faire la République d'Irlande et l'Irlande du Nord de l'autre côté à partir de la séparation, et de les rejoindre avec le Brexit.

XIIème-XXème: Colonialisme anglais

1916: Révolution de Pâques, qui échoue

1919-21: **Guerre d'Indépendance Irlandaise**, menée entre "l'Ancienne" IRA et les forces Britanniques

1921: Le Traité Anglo-Irlandais clôt la guerre et partitionne l'Irlande - 6 comtés auront la possibilité de choisir d'appartenir à la couronne Britannique, mais cet état ne devait être qu'un état de transition. De plus, l'indépendance n'est pas totale, puisque l'Irlande devait reconnaître la couronne et restait un Dominion, au même titre que le Canada, même si elle porte le nom de l'Etat Libre d'Irlande"

1922-1923: La Guerre Civile Irlandaise éclate entre ceux qui soutenaient le Traité et ceux l'opposant (entre autre, l'ancienne IRA). Ce conflit divise l'Irlande, divise les familles de manière irréversible, divise la politique: aujourd'hui, les deux gros partis de l'Irlande, Fianna Fáil et Fine Gael, sont les descendants respectifs des factions anti et pro-traité de 1922.

1937: L'état libre d'Irlande devient la République d'Irlande avec l'établissement d'une Constitution

1939-45: L'Irlande reste neutre durant la deuxième guerre mondiale, même si quelques instances officieuses d'aide envers les Alliés ont eu lieu.

1949: l'Irlande quitte le Commonwealth et devient absolument indépendant

1968: Début of The Troubles

C'est un conflit ethno-nationaliste violent en Irlande du Nord (et un peu dans la République) qui oppose globalement les Catholiques indépendantistes - qui voulaient que la province appartienne à la République d'Irlande - et des Protestants, majoritaires, qui voulaient que l'Irlande du Nord continue d'appartenir au Royaume Unis. Des factions paramilitaires indépendantistes, dont l'**IRA** réformée (la "nouvelle" IRA), ont mené une campagne de guérilla contre les forces britanniques. Des entités paramilitaires loyalistes, entre autres, l'**UVF** (Ulster Volunteer Force) agissent en représailles. Les forces britanniques ont agi pour contrer les entités paramilitaires, mais officieusement ont aidé les loyalistes. De leur côté, ils obtiennent le droit d'arrêter les gens sans procès: des membres suspectés de l'IRA sont arrêtés en masse et torturés. C'est à ce moment-là que l'IRA passe d'une véritable "armée" à un ensemble de cellules communiquant peu les unes avec les autres.

The Troubles, ce sont des fusillades dans la rue, des manifestations, des attentats terroristes qui visent des commerces, des bars, des voitures de civils. La moitié des victimes de ce conflit sont des civils non-paramilitaires. C'est un conflit politique, et non religieux, mais nombreux sont les civils qui ont été abattus à cause de leur religion.

Évènement notable - **1972: Bloody Sunday**. Dans la ville de Derry, les forces britanniques ouvrent le feu sur une manifestation de personnes non-armées et tuent 13 personnes.

Début des années 90: L'**Eglise Catholique**, qui détenait un pouvoir monstrueux en République d'Irlande, commence à perdre son pouvoir après qu'une série de scandales éclatent au grand jour

Quelques exemples (optionnels):

1992 - on découvre que l'évêque Eamon Casey a un fils avec une américaine

1993 - Blanchisserie Madeleine: un ordre de soeur revend du terrain à Dublin, sur lequel on exhume les restes de 155 femmes victimes d'un bain pour femmes n'étant pas en accord avec les valeurs Catholiques. Typiquement, les prostituées et les mères non-mariées...

Mi Années 90: Le Tigre Celtique, un boom économique Irlandais.

1998: Les Accords du Vendredi Saint marquent la fin officielle de *The Troubles*.

2005: l'IRA annonce la fin de sa campagne armée. Néanmoins, en 2015, le meurtre d'un ancien chef de l'IRA prouve qu'une partie de l'organisation était encore partiellement existante.

2009: l'UVF et le *Red Hand Commando*, des factions loyalistes, annoncent le début du démantèlement de l'organisation.

Note au lecteur: Dans cette timeline, ni l'UVF ni l'IRA sont démantelés malgré leurs annonces officielles respectives, et persistent sur le Darknet.

2016: Le Brexit enflamme les tensions en Irlande du Nord avec la possibilité d'une frontière dure entre l'Irlande du Nord et la République d'Irlande. Des compromis sont trouvés avec des accords comme le Protocole sur l'Irlande du Nord et le Cadre de Windsor.

1.2 Le Dark Web

Citations de Wikipedia (abrégées):

—

Le **dark web**, aussi appelé web clandestin ou encore web caché, est le contenu de réseaux superposés qui utilisent l'Internet public, mais qui sont seulement accessibles via des logiciels, des configurations ou des protocoles spécifiques.

Le terme est formé sur l'anglais « dark », qui signifie « noir, sombre », et sur web, qui renvoie à la toile du réseau autorisé. Le dark web forme une petite partie du "deep web", la partie d'Internet qui n'est pas indexée par les moteurs de recherche.

Contenus bienveillants: Le Dark Web permet essentiellement de rendre possible la liberté d'expression, d'information et d'échange totale fondée sur la sécurité de l'anonymat, et permet donc à chacun de lire comme de publier du contenu. On y trouve ainsi beaucoup de ressources légales, qui y sont cachées pour **lutter contre la censure**.

Contenus malveillants:

Ransomware: Le dark web est utilisé aussi dans certains processus liés à l'extorsion de fonds. Sites de vente de données, sites publics de dépôt de données...) Botnets

Botnet

Services utilisant des **crypto monnaies**

Darknet markets ou cryptomarchés. Entre autre, des commerces développés sur les darknets qui assurent les transactions pour des substances et autres produits illicites (drogues, armes....). *Des vrais opérations menées par Interpol/le FBI contre ces marchés sont citées dans la fiche de Rosalie.*

Groupes de piratage

Services de fraude (fraude à la carte bancaire)

Canulars et contenus non vérifiés: ¹ Certains médias rapportent que le dark web a été utilisé pour solliciter des services de tueurs à gages, cependant, les prétendus tueurs à gages du dark web sont soupçonnés d'être exclusivement des escrocs. [...] Il existe une légende urbaine selon laquelle il est possible de trouver des vidéos en direct montrant des commissions de meurtres sur le dark web. Le terme « chambre rouge » (en anglais, red room) a été inventé à partir d'une animation japonaise et d'une légende urbaine du même nom. Toutefois, les éléments de preuve envers tous les cas signalés ne sont que des canulars.

La pornographie illégale. D'autres contenus proposent l'usage de la torture sexuelle, de cruauté animale et de revenge porn.

Terrorisme

—

Bon, comment on y accède?

La manière la plus facile d'accéder au Dark Web est via *Tor*, essentiellement un navigateur de recherche anonyme. L'accès aux sites demande de connaître directement l'adresse du site, avec l'accès étant plus ou moins connu, ajoutez des complexités informatiques de protocole qui me dépassent.

Ce que ça veut dire pour les PJ:

Un PJ ne peut pas accéder à un site dont il n'a pas l'adresse. Dans le scénario, si un PJ a le site web dans sa fiche, alors il y a accès car il connaît l'adresse (sauf si le contraire est explicité, typiquement le Livre Rouge, voire après). Sinon, il leur faut trouver l'adresse: soit un autre PJ l'a, soit l'adresse est cachée quelque part.

Tous les sites dans le scénario sont fictifs, mais sont basés vaguement sur une image populaire de ce qu'il peut exister sur le Dark Web (je suis pas trop allé regarder, histoire de pas avoir Interpol qui me tombe dessus. *Promis monsieur l'agent, je suis écrivaine de scénario!*)

Comment on paye?

Comme mentionné dans wikipedia, on utilise plutôt des cryptomonnaies (la valeur du bitcoin est donné dans la partie "info divers" à la fin du book MJ.) C'est moins traçable que la carte bleue.

¹Section utile, car l'inspiration du scénario.

1.3 Personnages (Résumé Fiches)

Bon, vous avez lu l'abstract. Cinq inconnus, dans l'appartement d'un homme disparu, qu'ils espèrent tous morts. Evidemment, ce ne sont pas tout à fait des inconnus, et évidemment, le disparu est mort.

Pour résumer, dans la pièce, on a :

- Le mort (bon). Certes. Personne ne l'aime. C'était un terroriste. Au début, personne ne sait qu'il est mort, jusqu'à ce que son cadavre soit découvert dans un bureau secret. Ce n'est pas très grave qu'il soit mort, c'est juste embêtant, parce que la justice, tout ça, et ils sont tous un peu impliqués en étant sur la scène du crime, et malheureusement, le mort avait des réponses à beaucoup de questions qui préoccupent ces belles personnes.

- Le tueur à gages que le mort était censé embaucher. Le tueur à gages est là parce que le mort l'a pas payé. Le tueur à gages a très peu à voir avec les autres. Sauf un.

- Le rival du mort, qui est un terroriste, mais du bord politique opposé au mort. Le mort *devait* embaucher le tueur à gages pour tuer le rival. Le problème est que cette situation est très peu claire pour tout le monde.

- Le tueur à gages ne va pas tuer le rival gratuitement. Grosse flemme. N'ayant pas (encore) été payé, il ne sait pas s'il doit tuer le rival. Cette situation se résout donc avec la découverte du cadavre: le mort étant mort, il ne peut pas payer le tueur à gages, donc le rival est théoriquement sauf.

- Le rival, lui, n'est pas sûr que le tueur à gages ait déjà ou non été embauché pour le tuer. Dans le doute, il veut tuer le mort pour éviter que ce dernier embauche le tueur à gages. Même en découvrant le cadavre, il ne sait pas si le mort a eu le temps d'embaucher le tueur à gages ou pas avant de mourir, donc lui ne sait pas s'il est hors de danger.

- La fille du mort. Elle n'aime vraiment pas le mort, son père (pour des raisons liées au fait que c'est un connard de pure souche). Elle bosse pour le MI5, l'équivalent britannique de la DGSI, et donc elle n'aime pas le rival non plus, parce que c'est un terroriste - bon, jusqu'à là c'est légitime. C'est *elle* qui manipule son père pour qu'il embauche le tueur à gages pour tuer son rival, en espérant buter le rival *et* faire arrêter son père, en le prenant la main dans le sac en train d'embaucher un tueur à gages. (Complicé? Oui. Mais ça va rentrer)

Sauf que, à cause d'une erreur magistrale de communication, elle prend peur que le mort a embauché le tueur à gages pour la tuer *elle*. Donc elle est là pour s'expliquer avec son papounet pas chéri du tout.

- La détective. Elle a été manipulée par la fille pour enquêter sur le père (le mort) histoire de le prendre la main dans le sac en train d'embaucher un tueur à gages, mais pour l'instant, elle n'a pas de preuves (et en fait il est mort, mais ça elle le sait pas). Elle débarque donc avec son stagiaire, qui est utile, doué en informatique, et pas du tout suspect.

-L'Etudiant (pas le journal). Le stagiaire de la détective. Aussi, il est amoureux de la fille, et il a bossé pour le mort (le CV de fou). Il a aidé le mort à embaucher le tueur à gages, avant de se faire virer. Il a été mis au courant du quiproquo au sujet de la cible du tueur à gages: croyant que le père va tuer sa fille, il tue le père pour protéger la fille.

Tout le monde converge sur l'appartement en même temps parce que, pour cacher le fait qu'il allait tuer le père, l'étudiant a fait boucler les caméras de surveillance devant l'appartement du mort. Sauf que, tous les PJ stalkant le père pour des raisons diverses, tout le monde s'en est rendu compte et donc tout le monde est allé à l'appartement en même temps, y compris sa tutrice de stage, la détective. Donc il débarque comme une fleur en stagiaire dans l'appartement où il a commis un meurtre il y a trois heures. Heureusement que le cadavre est dans un bureau secret... Il ne va pas être découvert... Hahahaha...

D'accord, c'est le bordel, mais promis, on va éclaircir ça.

PNJ: La Victime, Rós Fíodóir, aka le Rossignol

Père de Coralie Fíodóir et de Siobhán Gallagher
Grand-père d'Ian et de Sean Gallagher
Ex-mari de Deirdre Mulligan

Ex-journaliste radicalisé lors d'un attentat mené contre son institut, il devient paramilitaire pro-Britannique dans le conflit en Irlande du Nord. Avec la naissance de l'internet, il devient aussi pirate informatique, et, lors de la fin du conflit, continue sa lutte idéologique sur le net, sous l'alias Rossignol.

C'est un mauvais mari et un mauvais père. Il divorce sa femme à cause d'un différend politique et préfère garder les chats que les enfants. Il ne paye pas un sous de pension alimentaire depuis le divorce, par contre il paye pour les études de sa fille la plus âgée, Coralie, sous réserve qu'elle fasse, comme lui, de l'informatique. En plus il la spam en étant vaguement creepy et donne des mauvaises vibes. (Vous commencez à comprendre pourquoi elle ne l'aime vraiment pas?)

Dans cet univers, l'IRA ne se dissout pas, et continue aussi son combat sur le deepweb. La figure de proue de ce mouvement est un cybercriminel du nom de Cathal, le rival juré de Rossignol.

Cette rivalité atteint son paroxysme lors d'une vente aux enchères sur le Darknet, où Cathal (sous l'alias Rorschach), Rossignol et une troisième entité, Veuve Noire, se font face pour acheter une part importante du trafic d'armes trans-atlantiques. Une victoire décisive pour l'un ou l'autre camp. Cathal remporte la manche, et les armes. Rossignol est furieux.

Cathal ne semble pas se contenter de sa victoire: sur le site de messenger du Darknet Hermès, Rós (sous son alias Rossignol) se fait harceler et menacer avec des détails très personnels par une série de compte anonymes ("Anonymous"), qu'il comprend comme étant Cathal. Les menaces l'irritent sévèrement, et éveillent sa paranoïa: Rós s'enferme chez lui et barricade les fenêtres. En parallèle, Anonymous lui évoque l'idée du Livre Rouge, un annuaire légendaire des meilleurs tueurs à gages sur le Darknet. Rós, déterminé à se venger, se lance dans la poursuite de ce site web.

Pour ce faire, il demande de l'assistance à Pythia, un site de collecte d'informations qu'il avait demandé de traquer Cathal - sans vrais résultats concluants, même si Oracle, sans le savoir, confirme à Rossignol que Rorschach et Cathal sont la même personne. L'utilisateur derrière Pythia, Oracle, le renvoie vers un jeune étudiant, Connor McNamara, que Rós embauche pour l'aider à trouver les huit fragments de la clef de hachage disséminés sur le Darknet, qui lui permettront d'ouvrir le Livre Rouge. Cette recherche, Rós le sait, laissera de nombreuses traces sur le net, car les utilisateurs du Darknet font très

attention à qui emploient ses légendaires tueurs à gages... Mais la paranoïa est trop présente, et il s'y perd, dans une course contre la montre contre Cathal... Qui aura la mort de l'autre en premier?

Malheureusement, Rós devient trop protecteur de ses codes, et finit par virer Connor alors que celui-ci ose postuler pour un stage chez la Garda: Rós a trop peur d'être trahit.

Ses recherches l'amènent à divers sites du Darknet qui cachent les clefs, et Ros dissimule les informations d'accès à son appartement. Entre autres, un code demande de parler à la prostituée Manon, sur le site *Black Neons*: elle se souvient donc de lui. Il obtient un deuxième code en appelant Edward Daniels, mastermind d'un réseau pédo-criminel qui a préféré être enfermé que de trahir l'Admin du Livre Rouge en livrant le code aux autorités. Un autre des codes de hachage est dissimulé sur le site de trafic d'organes *Red Market*, mais demande de s'enregistrer en tant que donneur pour y avoir accès: un coup, sans doute, pour s'assurer que les chercheurs sont motivés. Pour contourner ceci, Rós manipule sa deuxième fille, Siobhan (pas Coralie, l'autre, qui elle est re-rentre en contact avec son père sans le dire à sa grande sœur car il voulait "connaître ses petits enfants"). Il lui convainc de signer le formulaire de don d'organe, la convaincant qu'il s'agissait uniquement d'un dernier recours cas d'accident, et Siobhan, naïvement croyant son père vieillissant et paranoïaque quant à sa santé (techniquement vrai), signe, s'exposant ainsi à un réseau de trafic illégal très dangereux, mais cela ne semble pas refroidir Rós.

Rós finit donc, à force de sacrifices, par découvrir le Livre Rouge, et rentre en contact avec le tueur à gages Jagen, dont il réussit à découvrir le véritable nom: Jason Cullen, un New-Yorkais. Ce dernier affirme avoir trouvé la véritable identité de Cathal, mais les deux se disputent au sujet d'argent. Le paiement complet n'est jamais versé, et donc l'ordre de meurtre n'est jamais officiellement donné.

Le jour du scénario, Rós fait une découverte, et envoie un message à Veuve Noire, la troisième entité présente lors des enchères. Il dit avoir découvert ce qu'elle est réellement. Les intentions du message sont très peu claires. On ne sait pas ce que Rós a réellement découvert, et le scénario ne le dit pas. (Moi je sais. Pas vous. Enfin. Le sais-je vraiment?)

En tout cas, la conséquence est que, de fil en aiguille, Rós finit visité par Connor, sous prétexte que celui-ci voulait réclamer son salaire dû. Rós le laisse entrer dans le bureau secret, lui déclarant que c'est trop tard pour revenir l'aider: il a embauché le tueur. Il tourne le dos à l'étudiant le temps de régler la transaction, et Connor le saisit subitement pas derrière, l'étrangle, et lui fracasse le crâne contre son bureau. Ainsi finit le Rossignol, son corps refroidissant derrière une porte camouflée comme une cloison alors que son ancien employé panique pour couvrir les traces de son crime. Ce que Rós mourra sans savoir, c'est qu'il a été tué pour protéger sa fille... De lui-même.

Ce que les autres ne savent pas, c'est que Rós, toujours paranoïaque, a sauvé toutes ses interactions *Hermès* sur un disque dur, et que ces messages contiennent la vérité de sa mort...

Il a aussi commencé à cacher son plus grand secret, les codes du Livre Rouge, dans ce qui lui est le plus cher: il fait pucer ses deux chats, et scelle les codes à l'intérieur des puces. Il mourra avant de pouvoir accomplir sa tâche.

La personnalité de Rós n'est pas très bien connue, malgré le fait que nous soyons chez lui: Coralie l'aimait en tant que père avant qu'il ne les abandonne, et maintenant le déteste. Il est visiblement ambitieux, radicalisé, et paranoïaque. Il est mauvais père, mais adore ses chats, c'est peut-être sa seule qualité. Ses altercations avec Connor montrent

qu'il peut être violent, et, au vue de ses actions avec Siobhan, c'est un monstre égoïste qui ne tient qu'à sa vie. La limite entre ce qui est vrai dans ses affections envers ses petits enfants et manipulation est volontairement floue. Ironiquement, le meilleur reflet de cet homme, l'épicentre du scénario, est peut-être dans sa fille, qui détesterait plus que tout l'admettre...

La Fille, Coralie Fíodóir, alias la Veuve Noire, alias Anonymous

Faisons bref: Coralie n'aime pas son père, pour les raisons évidentes citées ci-dessus. Elle réussit à décrocher une thèse au MI5, à Londres. Lors de ses études, elle rencontre l'élève de master en cybersécurité Connor McNamara, qui est au mieux un ami et au pire un admirateur un peu gênant.

Pendant son stage de master, elle travaille pour la défense sur le projet *Badhbel*, [Baïble], mais son projet est piraté - à cause d'une faille de sécurité potentiellement causée par elle (ou pas, c'est pas confirmé), par l'IRA. C'est la première fois qu'elle fait face à Cathal: elle développe aussi une haine envers cette entité qui non seulement met en danger les îles entières, mais qui l'a blessé personnellement.

Avec le MI5, elle prend part à une vente d'enchères sur le Darknet, sous l'alias Veuve Noire, afin de tenter qu'une grande quantité d'armes de finissent entre les mains d'un terroriste de l'IRA anti-Britannique (Rorschach, dont le MI5 est à 60% sûr d'être Cathal), ou d'un terroriste qu'elle sait être son c****d de père (Rossignol). Malheureusement, pas de chance, Rorschach a le plus d'argent, et rafle la mise, mettant non seulement l'Irlande du Nord en danger, mais la vexant personnellement.

Furieuse de son deuxième échec face à Cathal, Coralie échafaude donc un plan pour se débarrasser du cybercriminel: elle se fait des comptes anonymes (Anonymous, appellation par défaut du site) sur la plateforme *Hermès*, et se met à harceler son père en se faisant passer pour Cathal, citant le divorce, menaçant les chats, piquant sa paranoïa et le faisant craindre pour sa vie. *Vengeance*, enfin! Mais ça n'est pas tout, car elle a un but. Car si tout le MI5 n'a pas réussi à localiser ce cybercriminel de l'IRA, qui d'autre réussira, si ce n'est les tueurs à gages du légendaire *Livre Rouge*? Elle glisse des allusions au *Livre Rouge* dans ses messages, et son père mord à l'hameçon: Rossignol se met à chercher le site, et, avec de la chance, fera assassiner Cathal sans jamais l'incriminer elle.

Mains dans les poches, Coralie n'a plus qu'à regarder son père détruire son ennemi juré avec un moyen auquel il n'avait jamais pensé, alors qu'il sème sa propre destruction. Car sans doute, la raison pour laquelle Ros n'a jamais utilisé le Livre Rouge avant d'être réellement mis sous pression, est la quantité de traces que sa recherche laisse sur le Net: tant de sites, tant de recherches internet qui ping la moitié des utilisateurs enfouis dans le Darknet. Ce n'est pas une recherche qui passe inaperçue, et Coralie y compte bien.

Ses traces lui permettront de faire arrêter son père, une bonne fois pour toute. Pour ce faire, elle manipule Rosalie O'Callaghan, une policière avec un CV très impressionnant quand il s'agit de la traque aux utilisateurs du Darknet, pour qu'elle aide. Vous voyez, Rosalie est une personne morale, mais elle a des casseroles: un blâme, sur son dossier, après qu'elle ait violemment attaqué un suspect ayant déjà rendu les armes: un certain Edward Daniels. Coralie en profite bien, et quand elle lui envoie le dossier de son père de

manière anonyme par les réseaux militaires, lui fait bien croire que Rossignol trafique des enfants (même si c'est faux) et lui dit bien "Pour te faire pardonner pour Daniels." Pense-t-elle réellement pouvoir faire pardonner le blâme à Rosalie, ou est-ce de la manipulation morale, ou simplement une fausse promesse? A voir. En tout cas, elle encourage Rosalie à enquêter discrètement, car elle ne veut pas que a) Rós utilise ses taupes chez la police et que b) Rosalie découvre la vérité trop vite et empêche Rós de résoudre le Livre Rouge et d'ensuite embaucher quelqu'un pour tuer Cathal.

Tout va bien dans son petit monde, jusqu'au jour où ça ne va plus.

La première chose qui va mal est quand Oracle, l'utilisateur derrière le site web d'informations Pythia, envoie un message à Veuve Noire, lui disant qu'elle est en danger à cause du Rossignol, et potentiellement d'un tueur du Livre Rouge. Étant confiante, elle le rassure, mais tout de même, juste au cas où, Coralie déménage à Dublin, chez sa mère, ce qui est plus proche de Rós mais quand-même plus sécurisé parce que si Rós cherche des ennuis, il la cherchera à Londres, et il sait où elle habite. Connor est aussi en stage à Dublin, mais elle lui met surtout des vents. Bref. Tout change quand ~~la nation du feu~~ attaque quand Rossignol envoie via Hermès un message à Veuve Noire. Le message est en gros "je sais qui tu es", parce que ça paraissait suffisamment dramatique pour l'auteur à l'époque. Le problème, très chers amis, c'est: il sait *quoi*, sur Veuve Noire? Qu'elle est Coralie, qu'elle est chez MI5, ou qu'elle est Anonymous? Et s'il envoie un tueur à gages contre Anonymous, l'envoie-t-il contre Veuve Noire? Coralie panique, et dans sa panique, se retourne contre Oracle, la seule personne qui savait qu'il y avait un lien entre Veuve Noire et Rossignol, mais celui-ci prétend être son allié, et lui dit qu'il est peut-être trop tard. Dès qu'elle quitte le travail, elle accourt chez Rós, qui n'a pas déménagé depuis son enfance, espérant s'expliquer, au cas où le pire scénario ait eu lieu, où un tueur à gages vienne l'assassiner...

Et qui trouve-t-elle dans cet appartement? Deux inconnus (dont un là avant elle), la policière qu'elle a manipulé, et Connor! Avec la policière! Quelle coïncidence! Ceci ne peut présager de rien de mauvais pour ses plans! Du tout! Comment va-t-elle s'éclaircir avec son père, qui visiblement n'est pas là?

Aussi, étrangement, la porte qui menait à sa chambre d'enfance a été cloisonnée... C'est étrange...

Il existe tellement de manières de jouer Coralie. C'est une mastermind en train d'éclater en plein vol. Sera-t-elle innocente, feignant d'être la fille qui vient visiter son père, choquée par sa mort brutale? Ou manipulatrice, la femme fatale qui tire les ficelles dans l'ombre, froidement satisfaite des conséquences de ses actions. Ou colérique, incapable de cacher sa fureur envers son père, et quelque part, heureuse qu'il soit mort?

Ok, maintenant que vous avez un premier aperçu du personnage, allez lire sa fiche!

L'Étudiant, Connor McNamara, alias Oracle

La pièce manquante du puzzle, bien sûr. Le meurtrier, le lien entre Coralie et Rós.

Long story short, Connor, après une rupture, devient incel, et accède au Darknet par pur plaisir de la perversion. Il lance Pythia, un site de revente d'informations où il se réjouit de contrôler le monde, jouant tour à tour le héros qu'il se croit devoir être reconnu comme, et le méchant vengeur et sadique qui lui apporte de la satisfaction. À l'Imperial College, il

rencontre Coralie, tombe amoureux d'elle, et se met à la stalker obsessivement, mettant à profit ses capacités de piratage.

Les autres personnages sont manipulateurs et meurtriers, mais je crois que Connor est quand-même le pire de tous. Et le pire, c'est qu'il se croit le héros.

Connor, sous son alias Oracle, est à la vente aux enchères du cartel de Kinahan, mais en tant qu'observateur. Il collecte des données sur le participant, ce qui lui permet de remonter à Rós et Coralie depuis leurs pseudos respectifs. C'est comme ça qu'elle attire son attention.

Sur Pythia, Rossignol demande des informations sur Roschach - puisqu'il était aux enchères, Connor doit bien avoir des données sur lui - mais Connor ne réussit pas à remonter bien loin, si ce n'est démontré un lien avec le site de vente d'armes *Outer Heaven*. Néanmoins, Rossignol demande aussi de l'aide à Pythia/Oracle pour trouver le *Livre Rouge*, et Connor, voyant l'occasion de se rapprocher de sa fille (un mauvais plan, parce qu'elle déteste son père, mais ça, il le sait pas), saute sur l'occasion, et propose un certain Connor McNamara pour l'aider. Il déménage donc à Dublin, chez ses parents (pauvres inconscients), pour son "stage de fin de master". Il aide alors Rós à trouver les huit clefs de hachage, mais n'en apprend jamais exactement la localisation, car Rós est protecteur de leur emplacement exact, une fois les pistes trouvées: il n'en a qu'une vague idée.

Tout ceci change quand Connor tombe par erreur sur un excel de métadonnées, visiblement inspiré des même packets qu'il envoie sur Pythia pour localiser des gens, enregistré sous le nom Cathal. Alors qu'il demande à Rós de quoi il s'agit, Rós lui répond que *c'est la personne contre qui il enverra le tueur à gages, une fois le Livre Rouge trouvé*. **NDA: (Il s'agit en réalité des métadonnées des comptes anonymes)** Or, Connor, en bon stalker, lui, reconnaît ces métadonnées: c'est celles de Veuve Noire, de Coralie. Bien sûr, il panique, tente de prévenir sa bien-aimée via l'application de messagerie *Hermès*, d'Oracle à Veuve Noire, mais elle lui assure que tout va bien, elle gère. Dérangé de potentiellement aider Rós à tuer sa Coralie (remarquez qu'il n'en aurait eu cure s'il s'agissait de quelqu'un d'autre), il postule chez la police irlandaise, la Garda, en cybersécurité, où il est pris (en effet, il aimerait un jour travailler dans la défense, pour continuer son trafic d'information). Rós pète un câble, ayant peur que Connor le trahisse, et ce dernier fuit sans son argent.

Chez la Garda, il finit comme stagiaire sous la tutelle de Rosalie O'Callaghan, une femme avec un excellent CV dans la lutte contre les agens malveillants sur le Darknet. (Pour le coup, cher lecteur, cette attribution est une pure coïncidence, qui ne s'explique que par leur discipline commune dans une ville commune.) Connor l'admire, mais a un peu peur qu'elle découvre la vérité sur ses véritables activités sur le Darknet.

Le jour du scénario, néanmoins, tout vrille de nouveau: Veuve Noire envoie un message à Oracle, l'accusant de l'avoir trahie au Rossignol, car lui seul connaissait leur lien: Rós sait qui elle est. Connor, bien sûr, panique, lui dit que bien sûr que non, il mourrait avant de la trahir (fin il dit pas ça mais c'est l'idée), et que le temps qu'elle vienne (elle est censé être à Londres!), ça sera trop tard: car Connor se souvient des métadonnées, des mots de Rós, et comprend que, s'il n'agit pas, Rós risque d'envoyer un tueur à gages contre sa propre fille. (NDA: ça me fait beaucoup rire que personne à aucun moment ne se dit "mais Rós va pas tuer sa propre fille!" ça en dit long sur Rós...)

Connor, donc, en panique (il panique beaucoup, j'avoue), se rend chez Rós, décidé de s'expliquer. Rós le laisse rentrer car il croit que Connor est là pour son salaire. Il lui dit: trop tard pour revenir m'aider, c'est fait. Connor comprend alors que Rós a trouvé le Livre Rouge, a embauché un tueur à gages, et risque sans doute de tuer sa bien-aimée qu'il stalk incessamment.

Et il se dit: peut-être qu'il y a une chance. Peut-être qu'il n'a pas encore envoyé le tueur. Peut-être ne l'a-t-il pas encore payé. Peut-être que le tueur n'accomplira pas sa tâche, si son commanditaire est mort. Peut-être, peut-être, peut-être, peut-il sauver Coralie.

C'est un meurtre impulsif, non-prémédité et passionnel. Connor tente de l'étrangler, mais est trop faible: il lui fracasse donc le crâne contre le bureau. Et maintenant, un cadavre sans les bras, Connor ne sait pas ce qu'il fait. Toute la bravoure de Connor ne se manifeste que derrière un écran d'ordinateur: en réalité, ce n'est qu'un étudiant faible et légèrement couard. Il est capable de cruauté à l'abri derrière son clavier, mais il n'est pas prêt à faire face à la violence. Ce n'est pas un meurtrier par nature. Il essaye de feindre une entrée par effraction, vole des objets de valeur, essaye d'effacer ses traces au gel hydro-alcoolique - ses efforts sont médiocres. C'est un jeune homme brillant, qui n'est pas prêt à commettre un meurtre. Il écrit alors sous le bureau, dans le sang de la victime, le nom de *Cathal*, le seul qui lui vient en tête, le nom qui a définitivement changé sa vie. Et puis il fuit, refermant le bureau mais pas la porte. Il jette les quelques objets de valeur qu'il a dans un parc.

Et puis il reçoit un SMS de Rosalie. *Viens à cette adresse. Quelque chose se trame.* L'adresse est celle qu'il vient de quitter. Le lieu de son crime. Connor a deux choix: fuir, et être suspect, ou revenir sur ses traces, risquer le tout, dans l'espoir de contrôler la narrative. Dans l'espoir de modifier la scène du crime. De contrôler, comme il le fait si bien, les informations, avec toutes les cartes qu'il a en main.

Connor revient. Rosalie l'attend en bas. Ils montent. Il y a un inconnu sur le palier de Rós. Rosalie prend les devants, le presse dans l'appartement: elle veut des réponses.

Dans l'appartement, un autre inconnu. Et *Coralie*. Qui est censé être à Londres.

Et derrière la cloison, derrière la porte secrète, l'homme que Connor a tué, il y a de cela deux heures.

Connor est un jeune homme brillant et dérangé, et actuellement très en panique. Sa vie est en train de voler en éclats. Heureusement pour lui, il est en position de force: sa position au côté de Rosalie lui permet de ne pas être questionné. Mais combien de temps, avant qu'un des innombrables indices dans l'appartement le trahisse? Coralie, elle, est déjà suspecte. Connor, en théorie, est manipulateur, il joue à Dieu avec Pythia, il tient le net dans le creux dans ses mains. Mais ce n'est pas le net; c'est la vraie vie, et en pratique, face à des circonstances réellement dangereuses, il est perdu, et s'accroche tant bien que mal.

Un Connor qui sait jouer de l'intrigue est intéressant: cette personnalité d'Oracle qui transparaît même dans cette situation, mais en pratique, il passe souvent le scénario à paniquer et se faire balloter par les autres PJ. Son destin tient souvent à la chance, et à la clémence des autres personnages. Il a besoin de Rosalie et Coralie dans son camp. Ce n'est pas grave: cela le rend plus facile à jouer.

Ok, maintenant que vous avez un premier aperçu du personnage, allez lire sa fiche!

Le Rival, Liam O'Brien, alias Rorschach, alias Cathal

Liam O'Brien grandit catholique à Belfast, en Irlande du Nord, pendant The Troubles, et comme beaucoup de jeunes hommes, finit radicalisé très jeune. A quinze ans, il tient un fusil, à dix-sept, commet un attentat. Câble un moteur de voiture pour faire exploser une bombe. Se rate. La bombe explose avant qu'il ne puisse fuir correctement. Il tue trois enfants. Dans la folie du moment, il est héros, martyr. Mais une jeune fille détourne le

regard, comme si elle ne le reconnaissait pas. Il y a un décalage entre le délire de ses croyances, et la dure réalité.

On l'enferme. Jusqu'en 1998, les Accords du Vendredi Saint. Il en sort en héros, mais pas en homme. Ils ont détruit tout ce qui le faisait homme, ils ont radicalisé ce qu'il restait d'humain. Plus que la foi et la vengeance ne restent. Les Accords semblent, de son point de vue, qu'une capitulation, une demi-mesure d'indépendance bien insuffisante. Puis l'IRA annonce son démantèlement. Pour Liam, la paix est la trahison du vétéran. Frère se retourne contre frère.

Liam se reconstruit une vie, à Cork, dans le sud de la République d'Irlande. Il a traversé la frontière illégalement. Il épouse Rosemary, fait du catéchisme aux enfants. Se reconstruit un semblant d'humanité. Sa femme lui ré-apprend la douceur. Il est traumatisé, et refuse qu'un meurtrier peut être une victime, peut être faible. Il est violent par épisodes, mais il veut changer.

Mais sa lutte continue, même si ça n'est pas par les armes. Liam apprend le malware, devient cybercriminel, devient *le* cyber terroriste le plus redouté du MI5: Cathal. Il leur pique au nez et à la barbe une plateforme de communication encryptée pour l'armée, *Badhbel* [Baïble], et en fait un havre pour l'IRA, puis pour tous les groupes paramilitaires qui partagent selon lui ses idéaux: *Outer Heaven*. Une plateforme que l'on accède avec un numéro de téléphone donné par une pub sur une fréquence radio particulière, et dont le mot de passe admin est la date de l'attentat qui a changé sa vie (stupide et sentimental, mais personne n'est parfait). Depuis, ça n'est plus lui qui gère, mais une fausse entreprise. Mais, à travers ce réseau, il monte du trafic d'armes pour l'IRA pas tout à fait disparue, fait du commerce illégal pour remplir les coffres, sous l'alias Rorschach.

Une aubaine s'offre alors à lui: le cartel de Kinahan, une famille mafieuse irlandaise, est en plein démantèlement avant qu'Interpol ne les prenne au collet, et revend ses biens pour se faire du liquide. Entre autres, une belle part de leur marché d'armes qui fait Mexique-USA-Royaume-Unis. De quoi donner à l'IRA le contrôle absolu d'une entrée d'armes importante en territoire Britannique. Face à Rorschach, Veuve Noire, un inconnu, et Rossignol, un vieil ennemi: un membre de l'UVF. Tout comme l'IRA n'a pas tout à fait disparu, les groupes paramilitaires pro-Britanniques ont eux-aussi continué leur lutte sur le Darknet. Les enchères sont acharnées, et vicieuses, mais Rorschach écrase son opposition et remporte la mise. Liam renouvelle alors, sous cet alias, les contrats d'armement avec la mafia new-yorkaise, et foment de nouveaux plans.

Malheureusement, on commence à s'intéresser d'un peu trop près à lui, et Cathal n'a pas le temps de mettre en action ses plans. Des contacts informent Liam qu'un certain Oracle a fait des recherches sur lui: Cathal remonte jusqu'à un ordinateur connecté au Wifi de l'Imperial College, à Londres, et ne va pas plus loin, car pensant qu'il ne s'agit que d'un jeune curieux et pas d'une réelle menace. De plus, une rumeur plus inquiétante et *elle* plutôt menaçante a atteint ses oreilles: d'après ses contacts, Rossignol s'est mis à chercher le Livre Rouge, l'annuaire légendaire des meilleurs tueurs à gages du Darknet. Liam n'a pas survécu aussi longtemps sans être légèrement paranoïaque, et donc il se doute que Rossignol veut le tuer lui. Heureusement, chercher le Livre Rouge laisse beaucoup de traces sur le Darknet, et donc, Cathal arrive à remonter de Rossignol à sa véritable identité: Rós Fíodóir, basé à Dublin.

Pour abattre les chiens loyalistes, il n'y a qu'une solution: les abattre. Alors, Liam se rend à Dublin. Il a prévu son coup: il s'infiltrera auprès de Ros sous le prétexte d'être un détective privé, envoyé par une parente distante, Kate O'Malley, qui cherche à renouer le contact avec sa famille séparée par The Troubles avant de mourir. Puis, une fois dans

l'appartement, il torturera le Rossignol, à la Britannique, pour lui faire chanter les codes du Livre Rouge pour sa propre utilisation, évitant ainsi une recherche pénible et extrêmement visible dans le Darknet, tout en s'assurant que le Rossignol n'a pas eut le temps d'embaucher un tueur à gages pour se débarrasser de lui. Et enfin, il le tuera d'une manière satisfaisante.

Plan impeccable, sans doute, sauf que, en arrivant à Dublin, le contact à Liam, qui observait Rós, lui informe que les caméras de vidéosurveillance devant chez Rós se sont mis à boucler. Le Rossignol fuit-il sa cage, ayant appris d'une manière quelconque que Cathal approchait? A court de temps à perdre, Liam se presse pour arriver chez Rós, mais trouve dans l'appartement deux inconnus... Et alors qu'il veut faire demi-tour, deux autres personnes sont en train de monter, le coinçant sur ce palier du dernier étage, et il est brusqué par l'une des deux, une femme plus âgée, le forçant à reculer dans l'appartement...

La femme, les dévisageant d'un air suspect, claque la porte, la verrouille, et leur ordonne de s'expliquer...

Liam est froid, vengeur, et presque obnubilé par sa cause. Paranoïaque, comme Rós: ils sont les revers l'un de l'autre. Cathal croit à Dieu, et à l'Irlande. C'est un des cybercriminels les plus dangereux du Darknet. Il est là pour tuer Rós, là pour survivre. Il fera ce qu'il faut, peu importe le prix. Liam, dans ce livre, est parfois simplement appelé *Cathal*, parce que c'est son identité première. Liam a abandonné son humanité et son identité en prison pour devenir Cathal tout entier. Il est une force vengeresse: il n'existe presque plus rien de lui, de Liam, en dehors de cette identité du Net.

La seule question qu'il reste est si sa femme, son mariage, le peu qui existe en dehors de Cathal, sont une mascarade pour cacher Cathal (une couverture sociale), ou si c'est des parties réelles de l'homme dessous. La scène du psy suggère que Liam accorde de l'importance à sa femme, et la photo de lui sur le web avec les enfants du catéchisme compromet la sécurité de Cathal pour affirmer son identité personnelle (alors que contrairement à Jason, qui fait la même erreur, Liam n'est pas arrogant, il est *paranoïaque*). Liam, contrairement à Rós, qui n'en avait cure de grand chose, choisit sa femme, choisit ses enfants, malgré le danger que ça lui représente.

Ce qui est donc suggéré dans le brief, c'est de faire la mention d'une retraite possible, que les enchères auraient pu être un dernier coup de grâce. Liam se battra d'autant plus pour survivre, mais cela veut dire, in fine, qu'il a le *choix*, aussi maigre soit-il, entre sa cause et sa vie, quand les tueurs de l'Admin mettent en danger sa femme pour le forcer à trouver le Livre.

Une autre partie de Liam qui n'est pas Cathal est les regrets de son passé. Liam ne sait pas le gérer, et se justifie par sa cause pour fuir la culpabilité. Je vous souhaite, cher MJ, de vivre une table suffisamment RP pour que ce côté là de lui ressorte. Merci à D'Elphe, qui est la seule personne à avoir lu la fiche de Liam et à réaliser "mais en fait il se déteste!" et à avoir joué le personnage avec humanité. (Ce n'est pas vrai, un autre PJ a complètement câblé quand Rosalie l'a confronté avec son crime.)

Mais tout ceci n'est que considération théorique. En pratique, le Liam observé dans le scénario, est souvent ce bras armé de l'IRA, Cathal fait chair, rationnel et impitoyable.

Ok, maintenant que vous avez un premier aperçu du personnage, allez lire sa fiche!

L'Assassin, Jason Cullen alias Jaqen, alias Caleb Graves

Jason Cullen, jeune homme brillant et impulsif, enfants d'immigrés Irlandais. L'ennui le pousse à la criminalité. Il tombe dans la violence à cause d'une erreur, des mauvais contact, un premier meurtre accidentel, en self-defense. Il s'enfonce dans l'immoralité par goût, non pas du mal, mais de l'adrénaline et du pouvoir. Il a une conscience, mais aussi plus rien à perdre à cette conscience. Il monte les rangs de la mafia, finit tueur à gages. Il s'ennuie, donc il code, finit pirate informatique brillant. C'est un génie limité par la longueur de sa capacité d'attention. C'est une arme qui ne demande qu'à être pointée.

C'est le Ministère Rouge qui a su la pointer. En le recrutant pour le Livre Rouge, et lui donnant enfin un travail à la hauteur de son besoin d'adrénaline et de son intellect. Il est terrifié d'eux. Mais ils payent bien. Parmi ses contrats de note, il abat Edward Daniels, chef d'un réseau de pédopornographie, dans sa cellule. (Tant mieux, franchement.) Le client, bizarrement, le Ministère - ou, comme il les appelle, l'Admin. Peu importe. Pas ses oignons.

Il maintient une double vie, fait encore semblant d'être Jason Cullen, étudiant en thèse d'anthropologie. La charade va s'effondrer un jour, mais pas encore.

Entre le Rossignol. Un contrat comme un autre, pour tuer Rorschach, une cible bien pénible à localiser, mais que Jaqen finit par retrouver grâce à des contacts dans la mafia new-yorkaise, avec lesquels Rorschach a fait du trafic d'armes. Il remonte, miracle, jusqu'à Liam O'Brien. Et puis là, Rossignol fait une bêtise. Ils se disputent pour de l'argent, et Rossignol lui tire le tapis de sous les pieds: *Prends pas la grosse tête, Jason*. Il sait qui est Jaqen. Jason voit rouge. Comment ose Rossignol - de son nom Rós Fíodóir, hein, Jason va pas se faire prendre pour un imbécile, il recherche toujours ses clients - le menacer, lui? Jason va lui rendre visite, rectifier quelques petites conceptions erronées sur la hiérarchie de puissance ici. Et puis, se faire payer, pour aller tuer Liam, pendant qu'il est là-bas. Il prend un avion, se fabrique une fausse identité: Caleb Graves, représentant d'une boîte en informatique quelconque (c'est au PJ de se débrouiller, parce que Jason, lui, improvise). Observe devant chez Rós Fíodóir pendant quelques jours, le temps de prendre ses repères et un minimum réfléchir à comment approcher la situation.

Et aujourd'hui, les caméras de surveillance devant chez Rós se sont mis à boucler. Tiens. Ça sent mauvais, ça. Alors, Jason prend ses clics (son pistolet) et ses clacs (son couteau) et accourt chez Rós, entrant en premier dans l'appartement. Vide. Personne. A-t-il fuit?

Mais les problèmes commencent. Entre alors une jeune femme, qu'il sait être Coralie Fíodóir, fille adulte du Rossignol (tiens, étrange, il a divorcé sa femme sans garder les gosses). Puis entre, tiens tiens tiens, Liam O'Brien! Lui-même. Mais malheureusement, Jason veut être payé, avant de le tuer. La flemme de se faire des ennemis du réseau de Liam pour rien. Et puis, le meurtre, ça cause des complications, surtout avec des témoins. Deux autres personnes complètent la réunion impromptue: un jeune homme inconnu, et une femme, que Jason, étonnamment, reconnaît aussi: Rosalie O'Callaghan, ancienne agente du FBI, mis au banc après qu'elle ait défoncé pendant son arrestation Edward Daniels, l'homme que Jason a sommairement assassiné il y a de cela quelques mois... Y a t-il un lien? Pourquoi est-elle là? Pour lui?

En tout cas, Jason est sûr d'être la personne la plus forte dans la pièce, mais ça fait aussi beaucoup de témoins. Il va falloir improviser, et trouver Rós pour savoir ce qu'il faut faire de Liam, et rapidement...

Beaucoup de PJ demandent pourquoi Jason est assez stupide pour avoir une photo de lui sur Instagram, alors que c'est visiblement une erreur de sécurité majeure. C'est la même raison pour laquelle Jason débarque chez Rós en ayant strictement rien préparé. Parce qu'il ne faut pas croire, que juste parce que Jason est tueur du Livre Rouge, que c'est un dieu parfait et professionnel (je comprends, c'est la volonté du PJ d'être le badass parfait). Non, Jason est badass, et est compétent, effroyablement compétent, en traque et en meurtre, et suffisamment pour être sur le Livre Rouge, mais il ne fait que attention quand il *réfléchit*, c'est à dire, pas souvent. Jason est jeune, impulsif, arrogant, colérique, je m'en foutiste, incapable d'organisation. Il fait tout sur un coup de tête, à ça de lancer une pièce. C'est un tueur, non pas un master-mind. Il *sait* prémédité, et il prémédite bien, mais que quand il est concentré sur la tâche. Cette affaire avec Rós? Un coup de tête pris sous la colère. Il a procrastiné son alibi jusqu'à arriver sur le pas de la porte! Parce qu'il ne s'attendait pas à être confronté. Jason ne s'attend *jamais* à être confronté. Liam, lui, est parano, Jason ne l'est pas, il ne voit pas de raison de l'être. Oui, il a peur, quand Rós lui sort son nom, et ça se manifeste avec de la colère, il veut reprendre le contrôle, mais la raison pour laquelle il panique, et pique une crise, c'est que Rós remet en question une certitude fondamentale chez Jason: il prouve que Jason n'est pas invulnérable. Et Jason est l'essence de cette jeunesse folle qui se croit intouchable. Donc non, Jason, jusqu'à Rós, n'était pas inquiet qu'on remonte jusqu'à lui. Et Jason, malgré ce qu'on veut croire, n'est pas une arme lisse, professionnelle et parfaite - suffit de regarder le nid de guêpe dans lequel il s'est mis tout seul. Non, il est pas encore parfait. Même si l'Admin voudrait bien.

Deuxième raison: Jason et Jaqen, contrairement à Liam et Cathal, Rós et Rossignol, sont deux personnes distinctes. Jaqen est un alias professionnel. Oui, c'est son identité de tueur, mais Jason a une *vie* en dehors de Jaqen. Jason tue par addiction à l'adrénaline, mais aussi pour avoir de l'argent pour assouvir les plaisirs de sa vie privée. Oui, Jason Cullen est partiellement une couverture pour Jaqen - par exemple, avec sa fausse thèse pour ses parents (et Jason se *rend compte* que sa couverture s'effondre, que la double vie n'est pas tenable ad vitam eternam). Contrairement à Liam et à Rós, qui ont tout coupé sauf un minimum de couverture sociale pour disparaître derrière leurs personnalités internet, Jason n'est pas encore arrivé au point critique, au choix entre Jason et Jaqen. Donc, oui, Jason Cullen existe encore en tant que personne à part de Jaqen, et Jason Cullen, étant un *millennial*, a un compte insta. C'est quelque chose à rappeler pendant le brief: la famille de Jason lui est importante. Compromettre Caleb est une chose, compromettre Jason en est une autre.

Ok, maintenant que vous avez un premier aperçu du personnage, allez lire sa fiche!

La Detective², Rosalie O'Callaghan, la Detective

Rosalie O'Callaghan est une jeune femme lesbienne catholique irlandaise en Irlande du Nord pendant The Troubles, une position peu enviable à quiconque. Malgré cela, elle ne prend pas position dans le conflit. Elle n'aime ni l'IRA, ni l'UVF: les idéaux du conflit irlandais ont perdu tout leur sens dans l'horreur de la guerre, surtout lorsqu'elle est témoin d'un attentat à la bombe dans une voiture qui tue trois enfants devant elle. L'assassin n'est pas bien plus âgé qu'elle (**Note HRP: Liam**). L'évènement l'ébranle, et la lasse du conflit.

² Je sais que le mot Détective en français veut dire enquêteur privé. Je m'en moque. Le mot est stylé.

Rosalie finit par fuir l'Irlande pour les US, où elle se bat contre la misogynie permanente pour se frayer une carrière dans le NYPD, apprenant que bluff, confiance en soi et grande gueule la feront bien avancer dans la vie que la peur constante dans laquelle elle a vécu pendant son enfance. Entre son charisme et ses compétences en informatique en plein essor de la cybersécurité, elle finit au FBI, où elle participe aux plus grandes opérations anti-Darknet aux côtés d'Interpol.

Entre autres, elle participe à l'arrestation d'un certain Edward Daniels, chef d'un réseau de pédopornographie. Durant l'arrestation, sa colère prend le dessus, et elle fracasse le visage à Daniels, lui causant un blâme dans son dossier. Peu de temps avant les événements du scénario, elle apprend que Daniels a été mystérieusement abattu dans sa cellule, une balle dans le crâne. Daniels allait enfin parler, après avoir refusé pendant des années de peur de quelqu'un d'autre. Car ils n'ont jamais réussi à expliquer une étrange séquence que Rosalie a récupéré lors de l'arrestation - un code étrange dont elle ne sait quoi faire, mais conserve donc: *3-K&nD*. **Note HRP: Evidemment, elle ne sait pas qu'elle a en sa possession un des codes du Livre Rouge, un huitième de la clef de hachage complète.**

La policière retourne en Irlande pour avoir quelque chose de plus calme, car sa retraite approche, et devient employée de la Garda (police) à Dublin. Elle s'intéresse au trafic de drogue, entre autres, au démantèlement du Cartel de Kinahan, qui organise une certaine vente aux enchères sur le Darknet, mais elle ne réussit pas à y rentrer. Elle demande donc de l'information à Pythia (douteusement légal mais pratique): Rosalie apprend alors qu'un certain Rorschach a remporté la grosse mise, et un peu par hasard, en parlant avec ses contacts dans le NYPD, apprend que ce dernier a aussi établi des contacts avec la mafia irlandaise restant à New York. Mais cela ne la préoccupe pas plus que ça.

Ce qui la préoccupe, c'est une série de messages anonymes qui lui parviennent par les canaux officiels de l'armée, des indices qui lui suggèrent qu'un certain Rossignol fait du trafic d'enfant, et qu'elle doit enquêter discrètement, car il a des taupes dans la police. Et le bienfaiteur mystérieux appuie là où ça fait mal: *pour te faire pardonner pour Daniels...*

Grâce à sa requête Pythia précédente, Rosalie sait que Rossignol était aux enchères. Est-ce lié? En tout cas, le bienfaiteur a bien monté son dossier, qui prouve avec beaucoup d'attention que Rossignol est l'alias de Rós Fiodoír, informaticien retraité basé à Dublin, originaire de Belfast. Il a récemment porté plainte pour cyber-harcèlement, affaire classée sans suite car sans preuves. La deuxième moitié du dossier remonte son historique, et prouve que Rós était un journaliste virulent à Belfast, et très pro-UVF / pro-Britannique, même arrêté sur suspicion de terrorisme, puis relâché.... Rosalie aime de moins en moins le personnage... Et enfin, la note damnante: la trace d'un appel passé entre un fixe appartenant à Rós, et Edward Daniels...

Et donc, Rosalie enquête. Elle pense que son informateur a tort, que Rós ne trafique pas des enfants, par contre, elle finit par trouver un certain nombre de traces d'activités qui correspondent à des patterns de recherche pour le Livre Rouge, l'annuaire légendaire de tueurs à gages sur le Darknet... Mais elle doit obtenir des preuves définitives, car pour l'instant, son enquête est officieuse, et ses preuves ne serviront pas à la justice...

Le tout culmine un jour, où elle se rend compte que les caméras de sécurité devant chez Rós se sont mises à boucler... Quelque chose de bizarre se trame. Tant pis pour le mandat, il faut enquêter. Elle appelle alors son stagiaire, Connor McNamara, très bon en cybersécurité, mais un peu anxieux et maladif. Il pourra sans doute être d'une grande aide - mais jusqu'ici, elle ne l'a pas mis au courant de l'enquête. Lorsqu'il arrive, les deux gravissent les marches jusqu'au dernier étage et trouvent, sur le palier de Rós, un homme

ayant l'air comme pris la main dans le sac... Rosalie a un sentiment de déjà vu étranger, mais brusque l'inconnu, déterminée à avoir des réponses. Dans l'appartement de Rós, il y a déjà deux personnes: un inconnu, et Coralie Fiódóir, la fille de Rós.

Rosalie, déterminée à ne pas laisser l'explication de cette affaire bizarre, claque la porte derrière elle, et la verrouille, déclarant avec toute l'audacité qu'elle possède que tout le monde ici a intérêt à s'expliquer.

Que dire de plus de Rosalie? Elle est badass, et chaotique bon, avec ses principes, mais prête à faire des entorses à la loi (ou même, négocier avec des pires criminels) pour atteindre ses buts. Elle a un côté colérique, qui ne ressort que dans des tables plus RP, sinon, c'est elle la personne analytique qui résout le scénario. Sa retraite approche, sa femme lui est importante, et sa vie domestique lui permet de fuir certaines horreurs qu'elle a vue sur le Darknet. Elle culpabilise fortement de ne pas avoir réussi à sauver bien des gens.

Il est rare, mais déjà arrivé que Rosalie réussisse à lier Liam à l'attentat de manière plus logique que son simple sentiment de déjà-vu: et le passé a beau être distant, ses cicatrices peuvent de nouveau saigner.

Ok, maintenant que vous avez un premier aperçu du personnage, allez lire sa fiche!

Attention!!!

Bloc d'info très dense juste au-delà de ce point.

Assurez-vous d'avoir lu les fiches avant d'aller plus loin!

1.4 L'Intrigue

1.4.1 Résumé

Chapitre 0: Prologue (The Troubles)

Au début des années 80, dans une Belfast déchirée par une guerre civile, le jeune catholique Liam O'Brien est radicalisé par l'IRA - Irish Republican Army. Il prend l'alias Cathal et tente un attentat contre l'armée Britannique qui occupe l'Irlande du Nord. L'attentat échoue, et Liam est embarqué en prison, dont il ne sera libéré qu'en 98, avec les Accords du Vendredi Saint. Une autre jeune catholique, Rosalie O'Callaghan, est aussi témoin de l'attentat, et y reconnaît un jeune homme de son école...

Un journaliste protestant radicalisé lui aussi, mais par l'UVF, l'organisation militaire pro-Britannique, écrit un article sur l'attentat. Rós Fiódóir s'engage auprès de l'UVF, mais finit par fuir l'Irlande du Nord lorsqu'il risque son arrestation.

La fin des *Troubles* et la dissolution officielle de l'IRA et de l'UVF ne marque par la fin des activités de ces deux hommes: la lutte amère de leurs deux groupes paramilitaires continue sur le Darknet naissant. Malgré sa vie apparemment paisible de catéchiste avec sa femme au sud de l'Irlande, Liam O'Brien reprendra son alias Cathal et au cours des années 2000, en fera le blason du plus grand cyber-terroriste du Royaume-Unis. Quant à Rós Fiódóir, profitant du Tigre Celtique pour faire sa carrière dans l'informatique, c'est sous l'alias Rossigno! qu'il continuera à lutter pour ce qu'il considère être la paix dans son pays.

Chapitre I: Coralie

Rós Fiódóir rencontre à Dublin une jeune femme du nom de Deirdre Mulligan, avec laquelle il aura deux filles: Siobhán (née Fiódóir, de nom Gallagher à l'époque du scénario) et Coralie Fiódóir. Malheureusement, ses convictions fortement divergentes de sa belle famille, des catholiques indépendantistes, mène à des disputes irréconciliables, et Rós divorce, puis abandonne complètement sa femme et ses enfants, les laissant sans biens ni sous. Coralie grandit alors profondément rancunière envers son père.

Coralie intègre un master à l'*Imperial College*, et sa mère se retrouve à devoir supplier Rós pour des fonds, qu'elle ne peut pas payer. Rós cède de l'argent, sous condition que Coralie le suive dans sa voie et étudie l'informatique: bien qu'elle soit, comme son père, brillante en la matière, la ressemblance à son géniteur la frustre, et elle lui en veut encore plus de l'avoir forcé à suivre dans ses pas. Son père utilise l'occasion pour la harceler incessamment par message, tentant d'initier un rapport qu'elle rejette: Coralie finit par couper le contact en menaçant d'appeler la police.

Chapitre II: Outer Heaven

Alors que Coralie est en stage de master, elle fait face à Cathal. Elle travaille alors sur *Badhbel*³, une plateforme de communication militaire encryptée sur le Deep Web. Malheureusement, une équipe de pirates menés par Cathal exploite une faille de sécurité (potentiellement de la faute de Coralie, même si le cas échéant, l'erreur n'est jamais retracée jusqu'à elle par l'armée). Cathal pirate la plateforme et reconfigure les accès, empêchant l'armée de récupérer la plateforme. *Badhbel* disparaît sur le Darknet, où elle sera renommée *Outer Heaven*. Elle servira de plateforme de communication pour l'IRA, puis Cathal l'ouvrira aux autres groupes paramilitaires nationalistes. Le site commencera à gagner de l'argent via de la vente d'armes. Il cède, lorsque le site devient trop gros, sa gestion à une *shell company*, même s'il restera administrateur du site. Il en est inconscient, mais l'Admin du *Livre Rouge* rachète via l'entreprise *Unspeakables Ltd* le contrôle d'*Outer Heaven* et dissimule sur le site un des codes d'accès au Livre... Le code reste néanmoins accessible par Cathal lui-même, car enterré derrière l'accès admin, dont l'accès est gardé par un mot de passe (stupidement sentimental, et Liam le sait) qui est la date de son attentat raté...

Chapitre III: Connor

Connor McNamara est un jeune homme brillant, qui, suite à une rupture amoureuse, s'enfonce dans les sites incels et finit par découvrir le Darknet. Il y crée un site de vente de données personnelles, nommé *Pythia*, qu'il opère sous l'alias Oracle. Programmeur de génie, il est pris en master de cybersécurité à l'*Imperial College*: il y rencontre Coralie Fiódóir, entrée en thèse là-bas (maintenant aux côtés du *MI5*, les services de renseignement britanniques pour la défense du territoire). Tombé obsessivement amoureux de Coralie, Connor la stalk à travers les caméras de l'université et de son bâtiment. Son obsession pour le contrôle lui inspire l'idée de rejoindre la Défense.

Chapitre IV: Les Enchères

³ Prononcé "Bible" en anglais, c'est un jeu de mot entre Babel et Badbh, la divinité celtique de la guerre.

Six mois avant le début du scénario, les grands vendeurs du Darknet organisent des enchères très haut de gamme en ligne: tout s'y vend, que ce soit des clichés compromettants, des informations géopolitiques, des armes, des drogues...

Le Cartel de Kinahan, une (vraie) famille de crime organisé en Irlande, dont les affaires vont mal, préfèrent revendre le contrôle de leur marché d'armes, en particulier la branche transatlantique New-York-Irlande. S'affrontent alors dans cette dispute aux enjeux de plusieurs millions de dollars Liam, Rós, et Coralie.

Liam est en effet présent, non sous l'alias Cathal mais sous l'alias Rorschach, son alias de trafiquant d'armes et de drogue, qui lui sert comme couvert de légitimité sur le Darknet (concrètement, à faire semblant auprès de ses clients qu'il n'est pas un terroriste). Le MI5 suspecte sa double identité, mais Coralie en est convaincue, et Rossignol, un ennemi de longue date de Cathal, est aussi au courant.

Coralie, elle, est présente sous l'alias Veuve Noire, de la part du MI5: en effet, les contenus des enchères les intéressent pour des raisons de sécurité, et, voyant l'occasion d'empêcher un des plus gros flux d'entrée d'armes du Royaume-Uni de changer de main, ils tentent de l'acheter. Elle reconnaît son père, Rós Fiódóir, derrière l'alias Rossignol, à la fois par sa voix et par sa photo de profil, issue d'un livre d'enfants d'histoires d'Oscar Wilde. À travers des dossiers sur MI5, elle sait qu'il est suspecté d'avoir des allégeances avec *l'UVF*, mais que le lien n'a jamais été prouvé.

Oracle, lui, est présent en tant qu'observateur; il est payé par les vendeurs pour collecter les données des clients et de vérifier les identités. Il découvre alors que Rossignol et Veuve Noire sont pères et filles - c'est comme cela qu'il découvre Coralie, et se rapproche d'elle par la suite.

D'abord, seuls Veuve Noire et Rossignol sont de la partie, surenchérissant dans une dispute amère: mais c'est Rorschach qui tranche, surenchérissant de plusieurs millions de dollars. Rorschach remporte les armes. Le juron de Rossignol retentit à travers le micro.

Coralie, enragée d'avoir encore échoué face à Cathal, et terrifiée du potentiel de tant d'armes entre les mains d'un terroriste convaincu de *l'IRA*, décide de s'en débarrasser. Or, pour le retrouver alors que l'entièreté du *MI5* a échoué, elle décide de s'en remettre à des gens spécialisés dans la traque sur le Darknet: les tueurs du Livre Rouge, un annuaire légendaire des meilleurs tueurs à gages du Darknet, capable de retrouver n'importe qui sur le globe pour la bonne somme... Néanmoins, Coralie ne veut pas embaucher elle-même un tueur: elle décide que son père le fera pour elle, et en fera les frais, car elle décide de s'arranger pour qu'une fois Cathal assassiné, Rós se fasse arrêter pour avoir embauché un meurtrier...

Elle se fait alors des comptes anonymes sur Hermès, un site de messagerie crypté du Deep Web, qu'elle pense relativement difficile à remonter (mais visiblement, ce n'est pas impossible, puisque Rós le fait éventuellement). Coralie se fait passer pour Cathal et harcèle Rossignol, comme il l'a harcelé elle, menaçant sa famille et ses chats: elle lui insuffle l'idée du Livre Rouge en feignant qu'une recherche ait été lancée depuis Dublin et en demandant à Rós s'il en est responsable. Rós mord à l'appât, et décide d'en finir avec son ennemi une bonne fois pour toute: voyant qu'il a commencé à rechercher le Livre, Coralie commence alors à mettre en place la deuxième phase de son plan, à savoir, s'arranger pour faire arrêter Rós, une fois qu'il aura réussi...

Chapitre V: Course au Livre Rouge

Rossignol, suite aux enchères, cherche vengeance, et demande à Oracle via Pythia des informations sur Rorschach. Ce dernier n'a que des informations peu concluantes, mais

cherche suffisamment pour alerter Liam O'Brien qu'on le recherche: ce-dernier se renseigne, et remonte jusqu'au wif de l'Imperial College: mais, ayant eu d'estime envers la jeunesse, il ne creuse pas plus, supposant qu'il s'agit d'un jeune aventurier sur le Darknet trop curieux.

Rós demande à Oracle s'il peut l'aider à trouver le Livre Rouge. Oracle, voulant se rapprocher de Coralie, et sachant qu'ils sont père et fille, voit l'occasion d'en apprendre plus sur la fille, et se recommande lui-même. Sous couvert de son stage de fin de master, Connor revient à Dublin, chez ses parents, pour travailler chez Rós. Connor, malheureusement, est allergique au chat (aux chats) de Rós, et finit par laisser des antihistaminiques chez lui, qu'il oubliera par la suite.

D'abord, il s'agit de s'assurer que le *Livre Rouge* existe bien. Connor découvre que ce dernier est caché derrière huit clefs de quatre caractères réparties sur le Darknet, à combiner en une clef de hachage qu'il faut entrer dans la barre de recherche de Unspeakables, une sorte de bibliothèque en ligne, libre de toute censure. Connor rapproche Rós suffisamment de certains codes pour qu'il finisse de les trouver seuls, car Rós ne voulait pas partager les informations avec le jeune homme: c'est pour cela que Connor n'est pas au courant que Rós passe un appel à Edward Daniels, homme dans une prison à Los Angeles qui détient un des morceaux du code.

Rós découvre aussi que Red Market, un site d'achats d'organes trafiqués (selon la légende, utilisé par les tueurs du Livre Rouge pour la vente d'organes de leurs victimes), détient vraisemblablement une clef, non du côté client, trop facilement accessible, mais plutôt du côté vendeur. Il lui faut donc alors un donneur volontaire. Il se rapproche alors de sa fille, Siobhán, sous prétexte de se vouloir profiter des petits enfants (ce qui n'est pas faux, Rós voulait probablement réellement nouer le contact avec sa famille, mais personne ne pourra le défendre maintenant: la vérité sur ses intentions le suit au tombeau). Rós feint de craindre pour sa santé - il est assez morbide, d'après Siobhán, préoccupé par sa mortalité imminente (réellement dû au fait qu'il est menacé par "Cathal"). Il réussit à convaincre Siobhán de remplir le formulaire de don d'organes du *Red Market* "au cas où" sa santé s'empire, car elle est de sa famille, donc compatible... Siobhán, n'ayant pas le même mépris que sa sœur envers son père, plus douce et plus naïve, signe, sans être consciente du danger dans lequel elle se place: les "collectionneurs" du *Red Market* prennent le consentement écrit comme définitif et absolu...

Les recherches du *Livre Rouge* de Rós se heurtent à un obstacle: Connor découvre malencontreusement les métadonnées des Anonymous - les comptes anonymes de Coralie, sur lesquelles travaille Rós de son côté. Connor, stalkant depuis longtemps Coralie, reconnaît immédiatement les données. Le dossier, néanmoins, est sous le nom Cathal, ce qui rend Connor perplexe: lorsqu'il s'informe auprès de Rós, celui-ci lui répond que c'est la personne contre laquelle il enverra un tueur à gages, une fois le *Livre Rouge* trouvé. C'est à la fois la confirmation pour Connor que Rós, ancien journaliste, ne cherche par le *Livre Rouge* en tant que reporter, et aussi la réalisation que Coralie est en danger... Paniqué, il envoie un message via Hermès à Veuve Noire en tant que Oracle pour la prévenir que Rossignol est sur sa trace. Coralie lui répond qu'elle contrôle la situation (elle déménage néanmoins à Dublin, chez sa mère, pour se protéger). Dérangé par l'idée de mettre Coralie en danger et voulant toujours intégrer la Défense, Connor postule auprès de la Garda, la police irlandaise, pour ne plus devoir collaborer avec Rós. Il est pris en stage en tant que conseiller en cybersécurité au côté de l'inspectrice Rosalie O'Callaghan. S'ensuit alors une dispute avec Rós, qui l'accuse de vouloir le trahir à la police: Connor finit par fuir avant que Rós ne puisse devenir violent, sans son dernier mois de salaire.

Après le départ de Connor, Rós fait un backup des codes: il en inscrit quatre sur les puces de ses deux chats identiques, la douce Aisling et le hargneux Púca (ou Pooka).

Enfin, Rós, en cherchant le Livre Rouge, laisse inévitablement des traces: les contacts de Cathal le préviennent éventuellement, et Liam, pas dupe et surtout paranoïaque, se doute qu'il est la cible, surtout au vu des recherches d'Oracle précédemment relevées. Il décide alors de rendre visite à Rós, qu'il a pu relier à Rossignol grâce aux traces laissées sur le net par sa recherche du Livre Rouge, afin de s'assurer qu'un tueur à gages ne viendra pas frapper à sa porte...

Chapitre VI: Rosalie

La jeune Rosalie O'Callaghan, désillusionnée de l'IRA et ne trouvant pas d'avenir en Irlande du Nord, a migré aux États-Unis, où elle intègre le NYPD en cybersécurité, puis le FBI. Elle y développe une personnalité forte pour faire face à l'opposition subie en tant que femme immigrée dans un domaine fortement masculin.

En 2016, Rosalie participe au démantèlement d'un site de pédopornographie et de trafic d'enfants, ainsi qu'à l'arrestation du mastermind derrière le site, Edward Daniels. Lors de l'arrestation, elle s'emporte dans sa colère, et bat Daniels violemment. L'événement est filmé par la caméra corporelle d'un membre de SWAT. Un blâme est apposé à son dossier, empêchant son ascension professionnelle. Malgré les avocats d'Edward Daniels, le FBI réussit à étouffer l'affaire, probablement par manque d'empathie générale pour Daniels. Rosalie, en démantelant le site web de Daniels, découvre un code dans les entrailles du site - #5-K&nD. Elle le garde sous la main, ne sachant pas qu'elle vient de trouver un des codes du Livre Rouge... En effet, Daniels avait un code, mais avait jusqu'à là refusé de le partager par peur de rétribution de la part de l'Admin du Livre (aussi appelé le Ministère Rouge).

Rosalie participe, dans le cadre de l'opération J-Code (opération contre le trafic d'opioïdes sur le Darknet), aux plus grosses opérations anti-Darknet, comme les opérations Bayonet ou Dark HunTor.

Elle finit par revenir en Irlande, à Dublin, avec sa femme, et travaille pour le bureau de lutte contre la drogue de la Garda Síochána, la police irlandaise. Elle a conscience des enchères et ne réussit pas à y rentrer, mais obtient leurs résultats via Pythia, le site (douteusement légal) d'Oracle - elle a donc conscience que Rorschach et Rossignol y étaient présents. Par coïncidence, c'est à son côté que Connor viendra travailler en stage.

Coralie la choisit pour exécuter son plan à la fois pour son CV impressionnant et pour sa vulnérabilité évidente - car en fouillant sur Daniels suite à l'appel que lui passe Rós, Coralie accède à la vidéo, et y voit l'occasion d'y faire du chantage. Son dossier sur Rós, déposé anonymement auprès de Rosalie par les canaux spéciaux de communication entre les services de renseignement britannique et la Garda, éclaire les côtés plus extrémistes de Rós, ses liens avec l'UVF, et suggère un lien avec Edward Daniels en y incluant le reçu de l'appel téléphonique entre Rós et Daniels. Elle suggère, dans le dossier, que Rós manigance potentiellement un trafic similaire à Daniels, et sous-entend pouvoir à la fois lever le blâme ou alléger la conscience de Rosalie en signant avec la phrase "*pour te faire pardonner pour Daniels*". Rosalie se laisse manipuler et commence à enquêter officieusement sur Rós: officieusement, car la source anonyme dit craindre que le système informatique Garda ne soit infiltré (ce qui est une crainte véridique de Coralie, mais elle ne veut surtout pas que Rosalie arrête Rós avant que celui-ci ne trouve le Livre Rouge et n'élimine Cathal). Rosalie ne déçoit pas, et découvre rapidement que Rós cherche le Livre Rouge...

Chapitre VII: Jason

A New-York, le jeune et impulsif Jason Cullen a une enfance troublée: insomniaque et addictive à l'adrénaline, il s'ennuie mortellement dans un système scolaire pour lequel il est trop brillant. A seize ans, il est embauché comme videur d'une boîte de nuit qu'il découvre être une couverture de la mafia. Un drogué l'attaque au couteau, et Jason, en se défendant, le tue. Ses employeurs font disparaître le cadavre dans la Hudson, mais remarquent sa capacité de violence. Jason, lui, devient accro à la peur et l'adrénaline suivant son meurtre. Il monte les rangs de la mafia New-Yorkaise et devient homme de main, spécialisé dans l'intimidation. Il commet d'autres homicides accidentels durant cette période. La violence lui vaut le surnom Jason Culler (Culler étant celui qui abat le bétail pour contrôler la population). Enfin, la mafia lui met un revolver entre les mains, et lui demande de tuer ceux qui les dérangent. Jason Cullen devient alors tueur à gages... L'adrénaline de son travail et son train de vie excessif et destructeur permis par son argent le contentent, même s'il se résout à une mauvaise fin inévitable. Bien que mauvais, Jason n'est pas entièrement dépourvu de conscience non plus...

En 2020, avec le confinement, Jason découvre le Darknet et applique son génie à l'apprentissage du piratage. Il apprend à retrouver les gens, à accéder à des bases de données illégalement, ce qui lui permet d'étendre le champ des cibles pour la mafia. Le Ministère Rouge, l'administration du Livre Rouge, finit par le remarquer et l'embauche comme tueur sur le Livre, sous l'alias Jagen...

Deux mois avant le scénario, Jagen est embauché directement par l'Admin pour éliminer Edward Daniels, qui s'apprête à livrer son code au FBI contre une réduction de peine. Il s'infiltré dans la prison où Daniels est détenu et le tue dans sa cellule, d'une balle entre les deux yeux.

Trois semaines avant le scénario, Jagen est mis en contact par l'Admin avec Rossignol, qui a réussi à trouver le Livre Rouge seul. Rossignol le met en charge de trouver une cible du nom de Rorschach: Jason réussit grâce à ses contacts dans la mafia new-yorkaise, avec lesquels Rorschach a récemment renoué le contrats suite au transfert du contrôle des armes. Lors d'une confrontation au sujet du prix, Rossignol révèle qu'il a découvert l'identité de Jason (Rós est en effet sur le Darknet depuis vingt ans, et Jason a fait quelques erreurs...). Jason voit rouge, sentant que sa carrière est en danger, et menace Rós. Il décide de rendre visite à son client en personne - car lui aussi a retrouvé Rós - afin de s'expliquer et de l'intimider pour garantir son silence...

Chapitre VIII: Le Silence du Rossignol

Jour J. Tout bascule alors que Coralie, sur le Hermès de Veuve Noire, reçoit un message de Rossignol: "Je sais qui tu es". Panique: elle craint d'être découverte en tant qu'imposeur de Cathal, pire, elle craint que son père n'ait envoyé un tueur à gages contre Veuve Noire, et donc elle. Coincée à son travail, elle compte le confronter le soir-même. Rendue irrationnelle, elle accuse via Hermès Oracle, la seule personne qui semble connaître la connexion entre Rossignol et Veuve Noire, de l'avoir trahi, mais il le nie.

Oracle reçoit le message, et, se souvenant de l'excel contenant les métadonnées de Coralie, panique à son tour que Rós soit allé au bout de son plan, et ait pu embaucher un tueur à gages contre Coralie. Rosalie finit par laisser Connor partir tôt, car son état anxieux le rend comme fiévreux. Avant de se rendre chez Rós, il utilise le système de la Garda pour faire boucler la caméra devant chez l'homme afin de cacher sa visite. Rós le laisse rentrer et l'amène au bureau secret (accessible en appuyant sur le mur dans le salon, côté chambre), où il a son ordinateur, car il pense que Connor veut être payé pour ses services. Il confirme

alors que le *Livre Rouge* a été trouvé, que c'est "trop tard". Connor, submergé par la panique et l'idée qu'il pourrait peut-être sauver Coralie si le tueur à gages n'a plus d'employeur, étrangle Rós par derrière, lui éclate la tête sur le bureau lorsque cela s'avère trop difficile de le tenir, et finit de le tuer par strangulation. Connor, seulement à moitié rationnel, tente d'effacer ses empreintes avec du gel hydroalcoolique, et écrit avec la main de Rós sous le bureau Cathal, le seul nom qui lui vient en tête. Il referme la pièce et fuit avec quelques objets de valeur, tentant sans réellement réussir de faire passer cela pour un cambriolage mal tourné. Il abandonne les affaires dans un parc dans l'attente de pouvoir les revendre sur le Darknet.

Chapitre IX: Le Jeu (Welcome to the Game)

Malheureusement, la manip de Connor sur les caméras est remarquée par presque tout le monde qui gardait un œil sur Rós - à l'exception de Coralie, qui comptait déjà se rendre chez lui. Au bout de la troisième boucle, une heure et demie plus tard, tout le monde a compris. S'accélèrent alors les plans de tous ceux qui voulaient attendre et se préparer. Rosalie rappelle Connor à elle pour qu'il aide à enquêter: il décide d'obéir dans l'espoir de protéger la scène de son crime. Convergent alors précipitamment chez Rós le tueur à gages qu'il s'est mis à dos, sa fille craignant d'être la cible du-dit tueur à gages, son ennemi juré, craignant aussi d'être la cible du-dit tueur à gages, une policière qui enquête sur lui, et son meurtrier, qui veut couvrir ses traces...

En plus de tout cela, se mêle à cette réunion intrigante les manigances du *Ministère Rouge*: les recherches des protagonistes sur le *Livre Rouge* les mèneront inévitablement à alerter ce groupe apparemment omniscient et brutal. Que ce soit sous le couvert d'une procédure de sécurité, par volonté de donner les codes au MI5 pour les envoyer sur des fausses pistes et se gagner du temps, voire un test pour établir la viabilité de Liam O'Brien comme gardien viable d'un code, l'Admin exigera que la clef complète de hachage soit entrée dans *Unspeakables*. Face à des photos de plus en plus menaçantes de leurs proches, les cinq protagonistes devront retracer le parcours de Rós et trouver le *Livre* avant que le temps ne s'écoule, et que leurs proches ou eux ne soient exécutés... Et peut-être que le *Livre*, finalement, contient la clef à cette affaire, et que Rós, paranoïaque, s'est assuré que la vérité de sa mort lui survivrait:

The killer's name is: _ _ _ _ _

Telle est l'énigme qui verrouille un disque dur caché dans un coffre-fort derrière un tableau du Titanic, souvenir de Belfast, la ville natale de Rós. Et le Livre en est bien la clef: le tueur n'est pas le tueur à Rós, non, c'est le tueur à gages, un des seuls actuellement embauchés:

The killer's name is: J A Q E N

Et dedans, des photos incriminantes, toutes les conversations Hermès de Rós: de quoi reconstituer la vérité de son meurtre, et assurer à tous les personnages qu'ils ne seront pas tenus pour coupables... La clef, finalement, pour se sortir de la toile de la *Veuve Noire*...

Mais ça, c'est la théorie... En pratique, leurs choix sont les vôtres, et aucune table n'a jamais ressemblé à une autre...

1.4.2 Master-Timeline

Version combinée des timelines dans les fiches PJ. Chaque fiche PJ a sa timeline individuelle en annexe, à la fin: consultez-les pour avoir uniquement la timeline du personnage.

1966: Naissance de *Liam O'Brien* à Belfast.

Liam grandit en plein cœur des *Troubles* en tant que catholique Irlandaise persécuté et se radicalise dès l'adolescence.

1970: Naissance de *Rosalie O'Callaghan* à Belfast.

Rosalie grandit en plein cœur des *Troubles* en tant que catholique Irlandaise persécutée.

1982: Liam rejoint l'IRA, prenant l'alias *Cathal*.

1983: Liam réalise un attentat à la bombe dans une voiture. Malheureusement, le propriétaire déclenche la bombe mal câblée et au lieu d'exploser plus tard, sur une patrouille prévue de l'armée britannique, elle tue cinq civils dont trois enfants. N'ayant donc pas pu s'échapper à temps, Liam est arrêté, interrogé, et mis en prison.

Rosalie est témoin de l'attentat. Ses convictions nationalistes s'effondrent.

Rós, jeune journaliste radicalisé pro-Britannique, écrit un article sur l'attentat.

1990: Rosalie déménage à New-York et entre dans la section cybercrimes du NYPD.

1998: Les Accords du Vendredi Saint mettent fin au conflit en Irlande du Nord.

Suite aux Accords du Vendredi Saint, Liam est libéré avec les autres prisonniers. Il traverse la frontière avec le Sud et se fait discret en s'enterrant à Cork. Il y restera après avoir rencontré sa femme, Rosemary.

Naissance de *Coralie Fiódóir* d'une mère issue d'une famille catholique fortement anti-Britannique et d'un père protestant loyaliste, *Rós Fiódóir*.

1992: Naissance de *Jason Cullen* à New-York d'une famille irlandaise immigrée.

2001: Naissance de *Connor McNamara* à Dublin.

2002: Vacances en Irlande de Jason avec sa famille.

2003: Dissolution de l'IRA.

Suite à cela, une dispute entre Rós et sa belle famille finit en confrontation physique et mène au divorce de Rós avec sa femme. Il disparaît avec ses chats, abandonnant ses enfants sans payer sa pension alimentaire, et la famille maternelle de Coralie refuse de les aider. Coralie développe une forte rancœur envers son père.

Liam, se sentant trahi par la dissolution, continue ses activités en douce. Il s'intéresse au Darknet et rattrape éventuellement le progrès technologique. Il deviendra en quelques années un des meilleurs pirates du Darknet et arrivera en tête de liste des cyber terroristes recherchés par le MI5. Néanmoins, il réussit à ne pas se faire trouver.

Il se confronte souvent à un utilisateur rival du Darknet, *Rossignol*, qui lui soutient l'UVF, l'organisation paramilitaire pro-Britannique.

2008: Jason est pris comme videur dans une boîte de nuit servant de façade au trafic de drogue par la mafia New-Yorkaise. Il tue un homme pour se défendre.

Ascension jusqu'en 2012 de Jason dans les rangs de la Mafia: Il obtient le titre de *Jason Cullen*.

2010: Rosalie rejoint le FBI.

2012: Premier contrat d'assassinat, Jason passe tueur à gages pour la mafia.

2014: La grande sœur de Coralie, Siobhán, épouse un architecte dont elle a deux fils.

2016:

Coralie est prise à l'Imperial College. Rós est d'accord pour payer ses frais de scolarité, pour lesquels sa mère n'a pas l'argent, sous condition qu'elle fasse de l'informatique, pour suivre dans ses pas. Coralie accepte le marché à contrecœur. Rós met sa fille mal à l'aise en lui envoyant des messages indésirables jusqu'à qu'elle menace d'appeler la police.

Arrestation d'*Edward Daniels* par le FBI suite à un raid dans sa villa à Los Angeles. Daniels était un trafiquant d'enfants et l'administrateur d'un site de pédopornographie. Lors de son arrestation, Daniels est victime de violence policière de la part de Rosalie. L'incident est étouffé par l'agence et n'est jamais rendu public, mais un blâme reste dans son dossier. Elle récupère des entrailles du site de Daniels une clef sécurisée: 3- *K&nD*.

2017: Rosalie bascule sur la lutte contre le trafic de drogue sur le Darknet avec l'opération *J-code* du FBI. Elle participe aux grosses opérations anti Darknet.

2018: Suite à une rupture amoureuse, Connor s'enfonce dans les sites incels et finit par découvrir le Darknet.

2019: Connor intègre l'Imperial College, en études de cybersécurité.

2020: Durant le confinement, Jason commence à prendre des contrats sur le Dark Net. Il finit embauché sous l'alias *Jaqen* comme tueur à gages pour le *Livre Rouge*, un annuaire des tueurs à gages les plus dangereux du Darknet...

2021: Cathal et son équipe piratent le projet *Badhbel*, une plateforme de communication militaire, sur laquelle travaillait Coralie pour son stage de master. Il utilisent la plateforme pour l'IRA, et ouvrent éventuellement à d'autres organisations paramilitaires nationalistes. La plateforme gagne en taille, et Cathal cède son contrôle à une shell company. *Inconnu de Cathal, la shell company tombe sous le contrôle du Ministère Rouge, qui y installe un code du Livre Rouge.*

Connor fonde *Pythia*, un site de revente d'informations sur le Darknet où il opère avec l'alias *Oracle*.

2022: Alliance entre les Etats-Unis et la *Garda Síochána* pour tenter de démanteler le *Cartel de Kinahan*, une organisation irlandaise de grand banditisme qui a pris une ampleur mondiale depuis sa fondation à Dublin dans les années 90. Rosalie revient en Irlande avec sa femme mais n'intègre par Europol, devenant plutôt membre de la *Garda*, continuant à travailler dans la lutte contre la vente de drogues en ligne.

Coralie est prise en thèse par le MI5, le service de renseignement Britannique.

Fin 2023 (il y a environ 6 mois): Le *Cartel de Kinahan*, mis à mal par Europol, revend ses biens. Liam, sous l'alias *Rorschach*, récupère le contrôle d'une grande part du trafic d'armes des Kinahan, au nez de *Rosignol* et de *Veuve Noire*. Liam utilise en effet deux alias: *Cathal*, pour ses activités liées à l'IRA, et *Rorschach*, pour le trafic.

Oracle fait des vérifications d'utilisateurs pour ces enchères, et découvre que les utilisateurs derrière les avatars du *Rosignol* et de la *Veuve Noire* sont *Rós* et *Coralie Fíodóir*, père et fille. Coralie est en thèse à l'Imperial College avec Connor, qui, intrigué, décide de faire connaissance.

Via l'intermédiaire de *Pythia*, Rosalie apprend, en plus des directions de revente des drogues, qu'un utilisateur du nom de *Rorschach* a récupéré le contrôle d'une grande part du trafic d'armes des Kinahan. Plus tard, ses contacts au NYPD lui apprendront que *Rorschach* a scellé des contrats avec les mafias locales. Participe aussi à ces enchères un utilisateur portant l'alias *Rosignol*.

Sur requête de Ros, *Oracle* fait des recherches poussées, mais peu abouties, sur *Rorschach*: Liam remonte jusqu'au Wifi de l'Imperial College, et laisse tomber l'affaire, décidant qu'il ne s'agit pas d'une menace quand *Oracle* abandonne rapidement.

Fin 2023-Début 2024:

Coralie met au point un plan pour descendre et *Cathal* et son père. Elle souhaite faire assassiner *Cathal* par son père, puis faire arrêter son père. Elle crée alors des comptes anonymes sur *Hermès*, un service de messagerie du Darknet, afin de se faire passer pour *Cathal* alors qu'elle harcèle et menace son père. Lorsqu'il se sent suffisamment menacé, elle lui insuffle l'idée d'utiliser le *Livre Rouge*, un annuaire légendaire des tueurs à gages les plus dangereux du Darknet. *Rossignol* mord à l'appât, et dans ses recherches, laisse des traces que Coralie espère *Rosalie O'Callaghan* saura remonter.

Connor tombe amoureux de Coralie et la rencontre quand il peut. Il commence à la stalker à travers les caméras de l'Impérial et de son immeuble.

2024:

J-5 mois: *Rossignol* embauche Connor, sur recommandation d'Oracle (qui veut se rapprocher de Coralie), pour trouver le *Livre Rouge*, un annuaire légendaire des tueurs à gages les plus dangereux du Darknet. Connor revient à Dublin sous couvert de son stage de master pour travailler pour Rós. Rós a un chat auquel est allergique Connor, et Connor laisse (puis oublie) des antihistaminiques dans l'appartement).

J-10 semaines: Rós passe un appel à un centre pénitentiaire à Los Angeles, et demande de parler à Edward Daniels, un trafiquant d'enfants et figure connue du Darknet. La conversation n'est pas enregistrée, néanmoins, Coralie pense que Daniels lui a donné des pistes sur l'accès au *Livre Rouge*.

En creusant le dossier de Daniels, Coralie tombe sur une vidéo de son arrestation, où il se fait violemment agresser par Rosalie O'Callaghan, qui reçoit un blâme pour l'incident.

Coralie découvre que Rosalie travaille maintenant à la Garda en Irlande, et qu'elle a un CV impressionnant, spécialisant dans la descente de réseaux sur le Darknet. Ces compétences mêlées au potentiel de chantage mènent Coralie à la choisir comme personne à alerter, afin que Rós, après avoir dispatcher l'assassin, se fasse arrêter.

J-8 semaines: Un dossier se retrouve sur le bureau de Rosalie: il est marqué comme provenant de l'armée, mais sa source n'est pas plus clairement identifiée que cela. Le dossier concerne un certain utilisateur du Darknet utilisant l'alias *Rossignol*, correspondant à l'informaticien retraité *Rós Fíodóir*, habitant Dublin mais originaire de Belfast. Des articles de journal écrit par le concerné durant *The Troubles* montrent *Rós Fíodóir* comme ayant de très fortes convictions loyalistes envers le Royaume-Unis. Une accusation contre lui de suspicion de terrorisme datée des années 80 mène à une affaire sans suite, sans doute, selon Rosalie, à cause de la flexibilité des Britanniques envers les loyalistes. Rosalie remarque que *Fíodóir* aurait porté plainte pour cyber-harcèlement il y a quelque temps (J-4 mois) mais elle n'a jamais été adressée par manque de preuves.

L'auteur du dossier dit craindre que le *Rossignol* ait une main dans le trafic d'enfants, utilisant pour preuve la trace d'un appel téléphonique passé depuis un fixe à Dublin et *Edward Daniels*... Néanmoins, l'auteur incite Rosalie à enquêter "discrètement" (officieusement) jusqu'à qu'elle ait des preuves solides, car l'auteur craint que *Rossignol* ait réussi à compromettre le système de sécurité de la *Garda*.

Attaché au dossier, un mot qui décide Rosalie: *Pour te faire pardonner pour Daniels*.

Rosalie enquête donc sur *Rossignol*. Bien que *Rossignol* opère sur Tor, obfusquant une bonne partie de l'information, il devient apparent qu'il n'est pas lié au trafic humain, mais ses patterns de recherche suggèrent à Rosalie qu'il cherche potentiellement le *Livre Rouge*, un site qui, selon une légende urbaine du Darknet, permettrait d'embaucher les tueurs à gages les plus dangereux du monde.

J- 7 semaines: Connor découvre par mégarde un fichier intitulé "Cathal" contenant les métadonnées de Veuve Noire. Rós lui dit que c'est la personne contre laquelle il va envoyer

le tueur à gages du Livre Rouge. Connor panique et envoie, sous l'alias Oracle, un message à Veuve Noire sur la messagerie Darknet Hermès, pour la prévenir que Rossignol est sur sa piste. Elle lui répond qu'elle contrôle la situation. Connor postule auprès de la Garda pour ne plus devoir travailler pour Rós et mettre en danger Coralie.

J-6 semaines: Connor est pris en stagiaire par la *Garda*. Il est attribué à Rosalie pour ses compétences.

Ros et Connor se disputent car Rós craint que Connor va le trahir à la Garda. Connor fuit sans son paiement alors que Ros menace de devenir violent.

J-4 semaines: Meurtre d'*Edward Daniels* par Jason dans sa cellule au *Federal Correctional Institution, Terminal Island, Los Angeles*. Il est tué par ordre de l'Admin du Livre Rouge avant qu'il ne puisse livrer son code au FBI. Malgré la fuite empêchée, l'Admin commence à s'inquiéter de l'intégrité de leurs codes.

J- 3 semaines: Jason se fait embaucher via le *Livre Rouge* par un homme portant l'alias *Rossignol*, qu'il retrouve comme étant *Rós Fíodóir*, un programmeur irlandais. Le *Rossignol* lui demande de retrouver une cible du nom de *Rorschach*.

Jason suit la piste de la cible, un trafiquant d'armes sur le Darknet qui a récemment échangé avec des contacts mafieux, et découvre qu'il s'agit d'un homme du nom de *Liam O'Brien*, terré à Cork, Irlande.

J-7 jours: Dernière fois que *Rós Fíodóir* est aperçu en public. (Suites aux menaces d'Anonymous, il s'enterre de peur que Cathal ne vienne le chercher).

J-5: Une dispute sur le paiement mène à des menaces de *Rós Fíodóir*, qui révèle qu'il connaît l'identité de Jason.

Enragé et craignant que Rós ne révèle son identité, Jason fait forger l'identité de *Caleb Graves*, employé en informatique, et prend un billet d'avion.

J-3: Arrivée à Dublin de Jason sous sa nouvelle identité. Jason fait de la surveillance et prépare son coup.

Jours Précédents: Liam apprend que *Rossignol* cherche vraisemblablement le *Livre Rouge*, un annuaire des tueurs à gages les plus réputés du Darknet. Sentant qu'il est vraisemblablement ciblé, Liam décide de se débarrasser de *Rossignol* une bonne fois pour toutes. Lors des recherches extensives du *Livre Rouge*, *Rossignol* a laissé des traces de son identité sur le net: c'est ainsi que Liam remonte à *Rós Fíodóir*, informaticien retraité basé à Dublin.

Jour J: Arrivée à Dublin dans l'après-midi de Liam. Liam décide de se rapprocher de Rós en se faisant passer pour détective privé, utilisant une fausse carte qu'il détient.

Jour J, 10h: Oracle reçoit un message sur Hermès de Veuve Noire déclarant "Il sait qui je suis", et accusant Oracle de l'avoir trahi, accusation contre laquelle il se défend.

Jour J, 14h-15h: Rosalie libère Connor car il paraît fiévreux. En panique, Connor se rend chez Rós. Ayant maintenant accès au système de sécurité de la *Garda*, il met en boucle le flux vidéo des caméras devant chez Rós. Il arrive vers **15h30**, et Rós l'accueille dans son bureau secret (accessible en s'appuyant sur un pan de mur dans le salon), supposant qu'il veut la fin de sa paie. Rós confirme qu'il a trouvé le *Livre Rouge*. Connor, dans un élan de folie né de la panique, espère peut-être sauver Coralie et tue Rós en l'étranglant puis en lui fracassant la tête contre le bureau. Il écrit alors en sang sous la table *Cathal*, efface ses traces comme il peut au gel hydroalcoolique et force l'accès au portable de Rós pour supprimer son accès à *Hermès* et cacher ses communications avec Oracle et Veuve Noire. Connor referme ensuite le bureau et part avec quelques objets de valeur dans l'espoir de feindre, aussi bien que mal, un cambriolage.

Jour J, 16h: Au vu de son état, Coralie est libérée de son travail.

Jour J, 16h30: Connor fait un détour par le parc pour discrètement cacher les affaires de Ros le temps de pouvoir les revendre sur le Darknet.

Découverte par Liam, Caleb et Rosalie que le flux vidéo de la rue devant chez le *Rossignol* joue en boucle depuis au moins environ 1h30.

Craignant que le *Rossignol* n'ait découvert sa présence et fuit, Liam se rend chez lui.

Voyant cela, Rosalie se rend aussi chez Rós, appelant Connor en renfort, en lui disant qu'elle enquête sur lui depuis un moment, que quelque chose est arrivé, mais qu'elle ne sait pas quoi: celui-ci décide que c'est en son meilleur intérêt de s'y rendre, pour protéger la scène de son crime, et la rejoint.

Jour J, 17h: Arrivée des PJ chez *Rós Fíodóir*. Caleb arrive d'abord, puis Coralie, puis Liam, puis Rosalie et Connor ensemble. Rosalie enferme tout le monde dans l'appartement et exige des explications

2. Pré-scénar

2.1 Utilisation de Discord

Ok. Je vais pas vous faire un topo sur comment utiliser Discord, des tutos existent en ligne. Il vaut mieux savoir créer des salons, gérer des rôles et des permissions.

Le discord est théoriquement optionnel, mais c'est bien à avoir. Certains PJ n'ont pas discord, ni les moyens d'avoir discord: ce n'est pas grave. Discord n'est qu'un support à l'intrigue.

Pour accéder au discord de Veuve Noire, vous pouvez me contacter sur le Simu (moi c'est **Kaméhaméha, pseudo discord wrenwispwings**, je suis sur le Simu et le serveur Veuve Noire). Je n'ai pas très envie de laisser le lien en balade. Sinon, vous pouvez en créer un.

Demandez le rôle MJ. Cela vous donne accès aux props, et aux salons de discussion MJ.

Lisez **#règles-et-infos**, assurez-vous que vos PJ fassent de même. **Avant de leur donner leurs rôles de PJ respectifs, assurez-vous qu'aucun spoil ne traîne sur leurs salons!**

Chaque PJ a en effet accès à un rôle "PJ-MJ" (exemple: *rosalie-mj-table-1*). Tips: Ne supprimez pas les vieux salons. Non, d'expérience, c'est moins pénible de supprimer les messages qu'il y a dedans, sauf les props de début de partie, à savoir les MP Hermès - ceux d'Oracle avec Rossignol et Veuve Noire pour Connor, ceux de Veuve Noire avec Oracle et Rossignol et Anonymous avec Rossignol pour Coralie, et ceux de Jaqen avec Rossignol pour Jason (+ son contrat d'assassinat pour Daniels). Sinon vous allez devoir renvoyer tous les props dans le bon ordre *et* refaire les permissions du salon.

Ces salons servent à beaucoup de choses: les PJ y envoient des messages HRP (pour vous poser des questions), et RP (à des PNJ). Un des deux MJ gère généralement le discord pendant la partie.

De plus, certains salons servent à la communication RP inter-PJ. **Au début, seuls les salons #Connor-Coralie et #Connor-Rosalie existent** (assurez-vous qu'ils soient *vides*), et vous pouvez supprimer les autres (pas de props à envoyer.) Néanmoins, les PJ peuvent s'échanger leurs numéros en cours de partie et vous demandez de set-up une discussion privée. Rappelez-leur pendant le brief que le discord sert de support et non de remplacement pour l'intrigue.

A la fin de la partie, vous pouvez leur donner le rôle Ancien Joueur, qui donne accès à **#discussion-hrp-spoils**.

2.2 Attribution des Personnages

Dans mes jours de masochisme avant la XLVIe convention, j'ai décidé d'attribuer à la main les PJ de la conv afin de pouvoir leur envoyer des fiches en avance (quoiqu'il arrive, **dès que vous connaissez les personnages, envoyez les fiches en avance**). Il existe donc un form google pour l'attribution (demandez le moi par discord sinon): https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSehiKsYeP-ORO7WZND7LiQHXAjEtT4Y9C8fnyQDB_IAj2Tehg/viewform?usp=sharing&ouid=117996565894523262642

Dans l'hypothèse selon laquelle ce lien ne marche pas, le PDF est dans le dossier props.

Bien sûr, il faudra compromettre, et vous avez l'avantage d'a priori connaître vos PJ. Des recommandations sont faites dans ce cas-ci en-dessous du tableau analytique du questionnaire.

Les questions servent plutôt à éviter à mettre des PJ au mauvais endroit: ne mettez pas un PJ ne sachant pas improviser dans le rôle de Jason! De même, il est toujours bien de savoir mentir, mais certains personnages sont plus naturellement manipulateurs que d'autres.

Indication: En *italique*, les optionnels, en **gras**, les importants! Aucun trait de personnalité n'est interdit chez un personnage, c'est pour donner une idée (c'est plutôt utile quand vous ne connaissez pas les PJ). Tous les personnages sont rationnels et impulsifs selon la situation, et il existe beaucoup de manières de jouer Coralie - de la femme fatale à la gamien perdue - donc ses traits de personnalité sont un peu dans tous les sens.

	Connor	Coralie	Rosalie	Liam	Jason
Personnalité	Anxieux, Timide, Introverti, Loyal, Curieux	<i>Colérique,</i> <i>Extravertie,</i> <i>Confiant,</i> <i>Patient</i>	Énergétique, Extravertie, Loyal, Patient, Confiant, Rationnel,	Froid, Colérique, Introverti, Loyal, Patient	Énergétique, Colérique, Chaotique, Impulsif

			Curieux		
Savoir Mentir/Manipuler (Toujours utile et un bonus)	Perso le plus facile sur ce point là car rarement confronté, et ne sais pas particulièrement mentir	Oui. Si vous avez un PJ bon en intrigue, c'est un bon rôle.	Non, autre personnage facile sur ce point.	Pas particulièrement, mais toujours plus intéressant. Dépend du PJ.	Mentir oui, manipulateur moins, il l'est peu en RP, mais vaut mieux savoir improviser. Evitez un joueur qui met "1".
Savoir tenir tête à un groupe	Non. Connor n'est pas combatif.	Ambivalent. Elle ment, mais peut s'effondrer quand confrontée.	Oui. Mène l'enquête.	Oui.	Oui. Perso solitaire.
Connaissances en informatique	Bonus ++	Bonus	Bonus	Bonus	Bonus
Improviser	Pas besoin.	Pas besoin.	Utile pour bluff.	Oui.	OUI.
Factuel vs Emotion*	Emotion	Emotion	Factuel, émotion bonus	Factuel, émotion bonus	Oui???

*Tous les personnages sont un mélange des deux. Les tables sont, en général, très rationnelles, mais les plus belles tables sont les personnages qui ressortent les émotions. Connor et Coralie sont des personnages très rationnels qui sont actuellement sous le coup de l'émotion.

Les recommandations:

J'ai un PJ relativement nouveau, quel personnage lui donne-je?

Alors, déjà, ne jouez pas Veuve Noire en scénario d'init. Ne le jouez pas en deuxième scénario. Attendez Novembre. Et ne jouez pas qu'avec des gens peu expérimentés, sinon, la table va patiner.

Réponse: Connor. Malgré son statut de coupable, en vrai, les personnages en ont peu à faire, de qui a tué Ros, et en général, à part Coralie, personne ne le questionne vraiment, et même s'il lâche le morceau, ce n'est pas si grave. En général, si vous avez un PJ assez inactif, le donner à Connor évite de casser le scénario aussi.

Coralie est aussi relativement en sécurité, et bien qu'une table avec une Coralie bien douée en intrigue est généralement plus intéressante, un nouveau joueur peut s'en sortir.

Évitez de leur donner Jason, pour les raisons expliquées ci-dessous, et évitez Rosalie, qui est le personnage moteur.

Qui est le personnage le plus dur à jouer?

Réponse: Jason. Sans hésitation. Le personnage souffre d'un défaut d'écriture (je l'admets, mais je n'ai jamais réussi à le rectifier, voir la section "*le problème avec Jason Cullen*"), qui veut dire que s'il est joué par un PJ qui ne sait pas ce qu'il fait et qui ne connaît pas un peu la méta du huis-clos, va causer des problèmes. De plus, c'est un personnage qui arrive avec presque aucune couverture (le PJ a le temps de préparer avant la table, mais cela ne se fera qu'avec son initiative), qui a très peu d'informations, et qui doit improviser ou se renseigner très vite sur les autres PJ. D'un autre côté, je trouve que l'attribution de Jason se fait souvent à la tête du PJ: je trouve le PJ le plus chaotique et je lui donne, parce que généralement le résultat est assez drôle (j'ai eu une table où Jason s'est fait passer pour un réparateur de caméras, et ils sont *sortis* de l'appartement pour examiner les caméras.)

Un nouveau PJ risque aussi de s'ennuyer parce qu'il est moins dans l'intrigue. Enfin, Jason est sous les feux de la rampe et doit se défendre.

Qui est le personnage moteur?

Réponse: Rosalie. Si vous avez un PJ expérimenté extraverti qui n'a pas peur de fouiller et d'aller mettre des baffes (métaphoriques) à ses co-PJ, Rosalie est un bon choix. Une Rosalie dynamique est une qui fait avancer le scénario. Attention, par contre, qu'elle ne devienne pas trop indépendante et abandonne les autres PJ pour fouiller.

Deuxième option: Liam, mais cela dépend du jeu du PJ. Je pense que c'est le personnage motivé à comprendre ce qu'il se passe (il cherche de quoi descendre l'UVF). D'ailleurs, Liam a parfois tendance à prendre les devants pour se garder innocent (surtout lorsqu'il se fait passer pour un détective privé).

Connor et Coralie auront tendance à rester en arrière plan s'ils le peuvent, et conspirer ensemble, sauf peut-être si Coralie joue le jeu en faisant semblant de vouloir résoudre le meurtre de son père.

J'ai un personnage très bon en mensonges et en manipulation.

Réponse: Coralie. Néanmoins, j'ai déjà eu des Liam très bons menteurs qui ont donné des tables très intéressantes.

Les dynamiques entre PJ:

Lorsque vous connaissez vos PJ, c'est un facteur mineur que vous pouvez prendre en compte. La seule relation à laquelle je donne généralement de la considération est Coralie-Connor, parce que la personnalité de Connor invite *potentiellement* à du jeu proche des limites (je n'ai *jamais* eu de problèmes, après peut-être quatorze tables? Dont les neuf de la conv? Mais on ne sait jamais, théoriquement, c'est une considération.) Généralement, Connor veut que Coralie l'aime bien et évite d'être creepy. Si Coralie le découvre, c'est généralement en épilogue.

2.3 Impressions

Voir le dossier props (ou le drive) pour avoir de quoi imprimer.

Voici les props qu'il faut imprimer avant la table:

- Liste des sites webs sur le frigo (à coller sur la surface qui vous sert de frigo: la table renversée ou autre)
- Affiche (pratique pour indiquer aux PJ qui ils sont) - laissées sur table centrale
- Carte Garda de Rosalie (recto et verso, coller sur carton)
- Article sur assassinat d'Edward Daniels (dans la bibliothèque)
- Article de Ros sur l'Irlande du Nord (dans la bibliothèque)
- Le plan PJ de la version de l'appartement que vous utilisez - laisser sur la table centrale
- Diverses cartes pour les couvertures (demandez aux PJ en amont): il existe une carte FBI pour Rosalie (expirée), une fausse carte de journaliste pour Rosalie, une carte détective privé sous un vrai et un faux nom pour Liam, une carte MI5 pour Coralie si elle la veut. (Recto et Verso à chaque fois, coller sur carton).
- Le contrat d'assassinat de Daniels pour Jason (lui donner pendant le brief, qu'il le garde avec sa fiche)
- 2x le formulaire de don d'organes (1 vierge, 1 à remplir avec des coordonnées de Siobhan)

Et bien sûr, les fiches! Le Simu a peut-être toujours une version reliée de la conv, c'est pratique, pour cacher les noms sur les devant des fiches et garder les 15 pages en ordre....

2.4 Props

Tous les props à imprimer sont dans l'annexe Props (mais par pitié utilisez le drive pour imprimer) .

En amont, il faut envoyer à chaque PJ (ils sont normalement en haut des salons discord respectifs) les screenshots des conversations Hermès qu'ils ont eu (attention de ne pas inverser récepteur et destinataire, j'ai bien fabriqué les conversations pour qu'il y ait un props par perspective), ainsi que leurs fiches.

- Connor a sa conversation avec Rossignol, avec Veuve Noire, les deux en tant que Oracle.
- Coralie a sa conversation avec Oracle (en tant que Veuve Noire), Rossignol (en tant que Veuve Noire), et Rossignol (en tant qu'Anonymous).
- Caleb a sa conversation avec Rossignol en tant que Jaqen.
- Les pistolets! Les donner discrètement, haha. Rosalie, Liam et Jason sont armés.
- Jason a aussi un couteau.
- Perso j'amenais toujours un tableau blanc, pratique pour noter des indices, mais peu de tables s'en sont servies
- Déguisements: lunettes, chapelets, chapeaux...
- Peluches (optionnel). Le Koala du Simu (Adolphe Yves-Clair Charnu, de notre époque) fait un excellent cadavre de Rós Fíodóir. Une peluche (ou deux identiques) pour les chats peut aider :)

N'oubliez pas de donner les armes et les cartes respectives pendant les briefs! Toutes les cartes que nous avons sont issues de requêtes joueurs, donc hésitez pas à en rajouter s'il en manque!

Le jour de la table, il vous faut a minima UN (idéalement DEUX, un MJ et un pour les PJ) ORDIS CHARGES ET FONCTIONNELS. Et de quoi les charger.

2.5 Set-Up de la Salle

Ce scénario se prête bien au semi-GN, idéalement dans un appartement.

Appartement:

L'appartement a en théorie cinq salles: le salon (la salle principale où se déroule le scénario), le bureau, la cuisine, la chambre, et la salle de bain - plus le placard. Cuisine et salle à manger peuvent évidemment être une seule salle si cela vous arrange. A priori, ils passeront le moins de temps dans la chambre et dans la salle de bain, mais ces lieux sont pratiques pour des apartés et des conversations privées.

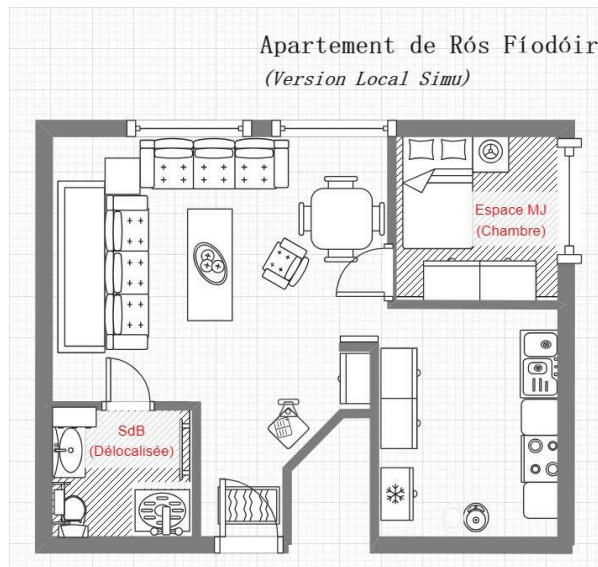
Il faut donc idéalement une grande salle et deux petites salles.

Si en salle de réunion:

C'est un peu le pire cas... Il est possible de changer l'appartement et de considérer que les PJ passent la majorité de leur temps dans la cuisine - vu que Ros habite seul et ne voit pas grand monde, il n'a pas de salle à manger attirée. On dira qu'ils se débrouillent pour trouver des chaises.. Si un groupe se déplace, les PJ resteront statiques, et la salle deviendra l'autre salle (peut-être qu'un props pour indiquer la salle peut aider? Genre vous sortez une lampe pour indiquer le salon, un vase pour la cuisine...). Si les PJ veulent se concerter dans une autre salle, ils sortiront.

Si au Simu:

- Les canapés + tables basses correspondent au salon.
- La grande table peut être sectionnée en trois pour isoler la cuisine (zone mécénat), le bureau
 - Le bureau sert alors de bureau, bloquer l'accès pour le début du scénario à l'aide du bazar habituel pour que les gens n'y aillent pas
- Un autre espace si envie
- La porte du Simu fait porte d'entrée à l'appartement et porte d'accès à la salle de bain.



Le recoin à droite de la porte sert de porte d'entrée.

Adolphe Yves-Clair Charnu (le koala) sert d'ailleurs d'excellente substitution à un cadavre!

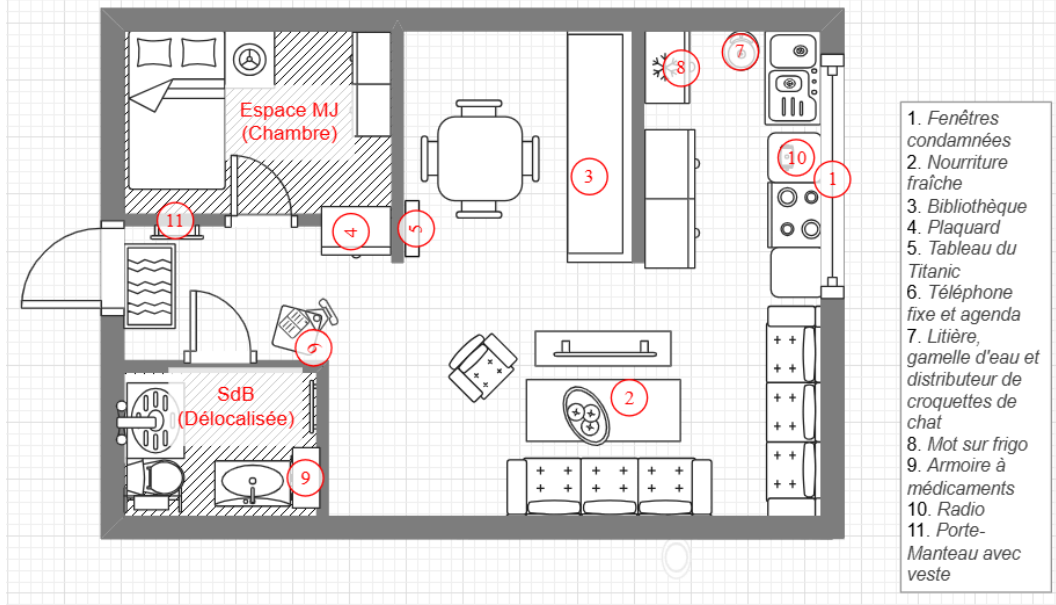
Si au Batens:

Nous allons supposer que la fenêtre représente la "droite" de l'appartement sur la photo (porte d'entrée de l'appart et porte d'entrée de la salle coïncident).

- Monter trois tables posées sur le côté sur trois tables de la rangée du fond, pieds vers la fenêtre. Derrière les tables (côté fenêtre), vous avez donc un espace étroit qui sert de cuisine, où les PJ peuvent s'isoler et se cacher. Le côté plat des tables (côté pièce) sert de bibliothèque.
- Quatre ou cinq tables forment un îlot au milieu: c'est votre table de salle à manger.
- Faites un U avec des tables, tourné vers un des murs latéraux (à gauche, a priori). L'espace ainsi délimité, originellement inaccessible sans déplacer une table, est le bureau secret. Vous pouvez d'ores et déjà y mettre une chaise. Vous pouvez aussi laisser un gap pour y accéder côté MJ (normalement un bras de U est contre le bureau du professeur) et déclarer que c'est un "espace MJ" afin d'apaiser les suspicions de vos PJ.

Alignez le reste des tables contre le mur.

Appartement de Rós Fíodóir (Version Salle de PC format 05.145)



Enfin, n'oubliez-pas de coller le mot sur le frigo, de poser l'affiche et le plan sur la table centrale! Et gardez les articles sur vous pour les donner quand ils fouilles la bibliothèque.

2.6 Set-up Informatique (Optionnel)

Si vous êtes très, très motivés, vous pouvez set-up un dual boot sur votre ordi avec les vrais fichiers de Ros. Turtyo l'a fait une fois. C'était apparemment pas transcendant, mais si vous êtes des grands fans de l'immersion, c'est possible.

En tout cas, il est utile d'avoir un ordi avec tous les props (les sites webs, tout ça) pour montrer aux PJ comme s'ils étaient sur l'ordi de Rós.

Oubliez pas de set-up le Discord!

2.7 Playlist

Vous avez accès aux liens sur le discord, avec une playlist très détaillée, mais voici ceux que j'utilise en pratique

- Le thème principal du scénario, celui de la Veuve Noire, c'est **Outbreak, de Seccession Studios**. (Le piano un peu creepy me met toujours dans l'ambiance):
https://www.youtube.com/watch?v=QyLWf7dJ_hQ
- Pour explorer le tombeau du Rossignol, cet appartement trop calme et un peu creepy, je recommande 3 heures de la musique de Spotlight, Room Escape:
https://www.youtube.com/watch?v=MYIMRXPuUyo&list=PLwc2TnZIHcyE_k1gyHeC82nnRY0gnB2oD&index=2
- Pour un peu plus de tension, Tense Negotiations | D&D/TTRPG Music | 1 Hour de Bardify:
https://www.youtube.com/watch?v=RPkHu8M_U4c&list=PLwc2TnZIHcyE_k1gyHeC82nnRY0gnB2oD&index=6
- Pour le Darknet, ce remix d'une heure de Devour de Seccession Studios:
<https://www.youtube.com/watch?v=Hz0tjN4-ats>
- Pour la découverte du cadavre, Demise of a Nation, aussi de Seccession Studios:
<https://www.youtube.com/watch?v=eduwBgDcMwY>
- Pour Black Neons, n'importe quel remix de jazz / saxophone un peu sexy passe très bien: <https://www.youtube.com/watch?v=YNdpCnp4STk>
- Et enfin, quand les tensions sont à leur paroxysme, Taking the Crown de Seccession Studios peut servir (attention c'est un crescendo et il faut souvent baisser le volume). C'est aussi le thème de l'admin:
https://www.youtube.com/watch?v=aLNIAj2x4sw&list=RDQyLWf7dJ_hQ&index=5

3. La Table

TOPO: Comment se déroule une table?

- En amont, vous avez envoyé les fiches et set-up le discord selon les instructions précédentes. Vous avez imprimé les props, récupéré ce qui n'était pas imprimable.
- Le jour-J, vous avez set-up les tables selon les instructions. Vous êtes donc ici.
- D'abord, il y'a un brief général (voire la section suivante) de tous les PJ sur l'histoire de l'Irlande, le Darknet, et l'utilisation du discord (donc révisez).
- Puis vous allez faire les briefs PJ (réservez une heure). Faites deux briefs en parallèle, avec un MJ qui fait une personne.
- Ensuite, l'entrée en scénario (voire la partie concernée)
- Les PJ vont se disputer un peu (tant mieux, quand les PJ se disputent, c'est que vous n'avez pas à les gérer.) Ensuite s'ensuit une phase d'enquête, où les PJ vont explorer les lieux, et c'est à un des MJ de leur expliquer ce qu'il trouve et leur donner les props correspondants.
- Un des deux MJ, idéalement, gère les props et le discord, créant des salons quand il faut et répondant aux requêtes qui viennent par le discord. La nécessité dépend des PJ: certains viendront vous voir directement, certains poseront des questions sur le salon PJ-MJ du discord. Ce MJ peut aussi assurer l'exploration pendant que l'autre est en aparté pour répondre à une question de PJ (il suffit de sortir de la salle), ou alors quand deux PJ sont dans la salle de bain (le couloir), il vaut mieux avoir un MJ avec.
- A un moment, quelqu'un va accidentellement ou délibérément (Connor) ouvrir le bureau secret, et le cadavre et l'ordinateur seront découverts.
- L'enquête devra les mener vers la recherche du Livre Rouge. Une fois l'admin au courant à cause de trop de recherches maladroites (des discussions entre PJ sur discord à ce sujet, des questions au MJ), un message d'alerte leur proviendra de l'Admin pour les inciter à entrer la clef de hachage complète en deux heures.
- La recherche du Livre Rouge se fait à travers les indices dans l'appartement, mais aussi sur le net. Les MJ doivent décrire les sites et s'assurer que les PJ complètent les étapes pour obtenir les clefs.
- A un moment, un disque dur sera découvert, dont le code d'ouverture lit: "THE KILLER'S NAME IS _ _ _ _ _". En théorie, la recherche du Livre Rouge permet de débloquent le nom Jaqen, et d'ouvrir le disque, qui donne accès aux conversations Herpès de Rossignol et donne donc les informations du scénario. La recherche du Livre Rouge n'aboutit pas toujours, et parfois le disque est ouvert par Jason lui-même. Parfois le disque est caché. C'est la partie huis-clos de Veuve Noire, au-delà de l'influence réelle du MJ.
- La table culmine généralement en une conspiration entre groupes de PJ et souvent la fuite de PJ, ou une dispute armée qui peut mener jusqu'à la mort des PJ. Le scénario se conclut souvent après cette dispute ,amenée à une fin naturelle apr les PJ ou forcée par le MJ avec l'arrivée des forces de l'ordre ou de l'Admin du Livre Rouge.

3.0 Brief PJ Général

Oui je l'ai oublié et j'ai la flemme de changer toute la numérotation.

Les petites choses HRP:

- 1) Disclaimer: Ce scénario traite du Dark Web, et des évocations tangentielles de contenu à trigger risquent d'être faites. Les règles de lever du poing et du "vraiment vraiment" s'appliquent.
- 2) Vous avez plein accès à vos téléphones, à Google, et vous pouvez envoyer des messages aux MJ (ou entre vous, à condition d'avoir vos numéros in-RP) pour nous communiquer des infos HRP ou in-RP, comme si on était un destinataire dans le monde du scénar.
- 3) Utilisation du discord: pour communiquer avec des PNJ, utilisez le salon PJ-MJ. Pour communiquer avec un autre PJ, utilisez un salon PJ-PJ. Le discord sert de **support et non de remplacement** à l'intrigue! Privilégiez la discussion à voix haute! Mais ça peut être utile pour s'informer des informations en sum-sum.
- 4) Ce monde est réaliste (-ish), mais il y a une seule règle que j'appliquerais avec toute l'omnipotence de Dieu: vous. Ne. Tuez. Pas. Le. Chat. Le chat est en scénarium, il est invulnérable et immortel. Je vous promets qu'aucune réponse du scénar ne se trouve en disséquant le chat. Ce n'est pas pour dire que le chat n'est pas utile, vous avez le droit d'interagir avec etc, mais vous ne *butez* pas le chat.

Une remarque sur les accents :

(puisque le scénar a lieu en français, a priori, mais ça donnerait des indications aux PJ)

- Coralie à l'accent Britannique, l'accent d'Oxford bien poli, bien neutre (même s'il y a quelques petites tournures de phrases qui collent pas trop...)
- Rosalie a l'accent de l'Irlande du Nord, qui est en anglais apparemment assez net
- Connor a un accent de Dublin
- Jason a un accent américain, un accent New-Yorkais à se casser les dents dessus que tu ne pourrais pas cacher
- Liam... un accent irlandais mais plutôt du Sud. Vous ne savez pas trop d'où, mais plutôt du Munster [la province du Sud].

3.1 Briefs PJ

Prévoir: 1h (avec deux MJ et deux briefs à la fois)

La durée des briefs dépend du PJ et du personnage. Certains PJ sont très pointilleux, et vont s'attarder sur des détails inutiles (c'est ma faute, y'a beaucoup de détails). Certains auront tout compris et pas besoin de vous. Les briefs les plus longs sont souvent Coralie et Connor - c'est suspect mais c'est inévitable, c'est dû à la complexité du scénario qui essentiellement se résume dans leurs fiches.

En pratique, les joueurs auront leurs propres questions, et un rappel de la timeline de leurs fiches est généralement plus utile. Généralement, récapituler chaque fiche (ou plutôt, demander au PJ de le faire) et répondre aux questions prend suffisamment de temps.

Dans tous les cas, il faudra ré-expliquer à chaque joueur l'entrée en scénario (voire la section correspondante) de leur point de vue. Pour rappel, néanmoins, l'ordre d'entrée dans l'appartement est Caleb/Jason ("type à lunettes"), Liam ("grand homme à chapeau / rosaire"), Coralie ("jeune femme"), Rosalie et Connor ("femme plus âgée et jeune homme"). Il est utile de rappeler à chacun que Ros habite au dernier étage, et que donc il est impossible que quiconque soit présent sur son palier par erreur.

Le beau petit tableau récapitulatif ci-dessous permet de ne pas vous tromper sur qui connaît qui:

Merci à Turtyo pour le tableau!

Qui connaît qui ?

Personnages Connus (Abscisse connaît/sait qui est Ordonnée)

Case en noir = c'est cette personne

	Rosalie	Liam	Coralie	Connor	Jason
Ros/Rossignol	Oui (enquête sur lui)	Oui (ennemi appartenant à UVF)	Oui (son père)	Oui (père de Coralie + travaille pour lui)	Oui (employé par lui)
Rosalie		Non	Oui (lui a envoyé le dossier sur Ros par le MI5)	Oui (son stagiaire)	Oui (arrête Daniels)
Liam	Subconscient (attentat à la bombe)		Non		Oui (sa cible)
Coralie	Oui (fille de Ros)	Non		Oui (follement amoureux)	Oui (fille de Ros)
Connor	Oui (stagiaire)		Oui (à l'Impérial, lui parle parfois)		Non
Jason/Caleb	Non				
Cathal	Pas a priori mais peut trouver		Connait nom sans savoir qui est derrière	Nom sur Excel = Veuve Noire ?	Non
Rorschach	Enchères (pas présente,		Connait nom sans savoir qui	Enchères	Oui (encore sa cible)

	mais info d'un contact)		est derrière		
Veuve Noire	Non	Connait nom sans savoir qui est derrière		Oui = Rosalie	Non
Anonymous	Non			Non	
Oracle	Pythia sans savoir identité	Seulement que = Imperial	Interagit sans savoir identité		De nom
Jaquen	Non				
Daniels	L'a arrêté (et tabassé)	Non	Oui	Non	L'a buté
Manon (Black Neons)	Non			Oui	Non

Idées de rappels à faire:

Rosalie:

Le dynamisme de Rosalie peut faire ou casser ce scénario. Dire au PJ que c'est à elle de poser les questions, à remettre en question les choses, à être dynamique. A fouiller l'appartement. C'est à elle d'aller secouer tous les types suspects dans cette affaire qui pue. C'est d'ailleurs elle qui maintient le huis-clos: l'intégrité du scénario tient pas le fil de la force de sa personnalité. Il faut lui rappeler que dès le début, c'est elle qui séquestre tout le monde, qu'elle doit s'imposer, se justifier.

- **Donner son arme et a minima la carte de police! Elle a aussi la possibilité d'avoir sa vieille carte FBI, une fausse carte MI5, et une fausse carte de journaliste.**
- Une clef symbolique pour la clef de l'appartement, pour servir de props physique.
- Topo personnalité: C'est une personne réfléchie, mais fortement motivée par l'empathie et la compassion: il ne faut pas hésiter à s'emporter. En particulier... les enfants sont un trigger pour le personnage. Et l'homophobie, évidemment... Toute injustice, en fait. Rosalie est diplomate d'abord mais n'a pas peur d'être agressive. En cas de violence, elle a de l'expérience, et garde son sang froid.
- Il est arrivé que des versions de Rosalie dépendent de leurs supérieurs hiérarchiques en espérant que la police vienne sauver le coup. Si c'est quelque chose dont vous avez peur que votre PJ fasse, voici quelques raisons pour les en dissuader:

- Rosalie n'a pas une très bonne expérience de la hiérarchie, elle a dû se battre toute sa vie contre. Ce n'est pas son genre de se remettre à ses supérieurs. Elle tient à ses victoires personnelles.
 - Elle a fait des choses douteusement légales pour arriver ici, ayant essentiellement cyber-stalké Rós puis ayant séquestré des gens et fouillé un appartement sans mandat de perquisition.
 - Ros a très certainement un ver dans la police. La corruption, ça, elle connaît.
 - Ses supérieurs sont d'une compétence douteuse.
- **Bonus** - Remarque techniquement sur l'armement: Rosalie est armée, dû à son travail. Le port d'armes en Irlande est extrêmement restreint (le gaz poivré est par exemple interdit): la défense de soi n'est pas un motif valable (contrairement aux US). Un permis par arme est nécessaire. A titre purement informatif, si un PJ utilise cette couverture: non, les détectives privés, en Irlande, n'ont pas le droit de porter une arme. *Jusqu'à ce jour, personne n'a jamais utilisé cette technicalité pour coincer un autre PJ armé, mais je continue à espérer.*

Le personnage est certes entraîné: Rosalie est sportive pour son âge, et a fait du combat à main nues. Elle pourrait se défendre, néanmoins, elle ne sait pas trop, vu le gabarit et la jeunesse des gens dans la pièce, comment elle se débrouillerait. Après, c'est dans le cas d'un combat hypothétique, elle est plutôt diplomate.

Liam:

- **Donner son arme! Il a le choix entre une carte de détective privé sous son vrai nom et un faux nom.**

Topo personnalité: Le type fort et silencieux. Conservateur, catho, radicalement politisé, la totale. Un vétéran paranoïaque qui n'assume pas d'être traumatisé, qui essaye de s'excuser de sa culpabilité dans le fanatisme. Il est froid, calculateur, la précaution est son maître mot, mais le sang chaud fait faire des erreurs, et maintenant, il est acculé. C'est un zélote, oui, mais c'est un homme qui a enfin trouvé une vie privée qu'il ne veut pas perdre: essentiellement, la retraite est proche, il peut bientôt rejoindre sa femme. La vente d'armes et ses conséquences sont censé être un peu son dernier coup d'éclat, et la mort du Rossignol mettrait fin à cette rivalité et lui permettrait de reposer en paix (Liam. Pas le Rossignol. Lui peut aller crever en enfer).

Pourquoi faire remarquer cette retraite? (Qui, je l'avoue, n'est pas vraiment dans la fiche).

Le choix de Cathal est essentiellement entre ce qu'il représente - ses valeurs, sa patrie - et sa vie personnelle, sa femme et sa maison de campagne et les quatres mioches qu'il aide en catéchisme. Ces deux objectifs se télescopent très bien quand il s'agit de sa survie, mais pas systématiquement dans le jeu.

Il y a des (un PJ, je te regarde, Turtyo), qui a décidé de mourir et d'être torturé, plutôt que de révéler le code caché dans Outer Heaven. C'est un choix de RP très intéressant, qui a donné une scène légendaire. Néanmoins, l'idée de faire remarquer la nuance à Cathal sert à montrer (dans l'idée) la possibilité de faire un choix autre, et donc potentiellement donner le code, parce que Liam a un motif pour survivre et pas juste crever pour la cause. Les

convictions de Cathal sont bien sûr le moteur principal de toutes ses actions, *mais*, il est *possible* d'en déroger: ce n'est pas tout à fait le même sujet, mais dans la scène du psy, il est mis en évidence qu'il veut changer, et qu'il a trouvé quelque chose (sa femme) qui lui donnait la peine de changer.

Connor:

- Topo Personnalité: C'est l'archétype intello avec des insécurités, mais un qui les assouvit dans la perversion, le contrôle et la vengeance. Il aime être le héros, veut désespérément l'attention positive de quelqu'un, mais sa conception du bien et du mal a été complètement corrompue par le net. Néanmoins, c'est un mastermind en chute libre: il est certes brillant, et calculateur, et en temps normal froidement sadique, néanmoins, il est actuellement compromis émotionnellement, à la fois autour de Coralie et par son crime - dont il n'a pas encore compris l'ampleur et digéré émotionnellement.

Revoir les détails du crime si nécessaire pour les éclairer. Il vous faudra peut-être improviser: le crime est central pour Connor, qui a très peur d'être découvert, mais en vérité, le focus du scénario n'est absolument pas sa résolution parce que personne n'en a grand chose à cirer du Rossignol, si ce n'est une vague satisfaction qu'il soit mort..

Coralie:

- Topo personnalité: Une jeune femme moderne assez classique, somme toute. Ambitieuse. A un complexe autour de son père, un connard avéré auquel elle ressemble un peu trop. Elle sait être froide et hyper manipulatrice, mais elle reste fondamentalement quelqu'un dont toutes les actions sont guidées par les émotions, et là, à elle est en train d'exploser en plein vol... C'est un mastermind en quête désespérée de contrôle, dont le contrôle est en train de glisser des mains.
- Si le PJ demande, préciser son statut avec Connor: c'est un ami. Elle savait qu'il était en stage à Dublin, mais juste... le trouver chez son père? Ça reste surprenant. Suspect. Il est gentil, mais elle le tolère plus qu'autre chose.
- Dans tous les cas, rappeler qu'il manque la chambre d'ami, il semblerait qu'elle ait été emmurée, lui indiquer sur le plan vierge (et potentiellement dans la pièce où cela se trouve après le début du jeu). L'espace a-t-il été vendu? Difficile à savoir.

Caleb:

- **Donner ses armes (pistolet et l'ouvre lettre du Simu, au pire un stylo qui fait couteau). Il est possible de créer une carte s'il en a besoin.**
- Topo personnalité: Une bombe à retardement. Froid au sang chaud, impulsif, violent. Profondément auto-destructeur. Un homme brillant qui s'est ruiné dans une addiction à l'adrénaline. Un homme qui est très intelligent quand il s'arrête pour réfléchir. Un homme qui a passé tous les caps de la moralité, mais qui malgré tout a des moments de conscience.
- Des joueurs risquent de proposer des couvertures: les encourager à la détailler. In-RP, Jason est acculé et est arrivé un peu à l'improviste, mais le joueur peut (et est encouragé) être préparé. Demander quelle genre de trace internet de l'alter ego Graves s'est créé, en prenant en compte des limitations comme le peu de temps qu'il

a eue et la difficulté à réaliser (par exemple, sur une table précédente, il a été refusé par un autre MJ que Caleb ait un compte LinkedIn qui soit vieux de plusieurs années, car cela demanderait de pirater LinkedIn... Mais cela est à la discrétion du MJ.)

- Il peut être utile de préciser qu'en cas de combat, s'il est plus ou moins sûr de gagner en 1v1, mais qu'un groupe uni contre lui est dangereux, surtout vu son manque d'information. **Il vaut mieux le convaincre que s'allier est intéressant.**
- Autre point de faiblesse: certes, Jason peut descendre tout le monde, mais un cadavre, ça laisse des traces. Il y a une différence entre un assassinat prévu et planifié et un meurtre peu prémédité devant témoins dans un quartier peuplé dans un pays étranger.

Le levier d'action du MJ dans ce brief: l'Admin du Livre Rouge

C'est les seules personnes que Jason craint réellement. Oui, l'Admin connaît son identité. Ils l'abandonneront aussi, voire le descendront, s'il les déçoit.

Pour un PJ que vous savez impulsif, rappelez-lui du besoin de discrétion pour l'Admin. Jason, in-RP, est tenté de descendre quiconque qui l'oppose, mais comme cité plus haut, cela peut lui causer des problèmes, et, peut-être la seule chose qui compte pour Jason, est que ça ennuierait l'Admin, et Jason ne veut pas des problèmes avec l'Admin.

Le but de ce brief:

Le but est de donner à Jason le plus d'accroches pour se mêler au groupe possible, et de poser des bases pour limiter la volatilité du PJ. Assurer à un personnage aussi chaotique et avec aussi peu à gagner qu'il est invulnérable est une très mauvaise idée. Vous voulez un Jason vulnérable et prêt à co-opérer pour survivre, et qui ne se croit pas capable de descendre tout le monde sans planification (c'est une fin de scénario possible et avérée, mais il faut que ça soit un dernier recours, non pas son plan minute 2).

Voir la section "Le Problème avec Jason Cullen" pour plus de détails.

3.2 Entrée en scénario

Vous êtes prêt, cher MJ (chers MJs?) Vous avez de l'eau et quelques biscuits? Parce que vous allez passer les 4 prochaines heures à courir entre les PJ, à gérer tout le monde, et à essayer de suivre toutes les trames en parallèle. Vous allez comprendre pourquoi vous êtes deux. Allez: bon courage!!

Rassemblez vos PJ dans le couloir. Vous pouvez leur montrer sur l'affiche qui est qui, qui rentre dans quel ordre. Attendez la fin des plaisanteries, la mise en RP. Remettez-les en situation. Sur le palier de Rós Fíodóir, tout en haut de l'immeuble. Faites une première impression de la pièce qui les attend: sombre, de la poussière voletant à la lumière du faible soleil qui traverse les planches barricadant les fenêtres.

D'abord, Jason entre. A son entrée, une petite figure - chat, ou rat? - disparaît. Donnez lui une minute. Il a le temps de faire le tour, de poser des questions. Faites entrer Coralie. Qu'elle le prenne la main dans le sac. Puis, pendant la confrontation, Liam déboule, tente de faire demi-tour, et Rosalie et Connor arrivent. Rosalie pousse tout le monde dans

l'appart et verrouille la porte avec les clefs dans la serrure (donnez-lui une clef symbolique, si possible, pour qu'un autre PJ puisse lui prendre.)

Après les premiers échanges, l'enquête commencera. Le plan PJ est sur la table. Vous pouvez refaire une description pour expliquer où sont les pièces.
Ça y est: début de scénario. Force et honneur!

3.3 L'Appartement

UN RÉCAPITULATIF DES INDICES MJ SE TROUVE DANS LA SECTION RECAP

Néanmoins, celui-ci n'étant qu'une aide et moins exhaustif, nous vous invitons à vous référer à ce guide détaillé.

Les Chats

Alors que les PJ explorent l'appartement, ils peuvent se frotter à une boule de poils gris adorable, aux grands yeux qui feront fondre même le plus froid des terroristes vétérans. Le minou se frottera aux jambes de PJ (particulièrement Connor, qui est allergique aux chats), ou alors sifflera et griffera, comme doté de deux personnalités. Le chat finit toujours par fuir vers le couloir (en pratique, dans l'espace au-dessus du placard). Si vous avez une peluche pour représenter ce chat, tant mieux!

Le plot twist de l'histoire, c'est qu'il y a **deux chats identiques**: Aisling [Ach-li-ngue], douce et affectueuse, et Pooka (ou Púca), qui porte bien son nom d'esprit irlandais malicieux et qui est agressif et vicieux. Les deux chats n'apparaissent jamais en même temps, mais cela peut être découvert en regardant leurs médaillons, ou en trouvant l'espace en haut du placard, ou en parlant avec la secrétaire du vétérinaire.

Pourquoi dissimuler cette information? Parce que chaque chat a, dans leurs puces, lisible avec le lecteur de puce électronique dissimulé, deux des huit codes (quatre en tout, donc) du Livre Rouge. Les deux rendez-vous chez le vétérinaire sont notés dans l'agenda.

Ces chats peuvent aussi être vos agents du chaos, vous aidant à guider les PJ vers des indices, renversant si nécessaire la prochaine chose utile, et, si vraiment nécessaire, peuvent griffer à la cloison qui cache le bureau de Ros. Ils vous servent aussi à montrer l'allergie de Connor et de permettre de faire le lien avec les anti-histaminiques.

Leurs codes:

2- K1//	Aisling (le chat gentil)
4-3N!&	Aisling (le chat gentil)
5- #RA9K	Pooka (le chat méchant)
6- 8ùc4	Pooka (le chat méchant)

3.3.1 Salle par Salle

Le Vestibule

Mène à la chambre, au placard et au salon.

- La veste de Rós s'y trouve, avec son portefeuille et ses papiers, mais pas son portable. C'est au PJ d'en tirer les conclusions qu'ils veulent (il n'est pas sorti).
- A côté de l'entrée, une table de téléphone avec un fixe, et un agenda / carnet d'adresse.
 - S'ils l'appellent, c'est à vous de décider si le portable de Rós est en mode silencieux ou pas, selon si vous voulez leur indiquer la direction du bureau ou pas. Ils tombent sur le répondeur. Le répondeur leur permet d'avoir un extrait de la voix de Rós, si nécessaire (c'est arrivé qu'une table ait voulu faire un deepfake de Rós pour Manon, je crois. Preuve que les limites de ce scénario sont l'imagination des PJ!).
 - L'info utile dans l'agenda (à noyer dans autre chose, Rós a une vie assez banale en dehors de ses activités, et il ne fait pas d'appel *importants* via son fixe, c'est juste pour son illusion de "vieillard pas trop doué avec de l'informatique") est que **Rós a pris deux rendez-vous chez le véto pour un chat (les rendez-vous de puçage)**.
 - S'ils appellent le vétérinaire: "Oui bonjour, Clinique Saint-Claire?" à vous d'improviser. Oui, la clinique est au courant qu'il y a deux chats, et la secrétaire peut glisser au détour d'une phrase qu'il s'agissait d'un puçage.
 - S'ils appellent Kate O'Malley (qui existe vraiment), c'est une mamie gâteuse qui n'a plus toute sa tête, potentiellement sourde comme un pot, et a donc du mal à confirmer si oui ou non elle a embauché Liam sans répondre à côté de la plaque. Liam peut parfois aussi s'assurer qu'ils parlent à un collègue de l'IRA qui se fait passer pour son fils, ou quelque chose du genre.
 - Je vous laisse, chez MJ, le plaisir d'improviser quiconque d'autre qu'ils peuvent appeler.
 - Un appel a été passé à la prison où était enfermé Edward Daniels, quelques jours seulement avant sa mort. (Le numéro est dans l'annuaire).
- Voir le placard si-dessous:

Le Placard

Un placard à balais, produits de ménage, seau.

- Les PJ vont fouiller le placard, mais il est difficile de remarquer, sans explicitement lever les yeux (ou avoir compris que les chats disparaissaient dans le plafond) rde remarquer, *au-dessus* de la porte du placard, un trou dans le mur qui mène dans les combes, où deux (ou quatre) yeux brillants vous observent.
 - Pooka mordra et griffera, Aisling se laissera porter. A vous de décider qui s'y trouve.
 - Il est possible de cacher un indice chez les chats (ça m'est arrivé d'y cacher le lecteur de puces). Dans ce cas là, mettez-y Pooka, pour rendre plus difficile l'accès.
- Le fond du placard, s'ils essayent, sonne creux. (Le bureau est derrière)

La Chambre

Un lit, une commode, une armoire avec des vêtements d'hommes démodés et dans des tons neutres (genre informaticien des années 90), les fenêtres condamnées. RAS. Des poils de chat dans le lit.

- Ressentiment que la chambre est *petite*. Le couloir paraît plus long que la longueur de la chambre? Ça paraît petit pour que le mur de la chambre donne sur le salon. Aussi, le placard rentre dans le mur, mais dans la chambre, on ne voit pas le recoin que devrait créer le renforcement du placard.
- La carte avec le QR code pour Black Neons se situe avec une boîte de mouchoirs dans la table de nuit.
- Si vous voulez avoir une arme qui circule en plus, l'armoire peut avoir un faux-fond (au sol) avec une arme si les PJ fouillent.
- Le fond de l'armoire donne sur une cloison qui sonne creux. (Le bureau est derrière).

La Salle de Bain

- Une armoire à pharmacie. Contient les antihistaminiques de Connor. Si Coralie les trouve, lui informer que **Ros n'a pas d'allergies**. Sinon, la trousse de médicament est bien remplie, mais n'a rien de particulier.
- Bouteille de gel hydro-alcoolique presque vide, un reste du COVID. Oui, les mains de Connor sentent très légèrement le gel hydro-alcoolique, si les PJ pensent à essayer.
- C'est un endroit potentiel où cacher l'adresse du Red Market (pour des raisons thématiques - médicaments, organes...) ou un des deux formulaires de dons.

Le Salon

- La Table
 - Y poser le plan de l'appartement (objet HRP)
 - De la nourriture récente est dessus, froide mais pas non plus *vieille*.
- La Bibliothèque
 - Contient le livre des histoires d'Oscar Wilde avec sur la couverture le rossignol du Rossignol et la Rose, qui sert de photo de profil de Rós sur Hermès. Dans le livre, soit dans la première de couverture soit au niveau de l'histoire du rossignol, on trouve la note **88.5 FM**.
 - Contient le coffret de Sherlock Holmes, un faux coffret vide(ça s'entend / se sent au poids) qui contient a priori **le lecteur de puces** pour les codes des chats.
 - Contient des classeurs avec beaucoup d'articles: entre autres, les deux (section 2 des props à imprimer): un écrit par Rós durant The Troubles sur l'attentat à la bombe (de Liam) et un sur la mort de Daniels. La date de l'attentat permet de déverrouiller l'accès admin à Outer Heaven.
- Le tableau du Titanic. Derrière se trouve un petit coffre fort à clef, qui peut être enfoncé ou ouvert avec la clef dans la poche du cadavre de Rós.
 - Le coffre fort contient du liquide et le **disque dur**.

Cuisine

L'endroit est sale, des cartons de pizza et de nourriture à emporter traînent avec des tasses de café sales. Des mouches emplissent l'air de leur bourdonnement. La fenêtre est entravée par une planche coincée derrière deux placards. Les placards sont sombres, aux recoins habités de faucheux. Beaucoup de nourriture en conserve, de biscuits, d'aliments qui se conservent et qui ne sont pas frais. Il avait de quoi vivre longtemps sans faire les courses...

Mot sur le frigo (existe aussi dans l'ordi de Ros):

Hash:

Prostitution Website?

Lolita

Black Neons OK

Red Market OK

Daniels OK

Outer Heaven ? 2 more?

Pl: Buy cat food for Aisling

Vet

Boards for windows?

La radio:

Choses qu'elle peut jouer en étant allumé, selon l'envie du MJ:

- RTE live, radio irlandaise nationale
- Musique irlandaise

Exemples de musiques jouant sur la radio, particulièrement sur Radio Heaven:

Oró, Sé Do Bheatha 'Bhaile - la plupart des PJ la connaissent, c'est pour la culture gé: une chanson nationaliste irlandaise, chantée par les indépendantistes durant la révolution (échouée) de Pâques en 1916

The Foggy Dew (Irish Rebel Song) pour des good vibes - même si en fait c'est une chanson sur la guerre un peu tragique (aussi une chanson sur la révolution de Pâques). Oui c'est pas trop l'ambiance du scénario mais on peut faire autre chose que du glauque.

Bloody Sunday, de U2.

Radio Heaven:

La radio qui contient le mot de passe pour accéder au site web **Outer Heaven**.

Il faudrait obtenir la fréquence, **88.5 FM**, en théorie dans le livre d'Oscar Wilde.

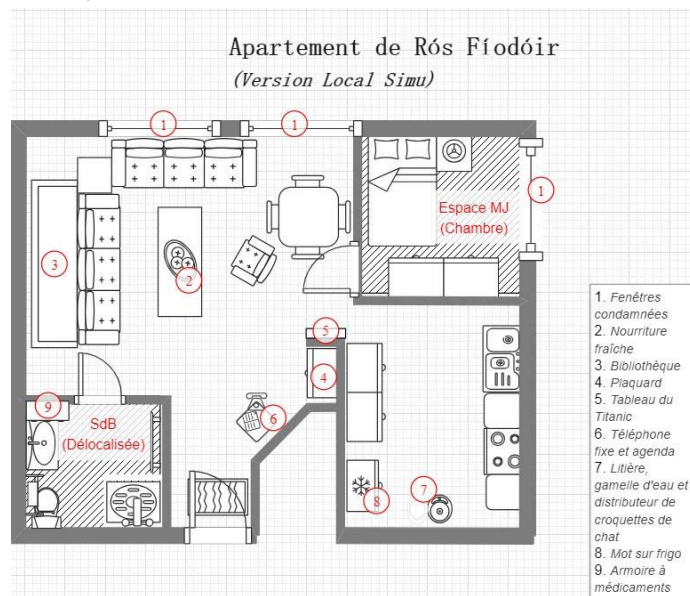
RQ: Liam connaît la fréquence

La publicité:

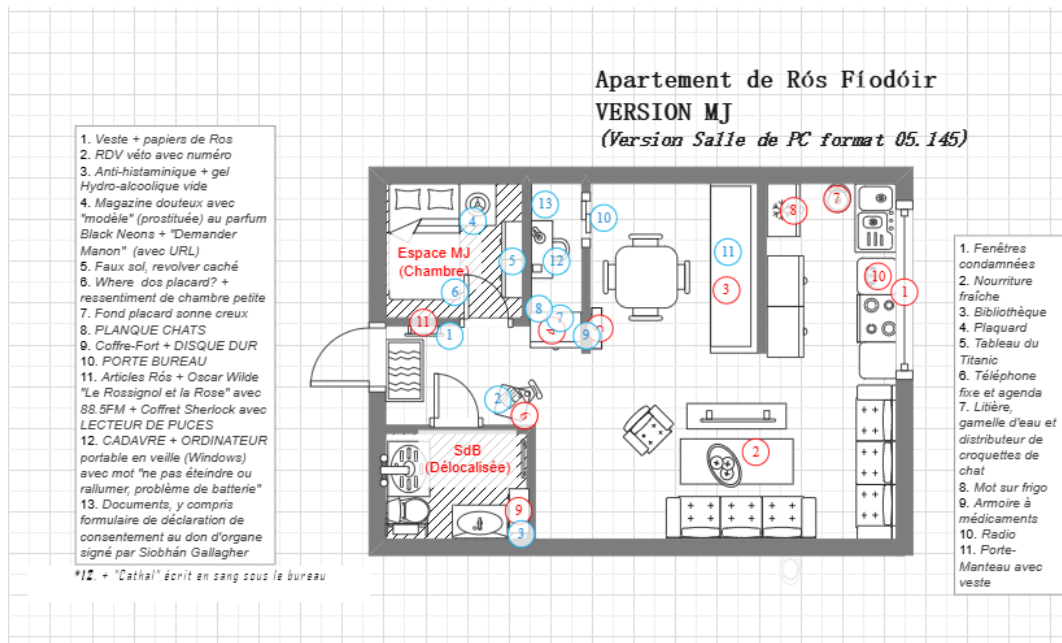
3.3.2 Plan MJ Suggéré

Ce plan des indices est celui que j'utilise "de base", à faire évoluer en fonction de là où cherchent les joueurs.

Plan Simu: (Version PJ)



Plan Salle de PC: (il faut transférer les positions sur le plan du Simu, désolée)



3.3.3 Dehors

Veuve Noire est un huis-clos, mais cela n'empêche pas les PJ de sortir (oui, c'est un huis-clos échappable...)

Lore bonus: Dans le scénario original, les codes du Livre Rouge ouvraient la porte! Le scénario était donc un escape-game.

Quelques points:

- L'appartement est au dernier étage (disons, le 5ème), et n'est qu'accessible par un étroit escalier.
- Rós Fíodóir habite dans une rue résidentielle peu remarquable.
- Les caméras de sécurité peuvent être examinées pour vérifier qu'aucune manipulation physique n'a été faite - le piratage a été fait à distance.
- Le Ministère Rouge surveille, au travers des caméras et des géo-localisations de téléphone, la position des joueurs, et peut intervenir s'ils sortent.
- Ros et seul à son étage. Les voisins du dessous ne savent pas grand-chose, sauf le fait que Ros a arrêté de sortir il y a deux semaines et que le livreur passait tous les jours. Ils n'ont pas entendu de coup de feu.

3.4 Découverte de Rós Fíodóir

Une porte qui cache le bureau secret de Rós, maintenant habité de son cadavre, est cachée dans un des pans du mur (hors jeu, la table qui bloque l'espace dédié au bureau).

La cinématique trigger lorsque quelqu'un s'appuie contre la porte condamnée (apparemment en simple cloison).
En pratique, si un PJ s'assoit sur la table qui représente la cloison, ça s'active.
Généralement, Coralie finit par trouver (si elle cherche, il est possible de lui indiquer que sous le plâtre, elle distingue les rainures de l'encadreur de l'ancienne porte...
RQ: Il est aussi possible que des PJ tentent de péter la cloison derrière l'armoire de la chambre. Les inviter à faire le tour en remarquant qu'ils voient la porte.

Freeze!

*Vous entendez tous un grincement provenant du salon - je suppose que vous vous y rendez tous. Un pan du mur a glissé, révélant une entrée sombre. **Si au Simu ou en salle de classe, décaler la table.** Au-delà de l'entrée, une petite salle carrée - un cube de 3m sur 3m. Les murs de plâtre ont cédé à l'âge, se fissurant pour révéler la plomberie, les câbles et le ciment derrière. Une unique lampe halogène blanche-bleue illumine la salle de sa faible lumière, projetant des tâches d'ombre sur les murs. La salle contient un bureau, large, solide de bois sombre, sur lequel repose un pc portable, ouvert, connecté à deux écrans. Devant l'ordinateur, la tête sur les bras: Ròs Fiódòir. Mort. Certains d'entre vous, je vous le rappelle, n'ont jamais vu de cadavres. Fin de Freeze.*

- La pièce pue le gel hydro-alcoolique.
- Il a des bleus à la gorge: une tentative d'étranglement.
- Morts de contusions à la tempe., il y a du sang sur le bureau.
- Mort il y a quelques heures à peine.
- **Sous le bureau, écrit à l'envers dans son sang: CATHAL**
- **Dans le bureau: les deux formulaires du don de sang, un vierbe, un rempli par Siobhán.**
- La clef du coffre fort derrière le tableau est sur sa personne.
- Son téléphone est dans sa poche:

Téléphone de Ròs:

L'empreinte digitale du mort...

MDP suggéré: Aisling (Aisling est d'ailleurs la photo de fond d'écran, enroulée dans une couverture). Le nom du chat se trouve en regardant les médaillons ou à travers l'agenda / le mot sur le frigo. Sinon, n'importe quel mot de passe qui fasse un quelconque sens (date d'anniversaire de Sobhán, de Coralie...)

Applications:

- Whatsapp:
 - MP avec Siobhán
 - MP avec numéro portable irlandais inconnu (Connor)
- "Trou" dans les applications, comme si une avait été supprimée sans que les applications aient été ré-arrangées (Hermès)

3.5 Ordinateur / Le Web

Set-Up

L'ordinateur est portable. Il est utile de l'avoir en props, purement pour que les PJ puissent se le disputer et pour avoir la direction de la webcam pour Black Neons.

Rós est parano: au cas où la police trouve son PC, celui-ci est doté d'un post-it "NE PAS RALLUMER, PROBLÈME DE BATTERIE". Et bien évidemment, aucun chargeur en vue, car Connor l'a empoché (et pile en écrivant cette phrase, mon PC m'informe que je suis en manque de batterie, c'est un signe!). Bref. Pourquoi? Parce que l'ordinateur est doté d'un script (d'après Turtyo, c'est possible), qui reboot sous windows après un certain temps. Et sur Windows, Rós n'a pas de traces de ses activités. En fait, il faut rallumer l'ordinateur pour accéder au dual-boot.

Windows

Mot de passe: Aisling ou n'importe quel mot de passe que les PJ peuvent vous proposer qui ne paraît pas absurde. S'ils veulent craquer le PC, voire la section 5. "Liens Divers", qui contient un lien vers les règles du Black Box.

Rien. Que dalle. C'est Windows XP. Une liste de courses, Microsoft Edge avec un raccourci vers deux journaux irlandais, trois chaînes youtube (Rós n'a pas de compte), et une boîte mail. La seule chose intéressante est qu'il a échangé des mails avec sa fille, Siobhán, depuis quelques mois, et que Coralie n'est pas au courant qu'ils ont renoué le courant.

Rós essaye de se faire passer pour un papi très peu technologique.

Bien sûr, une examination du disque permet de trouver le dual-boot. Mais faut rallumer. Les PJ sont généralement bons en psychologie inversée, donc ils vont finir par y penser, ou Connor va magiquement retrouver le chargeur.

Le Dual-Boot et Linux

Mot de passe: Pùca, ou n'importe quel mot de passe que les PJ peuvent vous proposer qui ne paraît pas absurde. S'ils veulent craquer le PC, voire la section 5. "Liens Divers", qui contient un lien vers les règles du Black Box.

Visiblement, Rós fait sa vie ici. Firefox, des dossiers, des notes sa compta...

Ce qui est utile:

- Tiens, **un browser TOR, pour accéder au Dark Web**, c'est utile pour la suite du scénario!
- Tiens, **une bourse bitcoin**, très pratique pour la suite du scénario! Idéalement il faut un mot de passe, mais pas très grave s'il y en a pas.
- La copie virtuelle de la liste des sites qui est sur le frigo (utile, si un PJ l'a kidnappé).
- Il peut y avoir un peu toutes les infos que vous voulez, y compris les adresses IP des sites que les PJ n'arrivent pas à trouver (le Red Market, surtout).
- Malheureusement pour Rosalie, rien d'incriminant, sauf les dépenses bizarres de la compta.
- Sheet des dépenses. Il est dans le dossier props (voire section 6.6). Ce qu'il faut en tirer:

- Y'a des dépenses bizarres, des entrées et sorties d'argent trop grosses et irrégulières. Il y a des dépenses en bitcoin, ce qui est étonnant. (En gros, ses comptes ne sont pas réglés parce qu'il blanchit de l'argent pour l'UVF, et l'excel complémentaire qui explique ces dépenses et les finances de l'UVF sont dans le Disque Dur).
- Il paye l'école à Coralie.
- **TIENS. CONNOR. Bénéficiaire sous la mention "Salaire"!! Comme c'est bizarre!** Oui, il y a beaucoup de Connor en Irlande, mais son dernier salaire coïncide avec la période où il a rejoint la Garda. Et ça commence à faire *beaucoup* de coïncidences! Enfin, la réaction à cette information dépend beaucoup du dynamisme des PJ, parce que le lien n'est pas immédiat, mais généralement, ça passe assez bien. Et puis, une fois le disque dur ouvert, c'est confirmé par les messages entre Rossignol et Oracle.

Le Dark Web

Noir si les gens ne connaissent pas le site
 Rouge s'ils connaissent mais n'ont pas le lien
 Orange s'ils ont le lien mais de compte
 Vert s'ils ont un compte avec le mdp associé

	Rosalie	Liam	Coralie	Connor	Jason	Ros
Outer Heaven	Black	Vert	Rouge	Black	Black	Vert
Black Neons (pas besoin de compte)	Black	Black	Black	Orange	Black	Orange
Red Market	Black	Black	Black	Black	Vert	Vert
Unspeakables				Orange		
Pythia		Rouge		Vert		
The Red Ledger		Rouge		Rouge		
Hermes		Rouge		Vert		

3.6 Les Codes du Livre Rouge

Code	Où le trouver ?
1-Pù/3	Black Neons, Manon
2- K1//	Aisling (le chat gentil)
3 -K&nD	Daniels (Rosalie a le code)
4-3N!&	Aisling (le chat gentil)
5- #RA9K	Pooka (le chat méchant)
6- 8ùc4	Pooka (le chat méchant)
7- R£D§	Red Market (après avoir renseigné un donneur)
8- 1R4€	Outer Heaven (caché dans la partie admin après s'être connecté)

Les Chats:

Voire la section 3.3 sur l'appartement pour plus de détails sur les chats.

Les codes des chats sont obtenus à l'aide des chats et du lecteur de puces, qui a priori est caché dans le faux-coffret Sherlock Holmes dans la bibliothèque. Chaque chat a deux codes. Oui, je suis ravie de vous informer que c'est une référence lointaine à Men in Black.

Daniels:

Code dans la fiche de Rosalie. C'est à elle de se rendre compte que c'est un code.

Rós a obtenu le code en appelant Daniels quelques jours seulement avant sa mort. Le personnel de la prison peut confirmer qu'ils ont discuté, mais que l'appel a été mystérieusement perdu.

Black Neons:

Voir Dossier Props 6.7.3 ou le drive pour les slides.

Un site de prostitution tenu par le réseau de marchandise humaine Blacklight, une acquisition de l'Admin du Livre Rouge. C'est un site bariolé

- L'accès au site se fait, soit car Connor le connaît, soit à travers le QR Code / l'adresse IP sur la carte de visite dans la chambre de Rós (pas un vrai props). Je ne recommande pas de le joindre sur un téléphone, sauf si le PJ veut se faire recouvrir de pub du genre "personne célibataire à 500 mètres" et avoir des contacts qui reçoivent des messages douteux (bonus si c'est Rosalie et que vous contactez sa femme). Non, il vaut mieux y accéder via l'ordi de Rós - ceci est purement pour vous servir, cher MJ, parce que avoir une grande webcam c'est plus fun...

- La carte indique qu'il faut demander Manon.
- Prix: 200 euros l'heure, quelques milliers la nuit. En général ils pensent à payer avec le bitcoin de Rós (qui a déjà fait plusieurs transactions sur ce site depuis des années).
- Un appel vidéo se lance. Tout le monde panique, se cache, essaie de bloquer la webcam. Et, là, cher MJ, c'est à vous de jouer!

PNJ: Manon, prostituée pour Black Neons

Une jeune femem blonde, très maquillée, vêtue d'un haut rose fuschia qui laisse très peu à l'imagination...

Cher MJ: c'est le moment de traumatiser certains PJ (quand ça marche, c'est une *pépite*). Lancez-vous! Mais vous pouvez toujours jouer une Manon plus attentive, qui joue la timide. Les PJ vont poser les questions sur Rós, et elle refusera a priori de répondre, jusqu'à qu'ils utilisent le bouton *pourboire* pour lui donner de plus en plus d'argent.

Elle sera réticente à lâcher le code: Manon n'est pas que payée en argent, elle est payée en informations. Au lieu de demander de l'argent, elle peut, contre l'information du code, demander exactement *qui* demande le code. Si des PJ cachés font l'erreur de faire du bruit, il faut les traîner à la lumière. Manon veut savoir qui est présent, et, l'idéal, mon très cher MJ, est de *force Connor se révéler* pour qu'elle puisse faire "Oh, Connor! Quel plaisir de me revisiter! Et tu le fais avec des amis! Ou pardon, des *amants*?" Et là vous prenez plaisir à voir Connor *mourir* devant son crush et sa tutrice de stage.

Mais elle finit toujours par lâcher le code: après tout, l'Admin veut des clients!

Le code: **1-Pù/3**

Outer Heaven:

Voir Dossier Props 6.7.3 ou le drive pour les slides.

Une plateforme de communication à but initialement militaire (sous le nom de *Badhbel*), mais qui a été piratée et volée par des membres de l'IRA, entre autres Cathal lui-même. La plateforme a grandi, et s'y sont joints pour communiquer et échanger des armes, des groupes internationaux paramilitaires indépendantistes - des Corses radicaux, la Palestinian Liberation Army, Al Qaeda... Alors que la plateforme grandit, Cathal cède le contrôle à une shell company... Il ne sait pas qu'il s'agit du Ministère Rouge, qui plante derrière le code administratif une clef de hachage du livre rouge.

L'accès à Outer Heaven a plusieurs étapes, et peut être un goulot d'étranglement du scénario si Liam ne coopère pas ou si les PJ ne comprennent pas.

- L'adresse de Outer Heaven est connue de Liam, Coralie et Rosalie
- La fréquence 88.5 FM se trouve dans le livre d'histoires d'Oscar Wilde dont la couverture est *Le Rossignol et la Rose*.
- La fréquence dicte la fréquence à laquelle jouer la radio, qui émettra de la musique indépendantiste irlandaise avant de faire passer une publicité:
<https://greatirishradioads.com/imitation-is-the-sincerest-form-of-flattery/>
- Cette publicité contient un numéro de téléphone qui sert d'accès à Outer Heaven - **1890 326 326** (Il n'y a aucun coup où les PJ réussissent du premier coup à le noter, hésitez pas à le jouer plusieurs fois de suite à leur demande, et au pire, dès qu'ils ont

compris l'énigme, in-RP, ils sont capables de noter le numéro.) Il faut être clair que l'accès à Outer Heaven demande 10 chiffres. S'ils sont coincés, faire la remarque que les numéros de téléphone irlandais ont dix chiffres. Personne n'est jamais resté coincé ici parce que l'indice de la fréquence radio est assez clair, mais je suppose qu'en dernier recours, Rós peut l'avoir noté dans l'annuaire (ce qui en fait pas trop de sens parce que le numéro change quotidiennement, mais si vos PJ sont vraiment coincés, tant pis.)

- Pour accéder à la partie admin du site (au code hachage) le mot de passe est **06 02 83** (être aussi clair que c'est des chiffres) la date de cet attentat qui a défini la vie de Liam - date qui est dans *l'article* dans la bibliothèque. Est-ce un mot de passe sentimental et stupide? Oui. Mais bon, ce scénario serait infaisable si Liam ou Rós étaient parfaits, et mettez des vrais mot de passe au lieu des noms de leurs chats et des dates d'attentats. Le scénario n'aurait pas lieu du tout, si les PJ étaient parfaitement intelligents. Historiquement, des grosses cyber-attaques ont eut lieu parce que des gens étaient assez stupides pour avoir des choses genre 0000 en mot de passe...
- En texte blanc sur blanc dans les slides, on peut relever le code **8- 1R4€**.

Red Market:

Voir Dossier Props 6.7.3 ou le drive pour les slides.

Un site de trafic d'organes, déguisé sous des aspects d'une association caritative. C'est un site du Rednet, les sites opérés par le Ministère Rouge, l'association derrière le Livre Rouge. Le site cache donc un code de hachage, mais non derrière la page "acheteur", trop accessible. Non, pour s'assurer que la personne cherchant le Livre soit bien motivée, le Ministère a caché l'accès derrière la page *donneur*, demandant une espèce de sacrifice. Sacrifice que Rós a fait sans trop hésiter...

L'accès au site peut être obtenu sur le revers du formulaire au don d'organe ou dans la salle de bain (attention le site n'est pas dans les fiches PJ et peut bloquer).

Le formulaire de don d'organes (un rempli et un vierge) sont dans le bureau de Ros. La clef de hachage est cachée dans le numéro de reçu.

A titre indicatif, oui, ils peuvent renseigner Rós, c'est probablement la chose la plus intelligente à faire, car l'Admin ne sait pas encore qu'il est mort. S'ils renseignent un PJ, cela *peut* causer un problème dans l'épilogue si vous y pensez, mais en soit cela a plus d'intérêt dans la partie. Par contre, l'adresse et la personne doivent être valides!

En trouvant le formulaire ou en comprenant le danger qu'il représente, Coralie risque d'essayer d'appeler sa sœur!

PNJ: Siobhán Gallagher, née Fíodóir

Soeur de Coralie

Fille de Rós Fíodóir

Épouse de Simon Gallagher - un architecte, Coralie n'a pas une opinion très forte sur lui, il aime sa femme et ses enfants et a un bon travail.

Mère d'Ian (7 ans) et de Seán [Shaun] (9 ans) Gallagher - a priori les PJ n'ont pas de raison de les contacter, mais si Siobhan en parle / ce que Coralie en sait: deux garçons

fanas de foot irlandais pour l'un, de hurling (sport irlandais) pour l'autre, dans une école catho non-mixte, ils ont des bonnes notes. Sean veut devenir pilote de chasse, Ian veut juste faire ce que fait son grand frère. Une photo d'eux peut-être trouvée dans la convo whatsapp entre Rós et Siobhán.

Elle habite en banlieue de Dublin, proche de sa mère, Deirdre Mulligan.

Infos utiles:

- Elle a reconnecté avec son père trois ans avant les événements du scénario après qu'il lui ait envoyé un mail, mais n'a rien dit à Coralie car elle les savait fâchés.
- Leur père paraît être heureux d'avoir du contact avec ses petits-enfants, un peu inquiet en ce moment, déprimé d'être seul, inquiet pour sa santé - il semblait persuadé qu'il allait lui arriver quelque chose, mais ne semble pas avoir de problèmes médicaux. (Paranoïa que Cathal le tue, à cause d'Anonymous).
- **(Si confrontée) Oui, elle a signé cet accord de don d'organes, Papa était inquiet pour sa santé, ça le rassurait....**

Unspeakables

Le site est, en apparence, tout ce qu'il y a de plus banal, presque du wordpress, une bibliothèque et une cheminée crépitante en arrière-plan.

Une bibliothèque du Darknet, créée par des journalistes pour déjouer la censure. Toute la littérature humaine est accessible sur ce site, même si la barre de recherche ne montrera que des œuvres acceptables." Il faut savoir chercher par clef de hachage pour déverrouiller les annales plus risquées de ce site: les PJ se souviendront peut-être que la clef de *Mein Kampf* est célèbre sur les forums anonymes... Car tel est l'Internet.

Rechercher "le Livre Rouge" dans la barre de recherche est un coup à envoyer à tous les PJ (sauf Jason) un message d'alerte comme quoi quelqu'un cherche le Livre Rouge (**voir dossier props 6.8.3.b**) et à alerter avec certitude l'Admin des PPJ. Non, une recherche par clé de recherche avec les 8 codes de quatre caractères dans le bon ordre donnera accès au Red Ledger.

Red Ledger

Voir Dossier Props 6.7.4 ou le drive pour l'image.

Le fameux annuaire des tueurs à gages les plus compétents du Darknet, tenu par le Ministère Rouge - aussi appelés "l'Admin" - des conspirateurs masqués omniscients et brutals derrière le Rednet, un réseau de sites dans le Darknet profond qui infiltrent bien des gouvernements, organisations multinationales de l'ordre et du crime. Leurs cinq fondateurs, la Main Rouge, n'ont jamais été dévoilés.

Le Livre Rouge (the *Red Ledger*) est une page web somme toute simple, rouge sur rouge, une liste de noms, visiblement des pseudonymes pour la plupart, associés à un nombre de meurtres. La remarque "embauché/disponible" est présente pour chaque nom.

Les tueurs à gages sont du monde entier, et leurs prix varient de l'abordable au ridiculement cher. Leurs noms? Mad Dog, anonymes variés, Django, Freddie, **Jaqen**...
Et, oui, Jaqen est marqué comme employé...

PS: Anonymous veut juste dire "anonyme", rien à voir avec les comptes de Coralie.

3.7 Le Disque Dur

Le Disque Dur est caché dans le coffre fort derrière la tableau du Titanic. Coffre-fort qui s'ouvre soit comme une brute, soit avec les clefs dans la poche du cadavre.

Brancher le disque dur révèle un pop-up, qui, pour ouvrir le disque dur, demande "**THE KILLER'S NAME IS: _ _ _ _ _**" (**cinq emplacements pour caractères**).

La réponse, bien sûr, est *Jaqen*, car Ros n'entend pas son meurtrier à lui, mais bien le tueur du Livre Rouge.

Il est impirable (hors cas extrême où le MJ veut faire avancer le scénario). Il peut aussi être invulnérable, si c'est nécessaire (oui, il a déjà été détruit). Il a aussi déjà été caché par des PJ pour l'entièreté de la partie. Essayez de convaincre au PJ qu'il aura pas de quoi l'ouvrir chez lui, car Ros a très certainement laissé des indices...

Le disque dur contient:

- Un dossier où Ros a des informations sur l'UVF, toute leur gestion financière. (Pas de props fourni). En tout cas, certaines transactions bizarres sur son excel de dépenses persos sont bien comblées par des entrées/sorties d'argent pour l'UVF...
- Les messages Hermès, supprimés de son téléphone par Connor. Voir les props.
 - Conversation entre Rossignol et Oracle
 - Conversation entre la Veuve Noire et Rossignol.
 - Les messages d'Anonymous (Liam devrait être surprise, puisque ça n'est pas lui qui les a envoyés...). *Remarque: il faut être clair que "Anonymous" veut juste dire que c'est un compte anonyme sur Hermès. Ce n'est pas un pseudo en soi - il n'y a aucun lien avec le tueur anonyme du livre rouge.*

Remarque: il est possible que Jason réussisse à ouvrir le disque dur avant que le livre rouge ne soit trouvé. It happens.

3.8 Gestion de Combat

Il y a beaucoup de raisons pour lesquelles un combat se déclare. Rosalie peut confronter Liam ou Jason, Liam ou Coralie peuvent payer Jason pour qu'ils tuent quelqu'un présent, une dispute dégénère... Ce n'est pas obligatoire sur toutes les tables, mais c'est généralement bon signe (tant que ça n'est pas trop tôt.)

Personnellement, je n'ai jamais trouvé de bonne manière pour gérer le combat. Néanmoins, je peux vous donner une hiérarchie théorique: **Jason, Liam, Rosalie, Coralie, Connor**. Bien sûr, ces rapports de force sont à moduler selon la situation exacte: Connor est vraisemblablement un poil plus fort que les deux femmes, mais elles sont entraînées. Rosalie est moins rapide. La surprise, la réactivité du PJ joue aussi. Jason, Liam et Rosalie savent tous utiliser une arme à feu et viser, même si Jason est de loin le tireur le plus précis.

Coralie et Connor savent appuyer sur la gâchette, mais risquent de rater, surtout sous le coup de la panique.

De toute manière, lorsqu'un combat se déclare, vous n'allez pas avoir le temps de réfléchir, c'est un exercice de logique d'impro rapide.

Évitez de tuer en une balle flat un PJ, bien sûr, mais s'ils ont été assez bêtes pour laisser son arme à Jason et qu'il tire à bout portant dans la tête, il ne va pas rater. J'ai vu des tables tuer tous les PJ. C'est quelque chose qui arrive.

3.9 Fins du scénario

La fatigue se fait ressentir, le disque dur est ouvert (ou non, parfois, après 4h, nos chers PJ n'ont pas compris qu'il fallait trouver les codes), Jason devient impatient, les coups de feux sont partis, tout le monde est soit en train de fuir ou de mourir. A toi, cher MJ, de donner le coup de grâce à cette table, et d'enclencher doucement la transition vers les épilogues.

- Il est possible que Rosalie appelle des renforts. Évidemment, leur arrivée est à retarder le plus possible jusqu'à qu'une position claire de dominance arrive (Jason ou Liam inconscient out capturé, etc), ou donner l'occasion à certains PJ ds l'initiative de partir dès qu'il est clair que la police arrive. Généralement, l'annonce du renfort ou le son des sirènes sert d'élément de déclenchement pour des dernières actions dramatiques. Comme précisé, Ros habite au dernier étage, disons, au cinquième; sauter de la fenêtre est du suicide, mais désescalader n'est pas *impossible*, surtout pas pour Jason, et peut-être pour Liam (Connor, s'il essaye, va se fracturer quelque chose, voire mourir ou rester paralysé à la fenêtre). Il n'y a qu'une cage d'escalier pour sortir (si les PJ enquêtent sur un escalier de secours, vous pouvez leur en rajouter une pour les récompenser d'y avoir penser, mais aucune n'est prévue). Dès que la police dans l'immeuble, c'est généralement fini, car Rosalie appelle généralement assez de renforts pour battre même Jason (faut imaginer SWAT). Hésitez pas à RP la police entrant dans l'appartement pour faire une dernière scène de bataille. Après, cela dépend comment elle décrit la situation à ses supérieurs. D'un point de vue méta, vous pouvez toujours prétendre que l'Admin retarde la police pour protéger Jason.
- Il est possible qu'un PJ prenne des actions dramatiques, comme abattre tout le monde et mettre le feu. Dès une mise à feu, les PJ ont quelques minutes pour tout résoudre et sortir. S'ils sont enfermés (c'est arrivé, entre autres dans la salle de bain), leurs probabilités de s'en sortir sont faibles, sauf, encore une fois, potentiellement Liam ou Jason qui peuvent enfoncer une porte (bon généralement c'est Jason qui met le feu).
- Enfin, l'Admin peut débarquer. C'est arrivé une fois, quand les PJ refusaient d'enquêter sur le Livre Rouge et qu'il a fallu bien les menacer. Aucun PJ n'a survécu.

Si tout le monde n'est pas mort sur le coup, une fois les morts, les rescapés et les arrestations résolus (un policier demande à Rosalie qui il doit arrêter, et généralement, le choix d'arrêter Connor ou non lui revient), il faut tour-à-tour demander aux PJ leurs épilogues. Voici quelques pistes pour toi, cher MJ:

- Rosalie détermine ce qu'elle fait de Connor, potentiellement de Coralie. Si Connor est pas démasqué, c'est possible qu'il reste à la Garda, et réussit à rentrer au MI5

(surtout si Coralie lui donne une recommandation, lui demander). Sinon, il peut être arrêté, et, même si le meurtre du Ros est impossible à prouver maintenant que les PJ ont mis leur mains et empreintes partout dessus (sauf s'ils ont vraiment fait gaffe, alors la police scientifique peut prouver que c'est Connor). Non, la pire chose qui peut arriver à Connor est si la police enquête sur lui pour Rosalie et trouve son PC. Il pourra alors perdre son futur dans l'informatique.

- Le MI5 viendra récupérer Coralie et, si elle est pas trop compromise, elle peut être protégée par son travail et s'en sortir, sauf si potentiellement Rosalie fait autrement et arrive à sortir des preuves. Vous pouvez demander à Coralie si elle fait quelque chose pour lever le blâme de Rosalie.
- Liam est mort, rescapé, ou arrêté contre son gré. Il est arrivé une fois où il a décidé de travailler avec le gouvernement irlandais pour arrêter l'UVF (la fameuse fin machine à café, absolument légendaire, où Connor, Coralie et Liam ont tous les trois finis au MI5 autour de la pause machine à café la plus gênante du monde). S'il finit arrêté, l'IRA étant en main forte depuis les enchères, il peut être libéré par son réseau.
- Jason est généralement mort ou rescapé. Le cas échéant, sauf si Rosalie met vraiment la pression pour le retrouver, il arrivera à s'échapper du pays et assumer un faux nom si sa réelle identité est découverte pour continuer sa vie et sa carrière (selon ce que le PJ décide). S'il est arrêté, le PJ a le choix ou non de trahir l'Admin. Il peut alors être libéré par l'Admin, abattu dans sa cellule comme Daniels, ou potentiellement sauvé et garder très secrètement, à vivre une vie privée de la liberté qui lui était si chère.

Laissez votre imagination libre, pour qu'elle tisse ensemble les fils de l'histoire de votre table en une conclusion satisfaisante: que les initiatives des PJ soient récompensées, mais que les conséquences de leurs actions se fassent ressentir. Aucune deux tables ne sont les mêmes!

Cher MJ, nous arrivons, après de longues heures de préparation et de jeu, à une clôture du scénario: il ne vous reste qu'à démêler cette intrigue auprès des PJ curieux de connaître la vérité de cette sombre histoire....

4. Méta MJ

4.1 Mécanismes d'action du MJ

Pour un huis-clos, Veuve Noire laisse en fait pas mal de marge de manœuvre au MJ. Vous serez très occupés, mais au moins, la situation n'est pas complètement en-dehors de votre contrôle. **N'hésitez pas à parler à vos PJ, à débriefer en aparté au fur et à mesure du savoir pour savoir comment il faut orienter la situation.**

Essentiellement, vous avez deux moyens d'actions.

Le premier, c'est les indices. Les PJ ne savent pas où sont censés être les indices, ni en combien d'exemplaires. Vos PJ ne regardent pas dans la bibliothèque, mais regardent derrière les planches barricadées? Décalez un indice derrière. Mon dieu, regardez ce papier qui est tombé du bureau! C'est le papier que vous n'avez pas trouvé parce que vous n'avez pas fouillé dans le tiroir! Il vous manque un code? Rós l'a écrit sur un bout de papier. Oui, c'est transparent, parfois, mais les PJ ne veulent pas être coincés non plus. Le plan est une suggestion, faites la table à votre sauce. Vous avez aussi des chats, agents naturels du chaos, à votre service. Une de mes premières tables, un chat effrayé a renversé la bibliothèque pour libérer le lecteur de puces. C'est aussi un scénario où des PJ vont bloquer des informations, et bien qu'ils vont être énervés si vous contournez trop leurs actions, avoir une info en double n'est pas interdit, pour débloquer un autre groupe de PJ qui eux enquêtent et sont bloqués. L'appartement est votre monde à vous.

Le deuxième, les PNJ. Manon, les familles apeurées par l'Admin. Les autorités en général: juste parce que Rosalie les appelle en début de scénario, ne veut pas dire qu'ils doivent débarquer (gros incendie autre part, corruption par l'admin, faite ce que vous voulez).

Mais en particulier, votre gros bras de levier, c'est l'Admin du Livre Rouge. Leurs motifs? Ce que vous voulez. Ils ne veulent pas que n'importe qui (les autorités) mettent la main sur le Livre, mais ils ont besoin de clients. Ils veulent protéger Jason, mais le laisseront mourir s'il faut. Cathal les intéresse, peut-être assez pour demander à Jason de le protéger. Ou pas. A vous de jouer avec cet équilibre. En plus, c'est une organisation, et qui dit organisation, dit contradictions internes. L'Admin est un gros point de pression si les PJ sont RP. Dites leurs que le numéro inconnu envoie des photos de leur maison sur Maps, puis envoie des photos du panneau de la rue, puis de la maison... Puis de la femme ou de la soeur, complètement ignorants... Mettez leur la pression jusqu'à qu'ils entrent la clef de hachage, et lèvent l'alerte. L'admin vous permet aussi de faire de Jason ce que vous voulez, de le forcer à coopérer ou induire de la tension. Voir le paragraphe suivant pour des détails.

4.2 Le Problème Avec Jason Cullen

Bon. Vous vous souvenez du fait que Jason, malgré le fait que c'est mon bébé, mon PJ préféré je l'admets), il a un gros défaut d'écriture depuis la V0 que je n'arrive pas à résoudre? C'est que, dès que Rós est mort, cette arme impulsive n'a plus d'objectif que sa propre survie. Parfois, ça prend un peu de temps avant qu'il ne s'en rende compte, parce qu'au début, on essaye de dérouler le mystère, de résoudre le meurtre. Mais inévitablement, pour Jason, il ne reste que la porte de sortie: sauf si l'Admin lui dit autrement. Parfois, le PJ va vous dire "là, j'ai envie de me barrer, mais je ne le ferai pas, parce que a foutrait en l'air la table." Bon. Là, on panique un peu.

En annexe il y a une suggestion de message du Ministère (qui n'est pas idéal, je l'avoue), qui, après la découverte du corps, dit à Jason, essentiellement, *co-opérez avec les gens pour trouver les codes, de toute manière on fait un reboot de la sécurité, on vous payera*. Bon, les résultats jusqu'ici ont été moyens et certains PJ ont mal compris le texto.

Je vous ai déjà dit qu'on faisait ce qu'on voulait avec l'Admin? Parce que ça peut aller de l'ordonner à buter tout le monde pour protéger son identité, à l'abandonner parce que son identité est compromise, à lui demander de protéger Liam (si Liam réussit le test et cède pas le code, même sous la torture). Ils peuvent vouloir que personne qui ne trouve le code ne sortent vivant, ou personne des autorités (à savoir Rosalie et Coralie, Connor à voir), ou au contraire le pousser à coopérer: ils veulent savoir qui a tué Rós, parce que Rós était un client. Ou alors, ils veulent qu'il coopère pour se protéger lui, et tant pis pour les codes, ils déménagent leur site et veulent donner une fausse piste à la police. Tant pis si ce n'est pas cohérent avec le fait qu'ils aient fait tué Daniels pour protéger les codes.

Vous pouvez aussi essayer de le faire s'orienter vers un autre PJ pour qu'ils conspirent ensemble (généralement Liam). Liam ou Coralie (ou Connor?) peuvent le payer avec l'argent de l'IRA / de Rós pour l'envoyer regarder ailleurs, voire descendre un autre PJ. Il faut qu'il soit motivé par l'intrigue et proche d'un autre PJ pour que cela se fasse, par contre.

Bref, vous avez une infinité d'options qui dépendent de votre Jason, de votre table, de ce dont vous avez besoin. Le plus gros problème de ce scénario est sans doute le raccrochage aux wagons de Jason Cullen: d'où l'intérêt, pendant le brief, d'essayer de lui donner des liens. Il doit vouloir s'accrocher à l'intrigue, aux autres PJ, parce que l'idée originelle du scénario, c'est que si ça n'est pas résolu, il risque d'être accusé.

5. Recapitulatif

Qui connaît qui ?

Personnages Connus (Abscisse connaît/sait qui est Ordonnée)

Case en noir = c'est cette personne

	Rosalie	Liam	Coralie	Connor	Jason
Ros/Rossignol	Oui (enquête sur lui)	Oui (ennemie appartenant à UVF)	Oui (son père)	Oui (père de Rosalie + travaille pour lui)	Oui (employé par lui)
Rosalie		Non	Oui (lui a envoyé le dossier sur Ros par le MI5)	Oui (son stagiaire)	Oui (arrête Daniels)
Liam	Subconscient (attentat à la bombe)		Non		Oui (sa cible)
Coralie	Oui (fille de Ros)	Non		Oui (follement amoureux)	Oui (fille de Ros)
Connor	Oui (stagiaire)		Oui (à l'Impérial, lui parle parfois)		Non
Jason/Caleb	Non				
Cathal	Pas a priori mais peut trouver		Connait nom sans savoir qui est derrière	Nom sur Excel = Veuve Noire ?	Non
Rorschach	Enchères (pas présente, mais info d'un contact)		Connait nom sans savoir qui est derrière	Enchères	Oui (encore sa cible)
Veuve Noire	Non	Connait nom sans savoir qui est derrière		Oui = Rosalie	Non

Anonymous	Non			Non	
Oracle	Pythia sans savoir identité	Seulement que = Imperial	Interagit sans savoir identité		De nom
Jaçen	Non				
Daniels	L'a arrêté (et tabassé)	Non	Oui	Non	L'a buté
Manon (Black Neons)	Non			Oui	Non

Les codes

Code	Où le trouver ?
1-Pù/3	Black Neons, Manon
2- K1//	Aisling (le chat gentil)
3 -K&nD	Daniels (Rosalie a le code)
4-3N!&	Aisling (le chat gentil)
5- #RA9K	Pooka (le chat méchant)
6- 8ùc4	Pooka (le chat méchant)
7- R£D§	Red Market (après avoir renseigné un donneur)
8- 1R4€	Outer Heaven (caché dans la partie admin après s'être connecté)

Les sites

Noir si les gens ne connaissent pas le site
 Rouge s'ils connaissent mais n'ont pas le lien
 Orange s'ils ont le lien mais de compte
 Vert s'ils ont un compte avec le mdp associé

	Rosalie	Liam	Coralie	Connor	Jason	Ros
Outer Heaven	Black	Vert	Rouge	Black	Black	Vert
Black Neons (pas besoin de compte)	Black	Black	Black	Orange	Black	Orange
Red Market	Black	Black	Black	Black	Vert	Vert
Unspeakables				Orange		
Pythia		Rouge		Vert		
The Red Ledger		Rouge		Rouge		
Hermes		Rouge		Vert		

Recap indices MJ et lieux

Info / Objet	Lieu (permutable)	Salle (permutable)
Caméras trafiquées à distance	Dehors	Dehors
Rós n'est pas sorti	Veste, chaussures, papiers	Vestibule
Appel à Daniels de Rós	Fiche de Rosalie	
RDV Vétos x2 Puçage	Agenda / Appel Vêto	Vestibule
Présence d'un chat	Gamelle, poils chats, chat	
Allergie Connor aux chats	Chats se frottent à Connor	
2x Chats	Haut placard	Placard, Cachette Chats
Autre salle?	Placard, fond sonne creux	Placard
Autre salle?	Chambre paraît <i>petite</i>	Placard
Carte Black Neons	Table de nuit	Chambre
Arme Secondaire (Option)	Faux-sol armoire	Chambre
Noms Chats (pour MDP)	Chats	Médaille chats, véto
Rós là récemment	Nourriture fraîche sur table	Salon
Plan Apart HRP	Table Salon	Table Salon
Lecteurs de Puces	Coffret Sherlock Biblio	Bibliothèque Salon
Article Attentat (+date 06 02 83 pour mdp admin Outer Heaven)		Bibliothèque Salon
Article Mort Daniels		Bibliothèque Salon
Fréquence Outer Heaven	Livre Rossignol et la Rose	Bibliothèque Salon
Coffre-fort à clef avec disque dur verrouillé	Derrière tableau Titanic	Salon
Ros séquestré de paranoïa	Barricade, stock nourriture	
Pub Numéro Outer Heaven	Radio: Pub sur 88.5 FM	Radio Cuisine
Listes Sites pour Codes	Frigo (aussi sur ordi)	Cuisine
Antihistaminiques Connor	Armoire à pharmacie	Salle de Bain
Adresse Red Market	Armoire à pharmacie + ordi	Salle de Bain

Gel hydro-alcoolique presque vide	Armoire à pharmacie	Salle de Bain
Porte du bureau	Cloison du salon	Accès via Salon
Cadavre de Rós	Assis au bureau	Bureau
Odeur de Gel Hydro-Alcoolique		Générale, mais surtout dans bureau
Corps: étranglé, mort contusion à la tempe contre le bureau		Bureau
CATHAL écrit en sang sous le bureau		Bureau
Clef du coffre-fort	Poche de Rós	Bureau
Téléphone de Rós	Poche de Rós	Bureau
Appli supprimée (Hermès)	Téléphone Rós	
Conv Whatsapp Siobhan	Téléphone Rós	
Conv Whatsapp avec personne hors-contacts (numéro Connor)	Téléphone Rós	
Formulaire don d'organe vierge	Bureau	Bureau
Formulaire don d'organe rempli par Siobhán	Bureau	Bureau
Indication ordi: NE PAS RALLUMER	Ordi	Bureau
Chargeur ordi	Absent, poche de Connor	
Conversation Mail Siobhán	Ordi bureau windows	
Dual-Boot	En rallumant ordi	Ordi Bureau
Compta Douteuse + Nom de Connor	Excel Linux	Ordi Bureau
Re- liste sites web pour code	Notes Linux	Ordi Bureau
Accès TOR	Linux	Ordi Bureau
Bourse Bitcoin	Linux	Ordi Bureau
Codes chats	Chats + lecteur de puce	

Code Daniels	Fiche de Rosalie	
Code Black Neons	Manon	Darknet
Code Outer Heaven	Outer Heaven (derrirée code admin)	Darknet
Code Red Market	Renseigner un donneur d'abord	Darknet
Hash dans Unspeakables	Connor, sinon dans les notes sur ordi de Rós	Darknet
Nom de JAQEN, et qu'il est embauché	Livre Rouge	Darknet
Infos UVF + Screens Hermès	Disque dur déverrouillé	

Info divers

1 Bitcoin = 95 k\$

100\$ = 0.00106 bitcoin

Porte monnaie BC de Ros: 15 BC (soit 1.425 M\$)

Petit tips pour écrire les fadas!!

C'est alt+0225 pour écrire "á" (comme dans Siobhán)

Et c'est alt+0243 pour écrire "ó" (comme dans Rós)

Et dans Linux, CTRL+SHIFT + U pour écrire en unicode - un u devrait apparaître - , puis tapez 00E1, puis entrée, pour "á", ou 00F3 pour "ó"

Sinon copiez-collez. Comme vous pouvez voir, l'auteure a elle-même eu la flemme par moments.

Liens divers pour contenus bonus

S'il vous faut une **énigme de piratage quand un PJ essaye de craquer un ordinateur / téléphone** - Le *Black Box*:

Black Box Puzzle: <https://bezumie.com/blackbox>

Règles: [https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Box_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Box_(game))

S'il vous faut une énigme de piratage, version sadique (pas utilisée depuis la V0)- le *sudoku binaire*:

Binary Puzzles (avec règles): <https://binarypuzzle.com/>

Pour faire peur) vos PJ: Faux ransomware, écran de piratage

<https://pranx.com/>

Pour générer des interactions sur messageries instantanées:

<https://ifaketextmessage.com/>

Utiliser Skype pour Hermès, Whatsapp pour communications autres (Siobhan, Connor)

Les photos de profile d'Anonymous, d'Oracle et de Jaqen sont dans le dossier IP de Props.

Sinon utiliser photos personnages "officielles" (en couleur). Liam n'en a pas. Anonymous est la photo par défaut d'un compte Hermès.

Utile si vous voulez écrire une conversation texte de deux points de vue différents: un extracteur de texte à partir d'une image:

<https://brandfolder.com/workbench/extract-text-from-image>

PDF séparateur pour avoir les fiches PJ après avoir téléchargé le google docs:

https://www.ilovepdf.com/split_pdf

Annexe de lore vraiment inutile

(écrit petit pour pas prendre de la place)

Lore bonus: Les ancêtres de l'Admin du Livre Rouge sont l'Orchestre Rouge, qui dans notre histoire à nous est une théorie du complot américaine datant de la guerre froide - l'orchestre rouge aurait été une organisation d'espionnage soviétique (le "rouge" du communisme). Le nom "orchestre" fait référence au fait qu'on surnommait les opérateurs radios les "pianistes". Dans l'univers de Veuve Noire, cette organisation a bel et bien existé et ses descendants ont formé le Ministère Rouge, avec les pianistes de la radio devenant des pianistes du clavier...

Remarque sur les noms:

-Les noms sont quasiment tous irlandais (mais pas forcément gaéliques).

Rós et Coralie Fíodóir: Fíodóir, prononcé "fi-o-doér (avec le r anglais)", signifie "tisseuse", "araignée" - ce sont eux qui ont tissés la toile qui tient les PJ ensemble. Evidemment, la Veuve Noire est une référence à ceci.

Rós signifie promontoire, pas de difficulté ou de signification particulière. Le rossignol est une référence (HRP et in-RP, comme confirmé par le livre de la bibliothèque) à l'histoire d'Oscar Wilde, le Rossignol et la Rose.

Coralie n'est pas irlandais, mais c'est une référence au film Coraline de Burton, et de l'Autre Mère un peu araignée... On m'a dit que ça ressemblait trop à Rosalie, désolée, c'est un peu tard...

Sa petite soeur est **Siobhán** (chi-vonne), qui signifie "Dieu est bon".

Sa mère s'appelle **Deirdre** ("Dirdra") parce qu'un personnage de mythe celte tragique très célèbre, Deirdre of the Sorrows... La famille avait aussi un chat quand ils habitaient encore ensemble, **Róisín** ("ro-chine" - petite rose), dont **Aisling** ("Ache-ling" - rêve) et **Pooka** (esprit espiègle irlandais, parfois maléfique), les chats actuels de Rós, sont visiblement les chatons. *Petite anecdote:* Rós peut aussi vouloir dire "rose" donc Róisín veut dire "petite rose"... il devait adorer ce chat... plus que ses enfants je pense...

Liam est un prénom irlandais, et peut-être pris comme référence à Liam Neeson et son rôle dans Taken. Liam O'Brien est un acteur et membre de Critical Role...

Rorschach, prononcé *Rorschach*, est une référence certes au test psychologique, mais plutôt in-RP au personnage dans Watchmen. Ils ont des psychologies similaires. Ish. Pas politiquement.

Cathal (pas sûr de la prononciation, on va garder Cathal) est un prénom irlandais signifiant "dirigeant de bataille", c'est l'équivalent irlandais de Charles.

Rosalie est un prénom français mais qui existe en anglais. Initialement, elle s'appelait Renée. une référence à René Montoya dans DC Comics. Mais non. Rosalie, Coralie... Oups...

O'Callaghan (*O Calla-hanne*) est un nom irlandais sans trop de signification. Une hypothèse de signification est "qui aime les églises" d'où son côté très catholique.

Connor est un prénom irlandais que j'aime beaucoup à cause de Detroit Become Human, mais ça marche bien pour un nerd. En plus ça veut dire "qui aime les chiens" (d'où son allergie aux chats)

McNamara veut vraiment dire "fils du chien de la mer"...

Oracle est une référence au personnage de Barbara Gordon dans DC Comics - cette même omniscience via le piratage.

Jason est une référence à Jason Todd dans DC Comics

Cullen est un nom irlandais, mais ça rappelle *culling*, un abattage sélectif.

Jaqen est une ref évidente, et son nom a été choisi pour donner son pseudo...

Il a une sœur, **Saoirse Cullen** ["Sir-sha", signifiant liberté].

Caleb: Ref au personnage Critical Role de Liam O'Brien (ce n'est pas le vrai nom du personnage)

Graves: Ref à Percival Graves dans les Animaux Fantastiques, dont ça n'est pas le vrai nom...

Remerciements

Merci à Nathan (Turtyo) qui a beaucoup aidé et apporté à ce scénar, et qui a fait la partie "récapitulatif".

Merci à QCM / PeriZamolo pour les slides des sites webs.

Merci à ceux qui m'ont écouté parler en long, en large et en travers de ce scénario jusqu'à ce qu'il soit fini, et même après.

Enfin, merci à tous mes MJ de la conv: Turtyo, Station, Hamona, Hugooctopus, Nimir!

6. Dossier Props

6.1: Abstract et Affiche

VEUVE NOIRE
Un scénario de **KAMÉHAMÉHA**

Genre: Murder huis-clos à props, Enigmes, Intrigue
PJ: 5

Trigger: Mort, violence, religion, discrimination, terrorisme. Fiches PJ longues.
Ce scénario traite du Dark Web et certaines allusions à du contenu dérangeant sont faites mais restent a priori implicites.

Maintenant, quelque part dans Dublin. Un appartement sombre et délabré. Cinq inconnus dans le salon d'un homme disparu.
Aucun d'entre vous n'est censé être là: aucun d'entre vous n'en dira donc quoi que ce soit. Cinq personnes, aux vies disparates, pourtant interconnectées au sein d'une tapisserie élaborée d'alias et de mensonges. Une toile de soie noire: un Dark Web. Assise au centre, l'araignée tisseuse: Rós Fiodóir, disparu, et, vous espérez tous, décédé.
Est-ce vraiment la vérité que vous cherchez, ou une vérité, celle qui protégera la votre? Qui sont les autres, quand le masque de l'anonymat est tombé? Pourriez-vous jouer le Jeu, une fois le visage à découvert?



THE DEMON'S
NAME IS CATHAL

SERVER BREACHES

Rossignol
Today at 16:20
I know who you are

Veuve Noire
Un scénario de
Kaméhaméha

6.2 Cartes

Toutes les cartes que nous avons sont des requêtes des joueurs, donc s'il vous en manque, n'hésitez pas à en créer!

Carte de Police Rosalie:



Fausse Carte MI5 Rosalie (oui, c'était la demande du PJ, c'était drôle ave Coralie):
 À plier. (ça se prononce *Kiara Kavanogue*)

 <p>SECURITYSERVICE MI5</p> <p>Special Agent</p> <p><i>Ciara Kavanagh</i></p> <hr/> <p>Officer's Signature</p> <p><i>Anthony Douglas</i></p> <p>M.I.5 The Security Service of H.M Government of Great Britain Thames House 11 Millbank London SW</p>	<p>DIRECTOR</p> <p><i>Sir Ken McCallum</i></p> <hr/> <p>MIS IS AN ORGANISATION WHERE INTEGRITY, COURAGE AND RESPECT ARE CENTRAL TO WHAT WE DO. WE ENCOURAGE AND ADMIRE DIFFERENCE. OUR WORK IS SECRET, EVERYTHING WE DO IS LEGAL AND IS UNDERPINNED BY THE VALUES THAT DEFINE THE UK.</p>  <p>SPECIAL AGENT <i>Ciara Kavanagh</i></p>
---	--

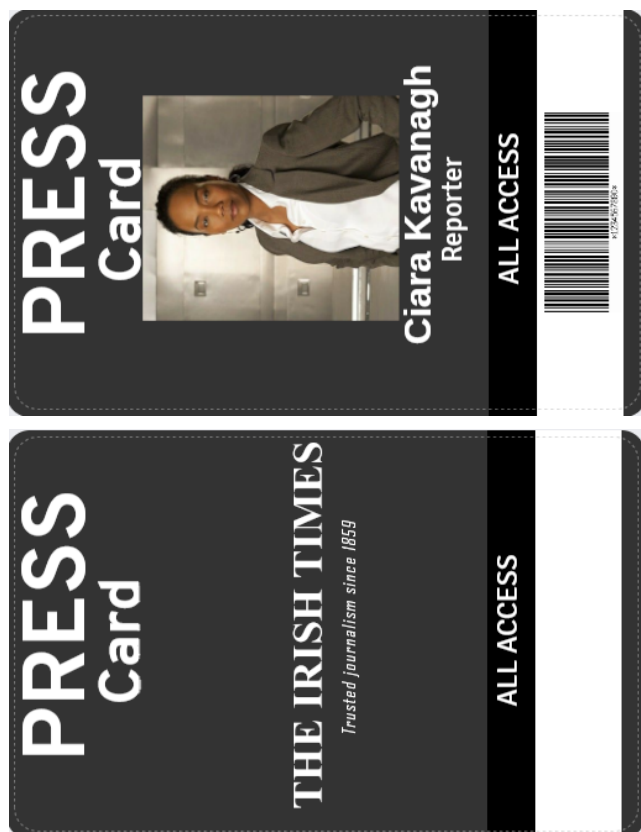
Carte expirée FBI Rosalie:
 À plier.

<p>DEPARTEMENT OF INVESTIGATION</p>  <p>FBI</p> <p>THIS CERTIFIER THAT THE SIGNATURE AND PHOTOGRAPH HEREON IS AN APPOINTED</p> <p>SPECIAL AGENT <i>Rosalie O'Callaghan</i></p> <p>OF THE FEDERAL BUREAU OF JUSTICE UNITED STATES DEPARTEMENT OF INVESTIGATION</p>	<p>DIRECTOR</p> <p><i>Robert Mueller</i></p>  <p>THIS CERTIFIER THAT THE SIGNATURE AND PHOTOGRAPH HEREON IS AN APPOINTED SPECIAL AGENT OF THE FEDERAL BUREAU OF JUSTICE UNITED STATES DEPARTEMENT OF INVESTIGATION SUCH IS CHARGED WITH DUTY OF INVESTIGATING VIOLATIONS OF THE LAWS OF THE UNITED STATES COLLECTING EVIDENCE IN CASES IN WHICH THE UNITED STATES US IS OR MAY BE PARTY OF INTEREST AND PERFORMING OTHER DUTIES IMPOSED UPON HIM BY LAW</p> <p>SPECIAL AGENT <i>Rosalie OC</i></p> <p>FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION</p>
--	---

Carte MI5 Coralie:

 <p>SECURITYSERVICE MI5</p> <p>Special Agent</p> <p><i>Coralie Fiodor</i></p> <hr/> <p>Officer's Signature</p> <p><i>E.Cardinal</i></p> <p>M.I.5 The Security Service of H.M Government of Great Britain Thames House 11 Millbank London SW</p>	<p>DIRECTOR</p> <p><i>Sir Ken McCallum</i></p> <hr/> <p>MIS IS AN ORGANISATION WHERE INTEGRITY, COURAGE AND RESPECT ARE CENTRAL TO WHAT WE DO. WE ENCOURAGE AND ADMIRE DIFFERENCE. OUR WORK IS SECRET, EVERYTHING WE DO IS LEGAL AND IS UNDERPINNED BY THE VALUES THAT DEFINE THE UK.</p>  <p>SPECIAL AGENT <i>Coralie Fiodor</i></p>
--	--

Fausse Carte Presse Rosalie: (ça se prononce *Kiara Kavanogue*)



Carte Liam: (VERSO et recto avec vrai / faux nom)

Private Investigation Agency



Private Investigation Agency

This is to certify that:
Seán Mulligan

is a

PRIVATE INVESTIGATOR

certified by

The Private Security Authority (PSA)



LICENSE # **NY-2013004**
EXPIRES: **12-31-2021**

Private Investigation Agency

This is to certify that:
Liam O'Brien

is a

PRIVATE INVESTIGATOR

certified by

The Private Security Authority (PSA)



LICENSE # **NY-2013004**
EXPIRES: **12-31-2024**

FEBRUARY 6TH, 1983

The News Letter

IRA CAR BOMB KILLS THREE CHILDREN

In a shocking and senseless attack, the streets of Belfast were once again stained with blood after another vicious IRA terrorist bombing that killed three children. Early this morning, the IRA detonated a bomb that shattered the tranquility of a community already under siege from the very forces that claim to fight for it.

The bomb, strategically placed on a busy street in the heart of Belfast, exploded early, killing five civilians, of which three children instead of its intended target, a British Army patrol. The blast sent a violent shockwave through the area, with windows shattered and debris raining down onto the streets. While the man responsible for this heinous crime, a terrorist who responds to the name Cathal, was apprehended fleeing the scene of the massacre, first responders arrived too late to save the lives of the children. Once again, innocent men, women, and children are victims of the senseless violence of the Irish Republican Army.

This bomb was yet another in a long line of ruthless, calculated IRA attacks aimed at terrorizing those who stand by the British flag and uphold the values of civilization and order in Northern Ireland. The IRA's claim to represent the people of Ireland is hollow and deceitful. These cowards, hiding behind masks of nationalism, are waging war against their own neighbors, destroying the very fabric of the society they pretend to fight for. The people of Belfast are not their pawns, and the vast majority remain loyal to the United Kingdom and the British Crown.

While the IRA's campaign of violence continues unabated, the true protectors of Northern Ireland—those who truly value peace and stability—are standing firm.



The British Army continues to hold the line, ensuring that the Unionist community in Belfast can live free from the terror wrought by republican extremists. These soldiers do not shrink in the face of danger but instead press on, undeterred by the fearmongering tactics of the IRA.

In stark contrast to the IRA's brutality, the Ulster Volunteer Force (UVF) continues to stand as the guardian of the Unionist cause in Northern Ireland. While the IRA seeks to tear apart Ulster, the UVF works to defend the community from the threat of terrorism, providing protection for those who want nothing more than to live their lives in peace under the British flag. It is the UVF, not the IRA, that understands the true meaning of loyalty and sacrifice. The cowardly attack today is a reminder that the fight for Northern Ireland's future is far from over. But while the IRA's reign of terror continues to bring suffering, it is the British Army, the Unionists, and the UVF who represent the true hope for the people of Belfast. The time has come for all who support Irish republicanism to face the reality: Northern Ireland is British, and no amount of violence will change that. The people of Belfast deserve better than the terror of the IRA; they deserve to live in peace and security under the Unionist banner.

Article by Rós Fíodóir

THE TIMES

12th March 2024

The "Impossible" Murder of Edward Daniels at FCI Terminal Island

Child trafficker found dead in his cell

Los Angeles, CA — In a stunning and perplexing case, inmate Edward Daniels, 42, was found dead in his solitary confinement cell at the Federal Correctional Institution (FCI) Terminal Island, shot in the head. Daniels, who had been serving a 35-year sentence for child trafficking following a 2016 FBI raid on his Los Angeles villa, was housed in one of the prison's most secure areas. His infamous website hosted one of the largest hubs of child pornography on the Dark net, and was later taken down by the FBI.

The murder has left experts calling it "impossible," as Daniels' cell was under constant surveillance for his own protection, with cameras and regular guard checks. Despite these measures, someone managed to smuggle in a weapon and kill him with a single bullet to the head. The investigation has been further complicated by compromised security footage. Several cameras around the time of the murder mysteriously went dark for 30 minutes, with the remaining footage showing signs of deliberate tampering.

Authorities suspect a breach in the prison's security system, with theories ranging from internal sabotage to a high-tech hack.

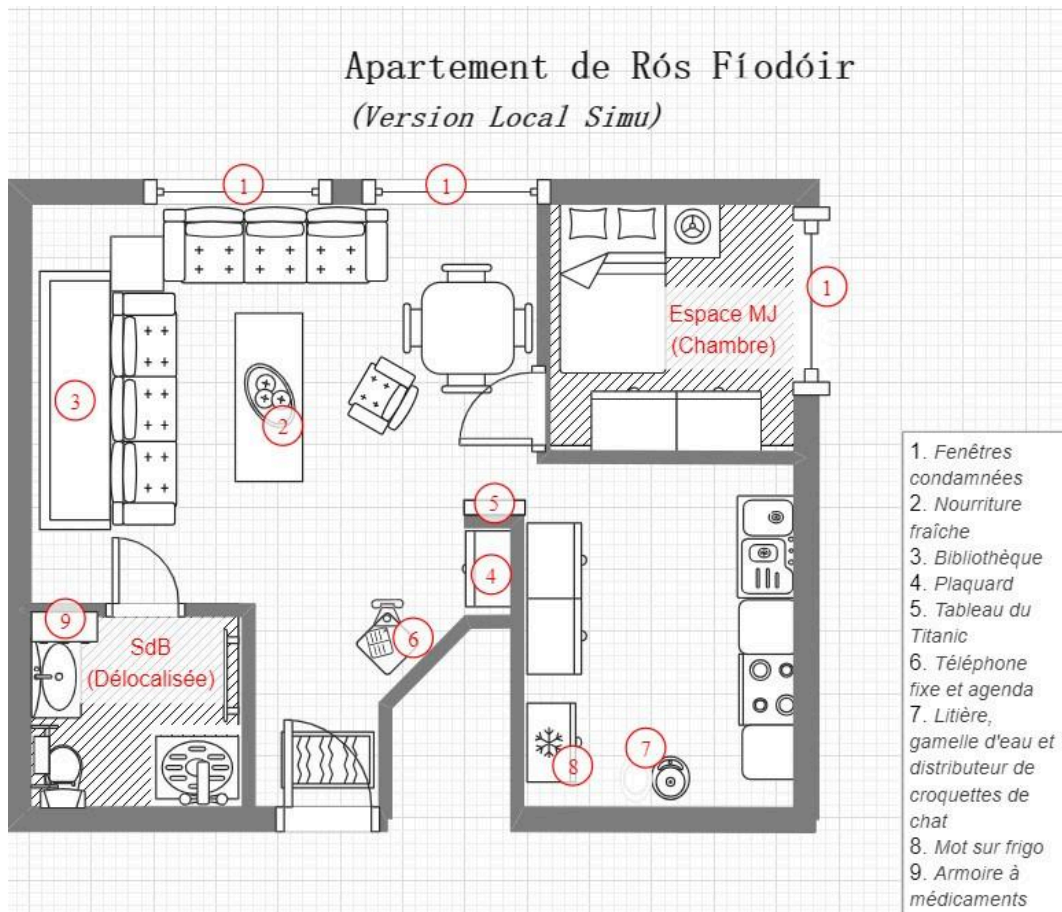
Sources confirm that the footage appears to have been pirated, raising concerns that someone possessing advanced skills and possible external help orchestrated the crime.



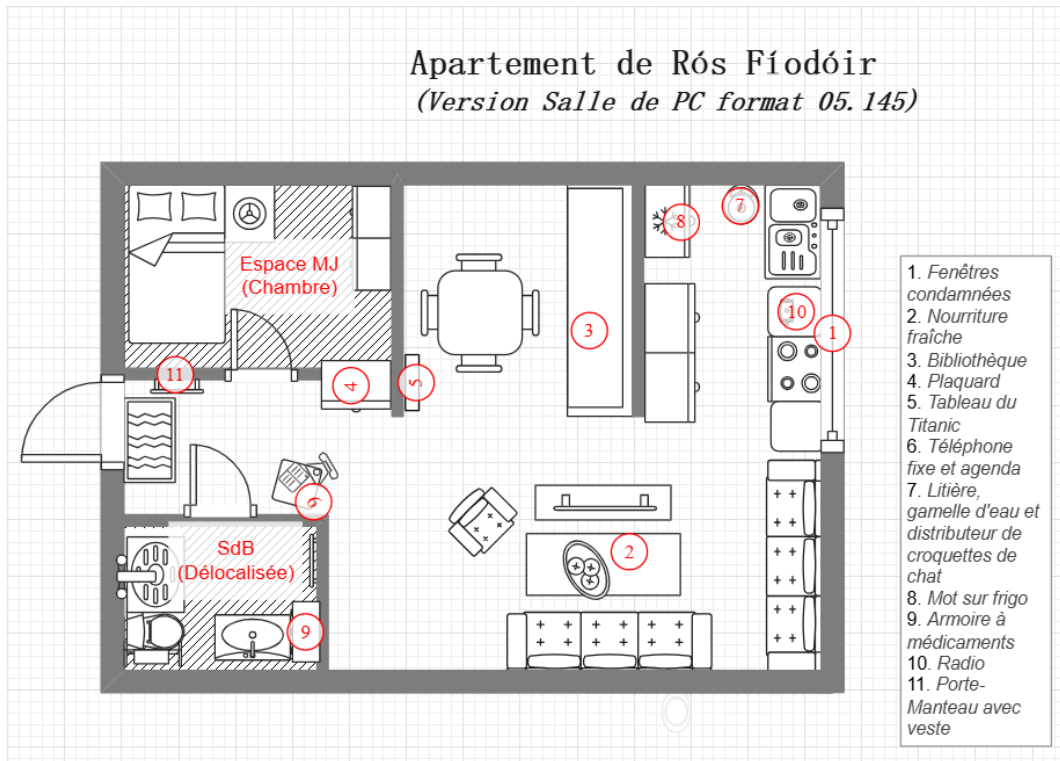
The precision and coordination of the killing suggest a well-planned operation, not a random act of violence, inviting speculation that the murder could be linked to Daniels' ties to the human trafficking world. Investigators are now focusing on whether the motive was to silence Daniels or a targeted attack by a rival within the prison system. Prison officials and the FBI are under intense scrutiny as they attempt to piece together how such a brazen murder was carried out in one of the country's most secure federal facilities.

6.4 Plans

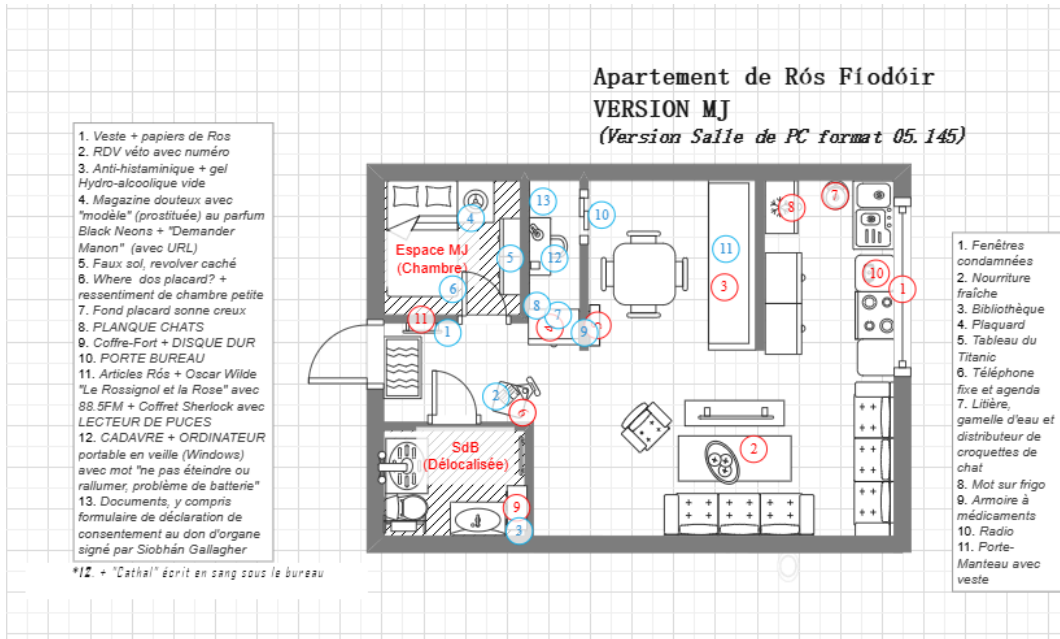
Plan Local Simu, version Plan PJ (à imprimer et poser sur la table):



Plan de l'appartement pour une salle de PC, version PJ (à imprimer et poser sur la table):



Plan salle de PC, version MJ (garder pour vous!):



6.5 Le Contrat (Pour Jason)

PROPS HRP, CALEB

Sommaire du contrat d' "extradition expéditive"¹

Statut: ACCOMPLIT

Partis concernés du contrat:

Employeur, nom ou alias: *Unspeakables Corporation LTD*²

Employé, nom ou alias: *Jaqen*

Extradé:

Nom (Personne ou Groupe): *Daniels, Edward Anthonin*

Description Physique: *Voir photo jointe au contrat.*

Lieu de résidence: [REDACTED] *Los Angeles*

Lieu de travail: *N/A*

Lieu de rencontre probable *Federal Correctional Institution, Terminal Island, Los Angeles*

Notes: L'extradé est détenu dans le-dit centre de correction.

Paiement: Effectué

Somme de base: *200,000.000\$*

Bonus due aux délais impartis: *15,000.000\$*

Bonus due à la difficulté de la mission: *15,000.000\$*

Bonus pour mise en oeuvre efficace: *5,000.000\$*

Somme Totale: *240 000.000 \$*

Méthode de paiement: *Virement*

Détails du Paiement: *Transaction effectuée et reçue directement au compte de l'Employé avant la date limite décidée. Paiement était en deux parties: les sommes de base et bonus pour difficulté de la mission furent transférées avant l'accomplissement de la mission. Le bonus pour mise en oeuvre efficace et une somme bonus négociée après furent payées post-accomplissement. Les paiements furent répartis sur une année civile.*

Détails de l'extradition:

L'extradé est confiné à l'Institut de Correction Fédéral, Terminal Island, Los Angeles.

L'Employé doit infiltrer l'Institut (Une fausse identité sera donnée par Unspeakables Corporation LTD). L'extradé est gardé séparé de la population générale à cause de problèmes avec d'autres détenus: l'extradé n'est pas sous haute sécurité, mais sa cellule est dans le bâtiment haute-sécurité avec des cellules à occupants uniques. Un bonus dû à cette complication est inclus. Unspeakables Corporation LTD recommande que l'Employé complète la mission avant que l'extradé soit mis en garde protective par le FBI, car un tel événement rendrait l'extradition bien plus difficile, si ce n'est impossible. Un bonus dû à cette contrainte temporelle sévère a été inclus.

Désirs du parti client:

Efficace. Sans traces. Dans les temps imposés. C'est tout.

Date de la signature du contrat: *[Un mois avant la date du scénario]*

¹ Lire: assassinat

² C'est l'entité pseudo-légale qui cache le Ministère Rouge, ou l'admin du Livre Rouge

6.6 Screen Des Dépenses de Ros

- Sur le Drive
- Pas la peine d'imprimer, vous pouvez décrire ce qui est important à l'oral ou le montrer sur un écran
- Merci à Turtyo pour le sheet

	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
60	Retraite		Caisse épargne	1.5 K						
61	Locataires		Locataire	1.6 K						
62	Retraite		Caisse épargne	1.5 K						
63	Entretien voiture	Réparateur		-28.5 K	-0.3					
64	Scolarité Coralie	Coralie		-11.0 K						
65	Locataires		Locataire	1.6 K						
66	Retraite		Caisse épargne	1.5 K						
67	Locataires		Locataire	1.6 K						
68	Concours de beauté chat			500						
69	Retraite		Caisse épargne	1.5 K						
70	Locataires		Locataire	1.6 K						
71	Retraite		Caisse épargne	1.5 K						
72	Entretien voiture	Réparateur		-532.0 K	-5.6					
73	Locataires		Locataire	1.6 K						
74	Actions		Ubuntu Virus Firewall	779.0 K	8.2					
75	Retraite		Caisse épargne	1.5 K						
76	Locataires		Locataire	1.6 K						
77	Retraite		Caisse épargne	1.5 K						
78	Locataires		Locataire	1.6 K						
79	Aide informatique			142.5 K	1.5					
80	Retraite		Caisse épargne	1.5 K						
81	Aide informatique			142.5 K	1.5					
82	Entretien voiture	Réparateur		-332.5 K	-3.5					
83	Locataires		Locataire	1.6 K						
84	Recherche	Oracle		-0.7 K	-0.0073					
85	Retraite		Caisse épargne	1.5 K						
86	Salaire	Connor		-2.5 K						
87	Locataires		Locataire	1.6 K						
88	Retraite		Caisse épargne	1.5 K						
89	Salaire	Connor		-2.5 K						
90	Locataires		Locataire	1.6 K						
91	Retraite		Caisse épargne	1.5 K						
92	Entretien voiture	Réparateur		-655.5 K	-6.9					
93	Locataires		Locataire	1.6 K						
94	Vétérinaire	Veto		-70						
95	Vétérinaire	Veto		-70						
96	Retraite		Caisse épargne	1.5 K						
97	Locataires		Locataire	1.6 K						
98	Collecte des déchets	Eboueur		-150.0 K	-1.578947					
99	Achat bricolage	Magasin		-100						
100	Nourriture Chats	Magasin		-50						
101	Litière chats	Magasin		-50						
102	The Shimering Steak	Resto		-35						
103	The Shimering Steak	Resto		-35						
104	The Shimering Steak	Resto		-35						
105	The Shimering Steak	Resto		-35						
106	The Shimering Steak	Resto		-35						
107	The Shimering Steak	Resto		-35						
108	The Shimering Steak	Resto		-35						
109										
110										
111	Collecte des déchets			-120.0 K	-1.263157	A faire				
							Total €	Total Bc		
							Difference € - Bc			
							1132.7 K	11.213753		
							67.4 K			

6.7 Slides pour les sites

- Les diapos devraient être le sur drive (Docs aime pas qu'on incruste des PDF)
- Merci à QCM / PeriZamolo pour les diapos

6.7.1 Black Neons

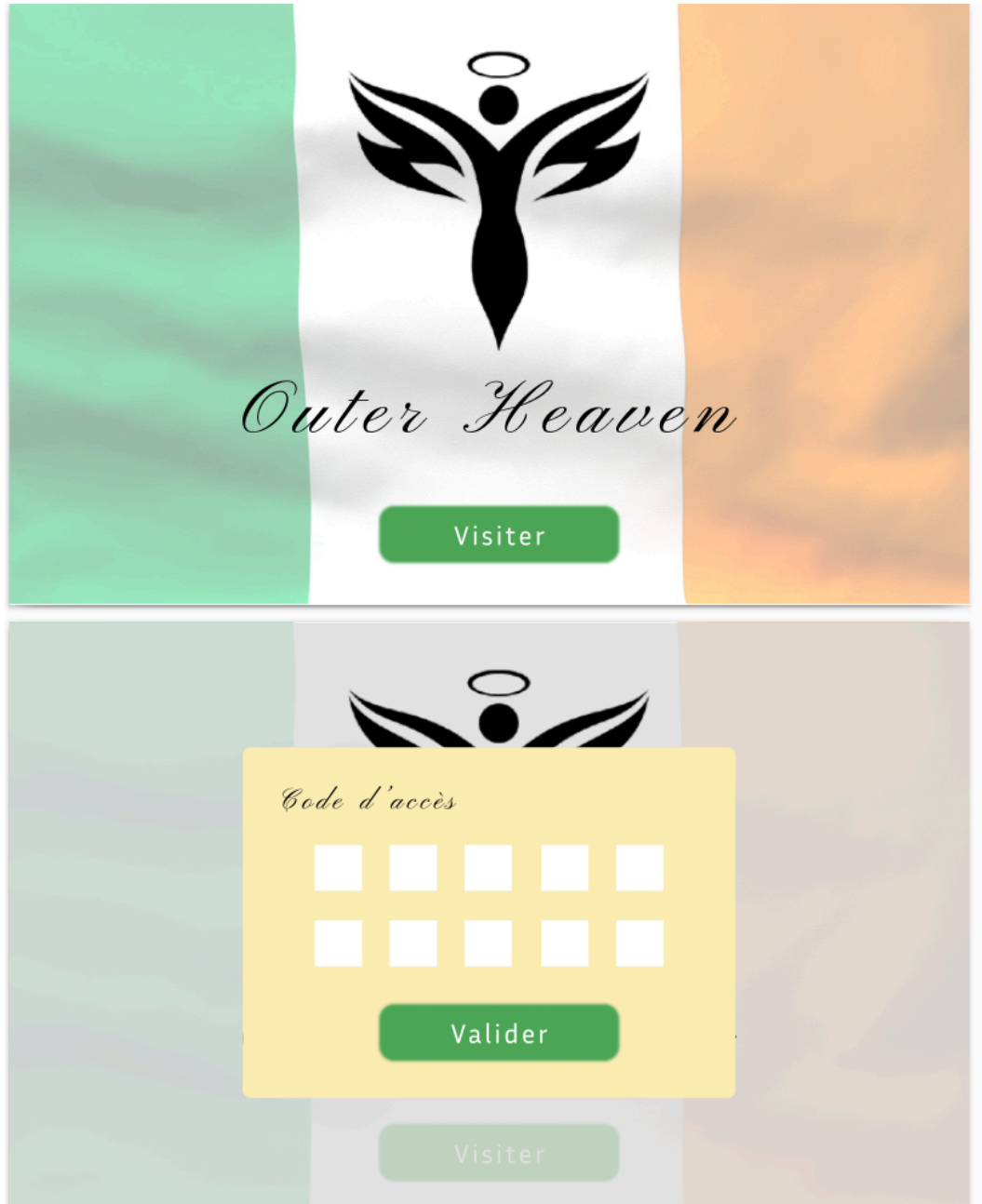



Une envie particulière ?


The image shows a screenshot of a dating application interface. At the top, there is a pink horizontal bar. Below it, a dark background features three profile cards. Each card contains a profile picture, a name, a set of numbers, a short bio, and a status indicator (a colored dot). The profiles are: Tom (male, yellow dot), Manon (female, green dot), and Elisa (female, red dot). The interface also includes some decorative light effects and a bottom navigation bar with three dots.


Name	Numbers	Status	Bio
Tom	32a 178 43 18x5	Yellow	Discuter, Explorer, Découvrir... Tes demandes seront mes désirs
Manon	24a 165 90 70 80	Green	Confesse-moi ce qui te tracasses, tu repartiras plus léger
Elisa	28a 173 80 55 85	Red	Indisponible pour le moment


6.7.2 Outer Heaven



 *Outer Heaven*

 Forum

 Ventes

 Admin

Sujet	Auteur	Dernier message


 *Outer Heaven*


 Forum


 Ventes


 Admin

-  Nouvelle vente - Kinahan
-  Vente fermée - Al Qaeda
-  Enchères en cours - Anonymous

 *Outer Heaven*


 Forum


 Ventes


 Admin


Code d'accès

Valider

 *Outer Heaven*

 Forum

 Ventes

 Admin

6.7.3 Red Market

Red Market



Rechercher

S'enregistrer

Red Market - Rechercher

Rechercher... Genre Organe Age

Organe	Genre	Age	Ville	Délai
	♂	35		♥
	♀	28		♥
	♂	18		♥
	♂	52		♥
	♀	43		♥
	♀	56		♥
	♀	27		♥
	♂	28		♥
	♂	34		♥
	♀	38		♥
	♀	17		♥
	♀	5		♥
	♂	22		♥

Red Market - Nouveau donneur

Nom de naissance

Nom usuel

Prénom(s) (Ordre de l'état civil)

Lieu de naissance, Ville

Code Postal

Pays

Sexe Femme Homme

J'autorise tout prélèvement d'éléments de mon corps, après ma mort et de mon vivant

- Pour soigner les malades (greffe)
- Pour aider la recherche scientifique
- Pour servir aux profits de l'entreprise Red Market, propriété de Unspeakables Ltd

Je souhaite recevoir une confirmation de mon inscription OUI NON

C'est une demande de modification de ma précédente inscription OUI NON

Signature électronique

6.7.4 Red Ledger

The Red Ledger



Nom	Pays*	Kill count**	Coût minimum (\$)	Dommages collatéraux	Profil de la cible	Status
Valkyrie	USA	15	250k	×	Tous profils sauf enfants	○
Jaqen	USA	12	200k	×	Tous profils	○
Django H.	Columbia	31	30k	✓	Tous profils	○
Mad Dog	UK	45	150k	✓	Tous profils	○
Anonymous	Japan	8	100k	×	Ni femmes ni enfants	○
Leon D.	USA	22	170k	✓	Ni femmes ni enfants	●

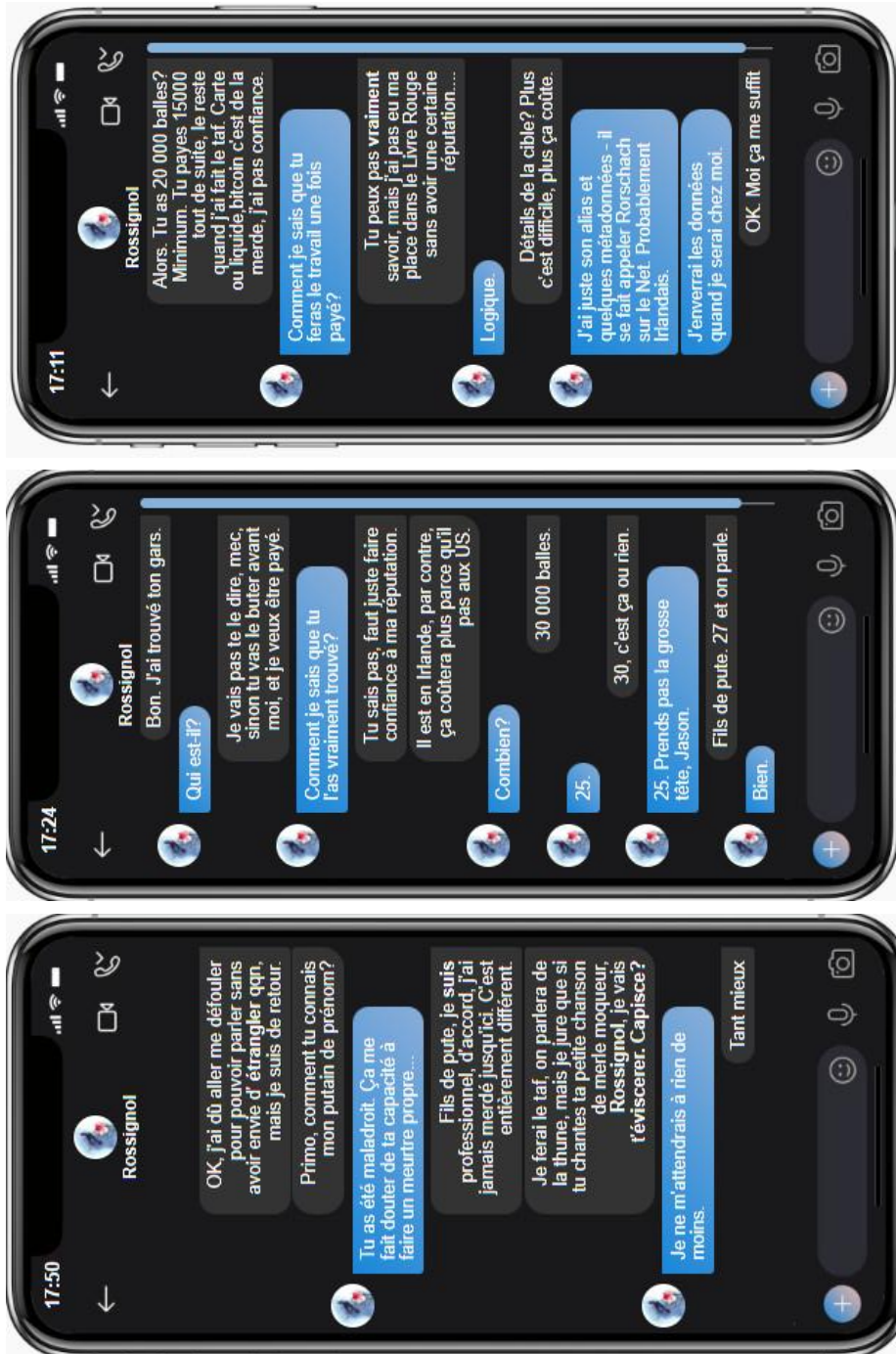
*Les tueurs peuvent se déplacer à l'étranger, à charge

**Kill count depuis l'ajout au Livre Rouge

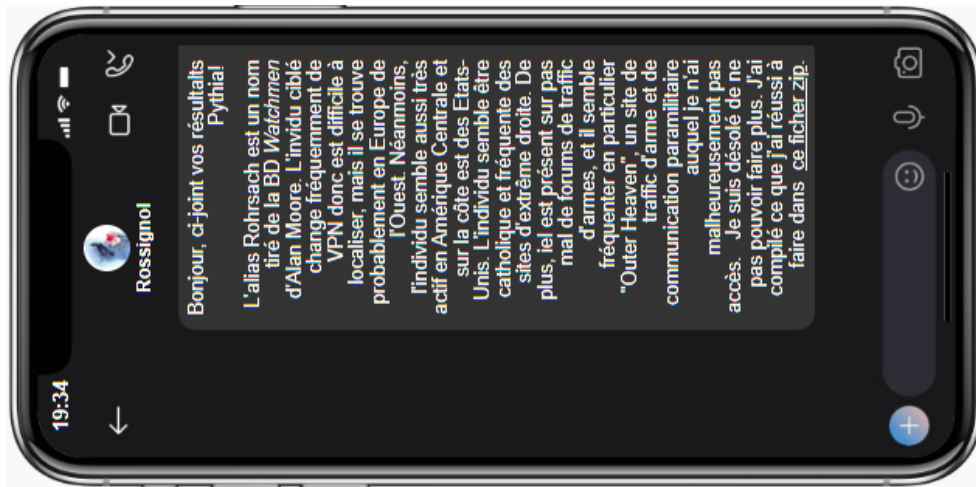
6.8 Screens des Messages

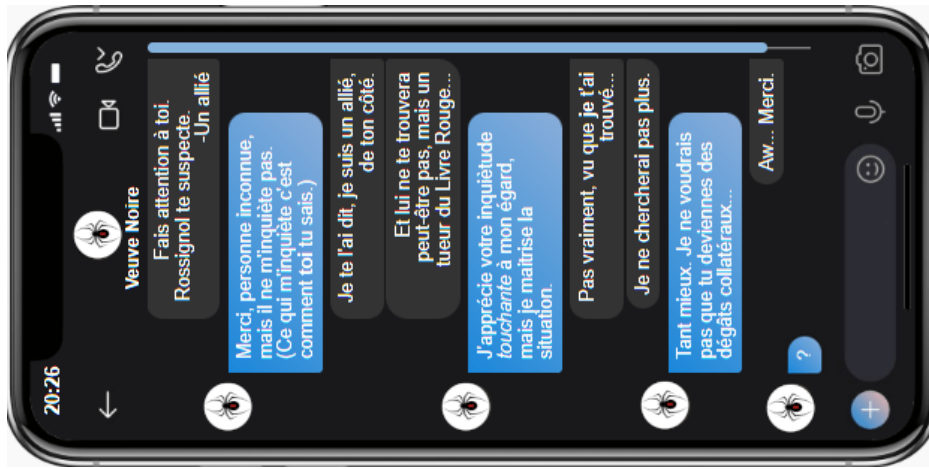
6.8.1 Messages des PJ

A) Jason



B) Connor



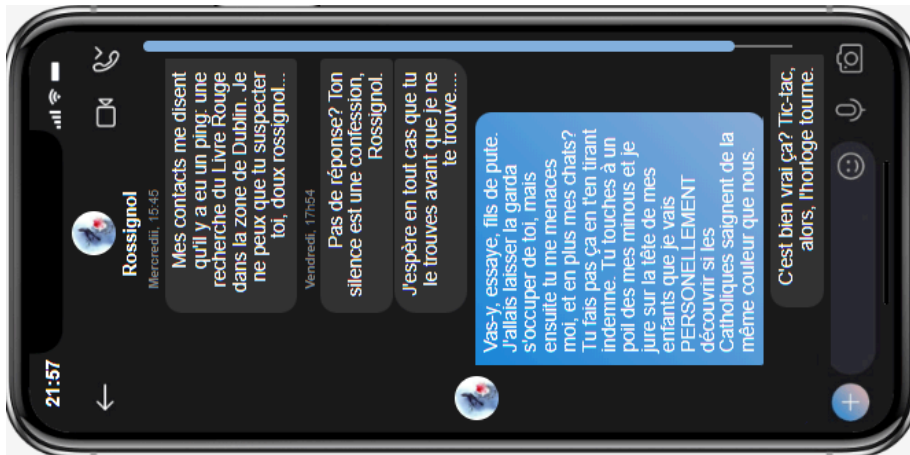
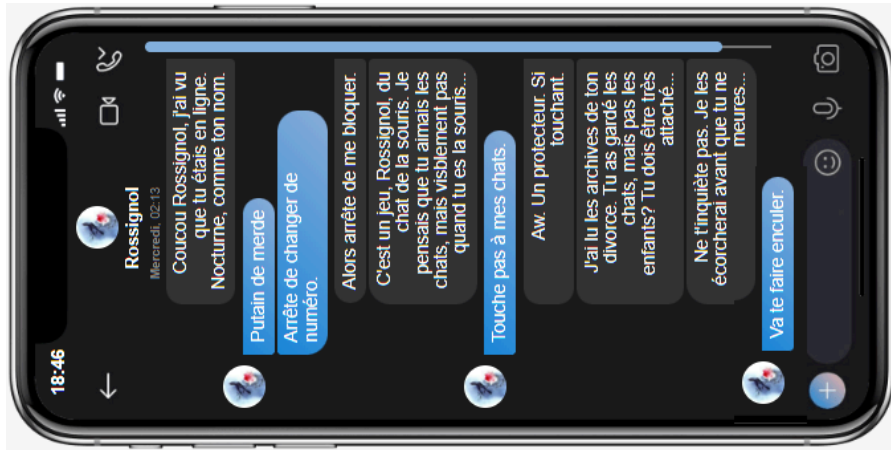


C) Coralie (Veuve Noire)



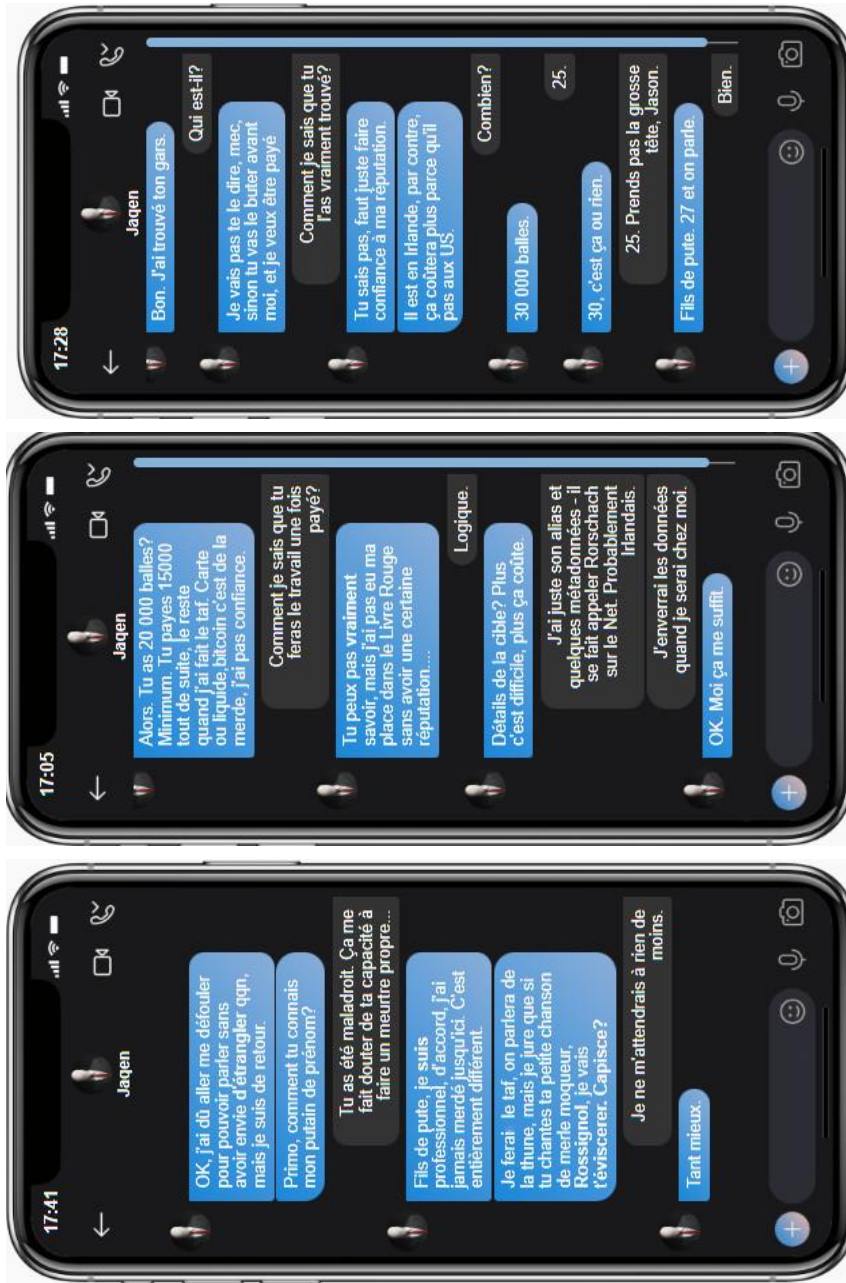
D) Coralie (Anonymous)





6.8.2 Messages sur le Disque Dur

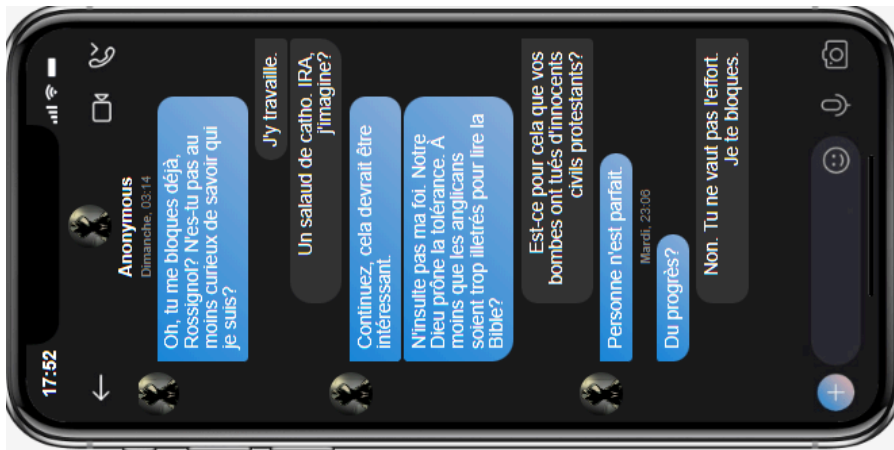
A) Jaqen



B) Oracle



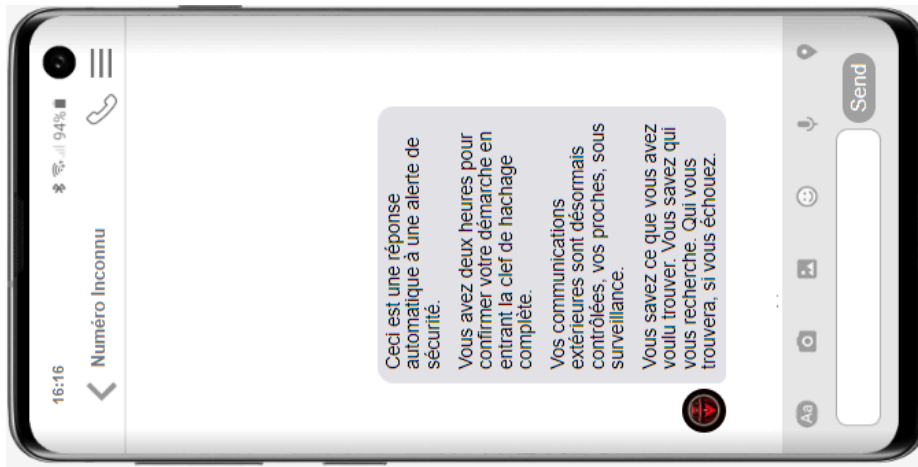
C) Anonymous





6.8.3 Alerte du Ministère Rouge

A) Message d'Alerte (Envoyer à tous PJ dès que l'Admin rentre en action)



B) Message automatique

(Envoyer à tout le monde sauf Jason dès que qqn fait une fausse manip du genre entrer "livre rouge" sans la clef de hachage complète dans le site Unspeakables).



C) Message bonus: (pour motiver Jason si nécessaire).

Le message est pas super clair mais la thèse est "co-opérez, on veut bien que les autorités perdent leurs temps à chercher notre site alors qu'en réalité nous allons déménager"



6.9 Liste To-Do des sites sur le frigidaire

- Aussi dans l'appli notes de l'ordi de Ros
- Peut être imprimé où copié à la min

Hash:

Prostitution Website?

~~Lolita~~ NO

Moulin Rouge?

Black Neons OK

Red Market OK

Daniels OK

Outer Heaven ? 2 more?

Pl: Buy cat food for Aisling

Vet

6.95 Formulaire de consentement au don d'organe pour Red Market
(A imprimer deux fois, 1x vierge, 1x remplie avec des instructions pour Siobhan Gallagher.)

INSCRIPTION SUR LE REGISTRE DES CONTRIBUABLES AU RED MARKET

NOM DE NAISSANCE :
NOM USUEL :
PRÉNOM(S) (ORDRE DE L'ÉTAT CIVIL) :
SEXE :..... MASCULIN FÉMININ
NE(E) LE (JOUR / MOIS / ANNÉE) :/...../.....
LIEU DE NAISSANCE, VILLE :
CODE POSTAL : PAYS :

J'AUTORISE TOUT PRELÈVEMENT D'ÉLÉMENTS DE MON CORPS, APRÈS MA MORT ET DE MON VIVANT:

- pour soigner les malades (greffe)
- pour aider la recherche scientifique
- pour servir au profit de l'entreprise Red Market, propriété de Unspeakables Ltd ;

Je souhaite recevoir une confirmation de mon inscription OUI NON

C'est une demande de modification de ma précédente inscription OUI NON

ADRESSE :
.....
.....
VILLE : CODE POSTAL :

Date :/...../.....

Signature :

7. FICHES PJ

Caleb
~1/13~

Caleb Graves



Chaotique Mauvais
Arrogant - Désinvolte - Impulsif

*Baby, I'm a powder keg, waiting to explode
They say I'm a lunatic, passed out in the road
Yeah, I'm a ten cent man in a hundred dollar suit
[...]*

*There's trouble in my daydreams
It's all I've ever known
The day that I was born, trouble won't leave me alone
It's flowing in my bloodstream
And running through my veins
And when I lose my mind, it's the trouble that remains.
-Adam Jensen, *Trouble**

NB: Cette fiche PJ contient des références à la prise de drogues et des pensées suicidaires.

D'abord, mon nom n'est pas Graves. Ni Caleb, d'ailleurs.
Jason Cullen. Le nom du gamin qui tirait la gueule dans le bureau du principal alors que sa mère se massait le front. "Je l'amènerai voir un psy." disait-elle, et elle ne le faisait jamais, parce que ça coûtait trop cher pour essayer de réparer un adolescent qui ne voulait pas l'être.

Je suis un enfant à problèmes, et ma mère est une sainte pour m'avoir supporté.

Pour moi, l'Irlande c'est pas si compliqué: c'est la terre dont rêve mes parents, l'Eden duquel on est exilé. J'ai jamais compris les complexités de la politique, la tristesse de mes

Caleb

~2/13~

parents quand ils parlaient d'un pays à unifier. Pour moi l'Irlande c'est un souvenir d'enfance, nos seules vacances à l'étranger: la glace, les moutons, la pluie et la plage froide. Un d'entre eux: Une plage dans le Kerry. Ma soeur, Saoirse⁴ est petite, toute petite, et moi j'ai un grand sourire avec pleins de dents qui manquent. Une photo de nous, en ligne, pour me mettre la honte devant mes potes. J'ai jamais demandé de l'enlever: secrètement, je l'aime trop.

Je suis un ado à problèmes. Flegmatique, rebelle par ennui, chaotique par nécessité. Le résumé de mes bulletins scolaires est facile - brillant, mais fout le bordel en cours. Jason Cullen, premier de la classe, premier en conseil disciplinaire. Mais aussi, c'est si chiant, j'ai compris le truc, pourquoi faire vingt fois l'application de la même formule? Avancez, oui ou merde! Ce n'est pas de ma faute si mes camarades sont cons comme des murs, pourquoi dois-je en souffrir? Au bout d'un moment, j'abandonne, j'amène mon ordi en cours pour faire autre chose, et les profs abandonnent à leur tour.

S'il y a une chose à laquelle je suis bon, c'est les jeux vidéo. Surtout les jeux de guerre. C'est un mélange d'excellents réflexes et de beaucoup trop de temps passé sur CoD.

Mais même là, je m'ennuyais. J'ai programmé des mods pour augmenter la difficulté, rendre les choses plus rapides, plus dangereuses, plus intéressantes, et par là j'ai développé pas mal de connaissances en informatique durant mes heures perdues au lycée.

J'étais casse-cou à souhait, aussi. J'ai fait des frayeurs à ma mère, à essayer d'aller toujours plus haut, toujours vers plus de danger. On a fini par me mettre des cours de boxe pour me canaliser, et c'était la meilleure idée que mes parents aient jamais eu. Le revers de la pièce était que, sachant que je savais me défendre, j'allais m'en prendre à des gars toujours plus costauds, mais je n'ai jamais regretté de m'être fait casser la gueule. *Tu es malade, Jason*, me dit Saoirse, alors qu'on est aux urgences, et j'ai le nez en sang mais un grand sourire, et je ris, parce que je n'ai jamais été aussi *vivant*.

J'ai vingt ans, je suis insomniaque. Un autre problème, un autre défaut. Je l'ai toujours été, mais maintenant, je ne suis plus contraint à faire les cents pas dans ma chambre. Je vis la nuit, vraiment, à flâner dans les rues, le doigt sur le pouls de cette ville qui m'appartient. J'aurais pû y laisser ma peau, mais la musique rock dans les oreilles, les mains dans les poches, la tête dans les étoiles, je suis insouciant, inconscient, trop confiant, un jeune dieu invincible et immortel.

Je m'ennuie. Tout est gris, tout est répétitif, je suis indifférent aux gens et à leurs histoires.

Dès l'université - le lycée, même - j'ai pris des substances qu'il ne fallait pas. Au lycée c'était rien de bien dur, je fumais de l'herbe avec mes potes derrière les toilettes, et à l'université j'ai un peu expérimenté. J'ai un peu tout testé depuis. Y compris les prostitués - à vrai dire, la première fois c'était un pari, mais il ne faut pas me dire que je suis incapable de faire quelque chose: le triomphe social est sa propre drogue. Dans ma défense, je dormais pas la nuit, mes décisions étaient d'une lucidité douteuse, et puis, fallait bien faire passer la brume dépressive dans laquelle m'ensevelissait la fatigue... Ces petits moments étaient des rares éclats de couleur, vif mais fugace, dans un monde de fatigue et d'ennui. L'espace d'une heure, je brisais la morne monotonie pour toucher à l'euphorie. Je suis un dilapidateur

⁴ Prononcé "Sir-cha", signifie *liberté*.

Caleb

~3/13~

débauché, et pourtant, toujours à la recherche d'un nouveau sommet de la folie, une expérience qui me permettra de battre la dernière. C'est un miracle que je ne suis pas encore ruiné.

Mais ça paye bien de tuer. Je suis riche. J'ai le privilège de pouvoir être addict.

Mon premier meurtre n'était pas vraiment prévu.

Il faut dire que j'ai commencé comme videur dans une boîte de nuit - je ne suis pas grand et costaud, mais je peux casser la gueule à quelqu'un si nécessaire, et les horaires ne me perturbent pas. Je n'ai compris sur le coup que la boîte de nuit n'était pas, en fait, une boîte de nuit, mais plutôt une façade pour autre chose, et que mes employeurs n'étaient pas de bons petits commerçants. La vie est faite d'heureuses petites coïncidences comme ça.

Il s'ensuit de cela que le club était assez agité, avec une clientèle difficile. Difficile de raisonner avec des drogués. Mais celui-ci... était encore plus têtue. Il revenait après que je l'ai repoussé. Puis il a sorti le couteau. Les couteaux, en combat de proximité, c'est bien plus dangereux que les fusils. S'il me le plantait dans un membre, dans un organe...

Donc quand il m'a sauté dessus, je n'ai pas hésité.

Je devais juste le frapper jusqu'à qu'il lâche l'arme ou qu'il perde connaissance.

Puis il est tombé.

Et je n'ai pas arrêté de frapper.

Une terreur aveugle, m'avait saisi. J'étais terrifié, de mourir, de me prendre son couteau dans le flanc. Mon cerveau me hurlait *frappe le, frappe le, casse lui la gueule pour pas qu'il puisse répondre*.

"C'est bon." M'a doucement dit mon collègue, une main sur mon épaule. "Il bouge plus."

Je tremblais. Je pleurais. J'avais du sang chaud plein les mains et lui plein la gueule. Le souvenir de la sensation du cartilage craquelant sous mes poings me retournaient l'estomac.

J'ai toujours la pensée que ça ne se voyait pas qu'il était mort. Il aurait pu être inconscient. A vrai dire, à ce jour, je ne sais pas si c'est moi qui l'ai tué ou s'il est mort des séquelles. Ou si les mafieux derrière se sont chargés de l'achever, inconscient. Dans les deux cas, mon patron nous a retrouvé à notre poste après la fermeture.

"Il est mort."

Je me souviens du choc. L'absence de pensée qui me pilotait, ce subconscient dont je ne décidais rien qui prenait le contrôle.

"Désolé." Réponse absurde, avec du recul. Mon patron m'avait regardé bizarrement.

"On gère. Rentres chez toi pour la nuit."

"Je reviens demain?"

Parce que mon plus gros problème, dans l'immédiat, était de savoir si j'étais viré.

"Bien sûr."

Ça ne m'avait pas choqué, sur le coup. Rien ne me choquait. Pas même le fait que j'étais un meurtrier. Du moins, jusqu'à ce que je sois rentré chez moi.

J'ai tué quelqu'un.

Et je ne sais pas pourquoi, mais j'avais la subite envie de rire. C'était ridicule, absurde, un accident. Mes parents m'avaient élevé comme un bon catholique, jamais je n'aurais pu imaginer que je finisse *meurtrier*.

L'euphorie me suit pendant des jours. Ce léger frisson de peur lorsque je me demande si j'ai été *vu*, entendu, si le corps a été trouvé, s'il y a mes empreintes... De

Caleb

~4/13~

l'anxiété, oui, mais le saut de mon cœur à chaque fois qu'on claque une porte, parce que pour moi c'est la police qui me tombe dessus...

J'imagine presque les affiches placardées, comme dans un Western - *WANTED, DEAD OR ALIVE, Jason Cullen, age 16 y/o*. Putain, comment j'expliquais ça à mes parents? Est-ce que je disparaissais, sans un mot, fils indigne jusqu'à la fin, ou est-ce que je leur suppliais pour leur pardon, sachant que je n'en méritais pas? Est-ce que je leur dit que c'est une erreur de justice, qu'il faut me défendre? Me défendraient-ils? M'aimaient-ils assez pour me défendre? Ces pensées me harcelaient et je n'arrivais plus à sombrer dans le néant de l'existence quotidienne.

Après trois semaines houleuses, néanmoins, je me calme. J'ai appris, depuis, que ce n'est pas assez longtemps, que les enquêtes prennent des mois, mais, inexpérimenté que j'étais, je commençais à me dire que l'orage allait passer. Et dans cette sérénité qui virait rapidement à la grise monotonie, le souvenir de l'éclat de couleur dans le tableau de ma vie ne paraissait que d'autant plus vif.

Je n'avais qu'une seule question.

Comment je recommence?

Ironiquement, ma connerie m'a fait gagner en confiance au sein des cercles moins que légaux de New York. Le manque de pitié est la prise de risque était vu comme une preuve de caractère. Je suis resté dans la sécu, mais éventuellement, je suis passé un peu officieusement au statut de chien de garde - je me prélassais en arrière-plan jusqu'à ce que le patron pointe du doigt et dise *attaque*, et là je défonçais le type.

Ce moment où c'est fini, où je me rends compte que je saigne, où mon cœur bat la chamade après l'excitation, ou la réalisation qu'il était armé, que j'aurai pu perdre ou mourir s'installe... Je triomphe, je plane, je vis. Ma récompense était monétaire, mais c'était surtout l'euphorie. Parfois, j'avoue, elle a viré au sadisme...

"T'es putain de terrifiant, Jason." Et ce n'était pas ma sœur qui me disait ça, c'était des mafieux aguerris.

Jason *Cullen*, on m'appelait Culler, quelqu'un qui abat les animaux pour contrôler leurs nombres. Le nom m'a soulevé l'estomac la première fois que je l'ai entendu. J'ai le souvenir d'avoir eu la pensée absurde que *Saoirse est végétarienne, elle détesterait ça*. Et puis je m'y suis fait. Cette blague de surnom me collait au corps comme une deuxième peau, translucide mais répugnante. Ma réputation me précédait: je n'avais plus besoin d'être intimidant pour intimider. Je me mettais les pieds sur la table, Candy Crush entre les mains, et je recevais quand-même des regards inquiets. J'ai pris goût, il faut dire, à être la personne la plus dangereuse dans la salle. Ça me fait tourner la tête, ce sentiment de puissance.

Je ne dirais pas que je suis fier de mes actions passées. J'ai eu des moments de faiblesse, des moments où mon cœur m'a lâché quand j'ai vu que le gars par terre ne bougeait plus. Une boule dans la gorge, l'apesanteur dans mes tripes, les hauts le cœur. Mais je n'ai jamais fait demi-tour. Je n'ai jamais tout laissé tomber. Je ne l'ai même pas marqué, je crois, le point du non-retour. Il est passé à la dérobée, une nuit comme une autre, un sablier invisible écoulé dans la main de Dieu. Privé d'espoir, mon ange rédempteur s'est envolé sous la lune froide, me laissant seul parmi les ombres. Et je n'ai rien senti de différent.

Je me souviens d'un moment qui était après ce point là. On a commencé à me payer pour aller "nettoyer" - lire: se débarrasser de nos ennemis. Je les ai calmement remerciés pour le revolver, c'était plus pratique pour faire mon taf. Froid, pragmatique. Comme la première fois que j'ai vidé le chargeur dans la cible pour m'assurer qu'elle était bien morte.

Caleb

~5/13~

De nuit, Jason Cullen, ado insomniaque, était devenu Jason Culler, tueur à gages pour la mafia.

Je suis un connard irrémédiable - mon coeur aussi froid et indifférent que les cadavres que je laisse dans mon sillage. Les demandes de pitié m'irritent à être bruyantes, le sang m'énerve à rester sous mes ongles.

Mais ça m'arrive, parfois, rarement. Des accès de culpabilité. Des *crises de conscience*. Je pleure, je rage, je prie. Je m'en veux, je me déteste, je m'annihile. Je voudrais me poignarder, m'arracher ce coeur qui *ressens*.

"Tu n'es pas une mauvaise personne" Saoirse me murmure, les bras autour de moi, et j'en ris à travers mes larmes. Elle pense que je m'en veux pour les drogues, parce que je vais tuer mes parents à mourir jeune au fond d'une ruelle - une éventualité qui ne me fait plus peur, vue qu'elle est certaine. Ce sera une overdose, une balle bien placée, ou un incendie de ma propre création - peu importe, mais je ne pourrais pas dépérir dans une maison de retraite. Le deuil de mes parents est inévitable. Mais non, quand je ferme les yeux et que je vois un cadavre, ce n'est jamais le même, mais ce n'est jamais le mien.

Je sais que dans le lot, il y avait des innocents. Oui, je règle majoritairement des comptes entre mafieux, mais parfois, y'avait juste des gens normaux qui ne voulaient pas se faire extorquer, ou des héros, qui allaient balancer nos opérations à la police. Parfois c'est juste des mafieux, des connards de pure souche, mais quand je les descends à la sortie d'un repas de famille, ils sont aussi civils que tous les autres. C'est ces cadavres-là qui me volent les heures de sommeil que j'ai mendié à l'insomnie. Jamais des enfants - pas encore. Je sais pas ce que je ferai, si ça arrive un jour, une balle perdue prise par un gosse. (Jamais, on prie que ça n'arrive *jamais*, mais ça arrive, le collatéral, et Dieu sait qu'on n'est jamais prêt pour.) J'aimerais penser que j'aurai la décence de m'en mettre une après aussi... mais même de ça je ne suis pas sûr.

Quelle emmerde, que la conscience. Elle n'a jamais voulu m'empêcher de tirer, mais préfère me hanter quand je suis déjà damné. Elle me châtie pour un fait déjà accompli, comme si Dieu ne pouvait pas attendre ma mort pour me donner un goût des Enfers. Inutile. Si Dieu existait, il m'aurait empêché d'appuyer sur la détente, il m'aurait donné l'empathie pour arrêter. Si Dieu existait, il aurait fait tout un tas de choses différemment: il nous aurait sauvé de la merde humaine qui hante les rues de New York. Il vous aurait sauvé de moi.

Mais Dieu est un connard, et la conscience est un mensonge: sinon, j'aurais eu le courage de me buter il y a longtemps.

2019. La Pandémie Covid. C'est dur d'être un tueur à gages en cette période - moins de trafic, personne ne sort de chez eux. J'ai un BFR, mais ça part vite, surtout que j'ai augmenté la fréquence de mes prises de "médicaments" - Saoirse sait que ça va mal, je lui dit que c'est la dépression du confinement. Aussi, je me fais *chier*, comme un rat mort, à faire les 100 pas dans mon appart. Les jeux vidéos ne suffisent pas. Surtout que mon confinement durait en moyenne deux fois la longueur de quelqu'un de lambda, puisque je ne dors pas.

Je n'ai pas énormément de contact avec le Darknet. Mes dealers sont des sombres types qui traînent dans un coin de ruelle de New York, et j'habite aux US - ce n'est pas *difficile* de trouver un flingue pour faire mon boulot. Pas besoin de grande distribution sur des sites webs remplis de malware. Normalement, je trouve mes cibles en parlant aux gens, j'ai tout un réseau de mafieux et de SDF qui m'informent pour un peu de cash. Pas besoin de piratage... Sauf que là, tout ça, ça ne marchait pas, donc quand on m'a suggéré de

Caleb

~6/13~

diversifier mon offre, je l'ai fait - surtout que si je ne faisais pas quelque chose, j'allais mettre des balles dans le mur, et merde pour les voisins!

Bref, je me suis remis à la programmation. Il faut dire que quand quelque chose m'intéresse, j'apprends extrêmement vite. Et j'avais du temps pour apprendre - entre autres parce que mon corps n'allait pas le laisser dormir, et une fois lancé, j'avais une fâcheuse tendance à oublier de manger, aussi.

Éventuellement, j'en savais assez pour trouver n'importe quelle personne en Occident qui avait une présence moyenne sur les réseaux sociaux. J'ai pris l'alias *Jaqen*, comme Jaqen H'ghar, le tueur aux mille visages dans Game of Thrones. C'est un peu une contraction de mon nom - *Jason Cullen*. Jaqen.

Mes supérieurs dans le grand banditisme étaient impressionnés par la nouvelle ampleur de mes capacités - je pouvais trouver des gens toujours plus loin, les buter aussi. Mon territoire de chasse s'est étendu à d'autres terrains du gang, puis au-delà. Sur le côté, je prenais des contrats privés, aussi, et de fil en aiguille, ma réputation s'est emballée.

Je ne sais pas trop comment j'ai fait pour finir sur le Livre Rouge, mais quelqu'un de l'admin de cet annuaire sanguinolent a dû avoir vent de mes exploits. D'un jour sur l'autre, j'ai fini dans l'annuaire des tueurs à gages les plus réputés du Darknet. Une bande de meurtriers-traqueurs impitoyables qui frappent n'importe où sur le globe, n'importe qui. (Enfin, presque. Je ne prends pas les contrats que je considère "suicidaires", dont ceux ayant pour cible les chefs d'État.) On a un code: on ne se bute pas les uns les autres pour éliminer la compétition. Il en va de nos vies: l'admin sait qui on est. Ils ont la main sur la gâchette: on compromet leur opération, et on sera les prochaines victimes du Livre.

Depuis que je suis dans le Livre Rouge, j'ai pris une petite dizaine de contrats dans le monde, ce qui me rend relativement expérimenté. Vu que c'est au minimum 200 K€ le contrat, je vis bien, assez pour ne plus dépendre du gang à New York. Heureusement, parce qu'ils commençaient à douter de moi- "*he's a loose cannon*", qu'ils disaient, juste parce que j'ai buté des rivaux dans le port de New York et qu'après j'ai foutu le feu à l'entrepôt pour détruire les preuves... et j'avoue, rien que pour le plaisir de tout couvrir de pétrole et d'allumer la mèche...

L'inconvénient de ma nouvelle situation est que je voyage beaucoup - toujours plus facile pour trouver des gens, une fois sur le terrain - donc je dois mentir à ma famille. Pour tout dire, ils pensent que je fais une thèse en anthropologie... Parfois, ça me déprime: Maman sera triste, parce qu'elle ne verra jamais ma soutenance de thèse...

Étonnamment, ils n'ont toujours pas remarqué, tout ce que je ne sais pas sur mon sujet de thèse. Je me dis, parfois, quand ça va mal, que s'ils m'aimaient vraiment, ils auraient remarqué. Ils auraient remarqué tous les mensonges, les incohérences et les secrets. S'ils m'aimaient, ils m'auraient découverts, ils m'auraient sauvé.

Et si Dieu m'aimait, il aurait au moins cligné des yeux. Mais je n'ai jamais eu de signe de l'univers que mon devenir était une erreur.

Entre le Rossignol.

Je sais tout de suite si quelqu'un cherche le Livre Rouge, surtout s'ils s'y prennent mal. C'est fait exprès. Un truc aussi dangereux que le pouvoir d'assassiner n'importe qui sur la planète... Les gens intelligents gardent un œil dessus. Après tout, dans notre milieu de mafieux, l'assassinat est monnaie courante - c'est pour ça que je suis riche. Aujourd'hui, mourir est devenu hors de prix...

Je ne sais pas comment on obtient le Livre, vraiment, mais askip il faut rentrer un code hash dans une barre de recherche d'un site particulier sur le Darknet. Après, c'est tout

Caleb

~7/13~

un parcours du combattant pour obtenir le hash. Perso, l'admin me contacte via *Hermès* pour me dire que j'ai un client potentiel et qu'ils ont vérifié qu'il ne s'agissait pas de la police - ils me donnent les détails du client et je vérifie de mon côté avant de les contacter.

Rossignol. Ou, d'après l'admin et mes propres recherches, Rós Fíodóir, Irlandais, vieux, ex-journaliste, actuellement informaticien, basé à Dublin mais originaire de Belfast. Étonnamment adepte du Darknet, s'il nous a trouvé, mais pas non plus brillant au point de réussir à bien se cacher.

La cible était un peu plus chiant - un certain utilisateur du Darknet du nom de Rorschach. En creusant un peu les informations que Rós a obtenues via *Pythia*, j'ai pu croiser des données et l'identifier comme un clairement toujours basé en Irlande ou au Royaume Unis. Mais surtout, devinez avec qui un type du même nom a fait du trafic d'armes transatlantique? Mes vieux amis de la mafia New-Yorkaise. Il a fallu faire passer quelques coups de fils, lutter avec quelques antivirus bien placés, mais j'ai fini par trouvé un gars terré à Cork qui me semblait être un bon candidat- un certain Liam O'Brien. J'ai même trouvé sa photo sur le site de sa paroisse...

Fort de cette information, et de mon succès, je m'en vais informer mon client que le fait qu'il va me faire chercher sa petite cible en Irlande au lieu des US va lui coûter un peu plus...

Et là, Rossignol fait une erreur cruciale.

Prends pas la grosse tête, Jason.

L'illusion s'effondre. Le jeune Dieu à un talon d'Achilles, nu et vulnérable. Mon prénom, en toutes lettres sur mon écran, comme une blessure ouverte.

J'étais tellement focalisé sur l'idée de trouver mon employeur que je n'ai pas pensé qu'il pouvait me trouver.

Jaçen, l'homme sans visage, en a subitement un, et il a un nom.

Je vois rouge.

Le cuir noir du sac de boxe dans ma chambre suinte une sueur sombre - la peau sèche de mes phalanges se fissure, et saigne.

Enfin, quand je pense que je peux lui parler sans casser le mur le plus proche, je le menace de mort.

Deux jours plus tard, je débarque à Dublin, sous ce faux nom qui m'a coûté une blinde à fabriquer en urgence - deux milles euros du jour au lendemain pour une fausse carte d'identité et un passeport. Caleb Graves est un jeune ingénieur en informatique qui travaille pour une startup qui n'est qu'un titre administratif. Il est New-Yorkais - parce que damn cet accent - et vient à Dublin pour rencontrer en personne son équipe. J'ai la flemme de préparer autre chose, ça devrait suffir, j'improviserai s'il le faut. Le monde s'en fout de moi en général, et ne posera pas de questions.

Je suis en Irlande, la terre de mes parents. Je leur ai dit que j'y allais - c'est pas très professionnel, mais ça en valait la peine pour voir leurs sourires. On me demande des cartes postales...

Après trois jours où je flâne dans les rues de Dublin, travaillant la nuit, je me retrouve devant la porte de l'appart où vit Rós Fíodóir. C'était pas si difficile.

J'hésite. Je reviens la nuit pour passer par sa fenêtre, ou est-ce que je toque, je rentre et je le descends? Je ne sais pas. Je tape d'un doigt insistent le côté de la détente du pistolet caché sous mon manteau. L'envie me démange. *Jason*. Il connaît mon nom, il m'appellera par mon prénom... Ce n'était pas comme ça que c'était censé se passer, bordel! Normalement, je débarque chez eux, mains dans les poches, *triomphant*, parce que c'est

Caleb

~8/13~

une preuve que je sais faire mon putain de job: si j'ai trouvé l'employeur, je trouverais la cible. Et puis je préfère négocier le salaire face à face, surtout quand je suis le seul armé. Je suis censé être *impressionnant*. Ils sont censés se pisser dessus, quand ils rentrent du travail et que je suis dans leur cuisine, à boire leur café dans leur mug. Mais non, ce connard a démantelé ma couverture et m'a exposé comme si j'étais un simple *gamin*. Je vais lui montrer ce que ça coûte, de tango avec un tueur du Livre Rouge...

Après, il faut dire que les gens qui nous trouvent via le Livre savent ce qu'ils veulent. C'est pas un truc facile à dénicher- *hell*, même moi je ne sais pas, et je suis dedans. Il doit vraiment vouloir buter ce *Rorschach*. Pas de mes affaires, mais un mec déter comme ça, ça peut être dangereux. C'est la pensée qui me fait hésiter devant la porte, sur le dernier palier de l'immeuble, qui me fait sortir de ma charge enragée. Je me force à m'arrêter, à respirer - je laisse reculer le chaos impulsif de Jason vers mon subconscient, et la froideur analytique de Jaqen prendre le contrôle. Je dois être maître de mes gestes, sinon, une connerie me fera découvrir.

Inspirer, expirer. La colère m'a compromis, je ne peux pas tuer proprement dans ces conditions - je me force à faire demi-tour, à redescendre les escaliers, à sortir sous la pluie légère de Dublin.

Je vais le buter, ce connard, mais il n'aura pas le plaisir, en Enfer, de savoir que je me suis fait arrêter derrière.

Depuis mon arrivée à Dublin, quand je peux, je garde toujours un œil sur les caméras de surveillance devant chez Rós - sur la rue et le hall d'entrée de l'appart.

Cette après-midi, je gardais un oeil distrait dessus, et j'ai remarqué une bizarrerie - un chat noir, qui passait dans le même sens dans la rue. Deux fois, c'était une coïncidence, un glitch dans la Matrice, mais quand je l'ai vu une troisième fois... c'était évident, en surveillant, le film était joué en boucle, sur peut-être une demi-heure - assez longtemps pour qu'on ne le remarque pas. Il se passe quelque chose de louche: tout de suite, je me suis levé pour me rendre chez lui.

J'étais prêt à défoncer la porte d'entrée, mais en fait elle était ouverte. Je la pousse avec toute la délicatesse que je possède pour qu'elle soit silencieuse, et je pénètre alors dans une salle sombre, à l'odeur de renfermé et de désinfectant.

Le salon qui m'accueille est morne. La lumière est éteinte, un peu de lumière grise passe entre les lattes de bois sombre couvrant une fenêtre condamnée, illuminant des flocons de poussière dansante. Le canapé est usé, la table basse présente des traces de griffes. Il y a de la bouffe dessus - ouverte, encore en état. Quelque chose bouge, et attire ma vision, une tâche grise filant au sol: un chat ou un rat, difficile de savoir dans la pénombre.

Outre le bruit de petits pas sur le carrelage, l'endroit est... silencieux. Comme une tombe.

La porte s'ouvre.

Je fais volte-face. Une fille de mon âge, vingt-trente ans, aux cheveux noirs coupés en carré, maquillée, tenue professionnelle. Légère, fine, mais une certaine assurance gracieuse qui me rappelle ceux entraînés en arts martiaux. Elle me scrute, des pieds à la tête, figée elle aussi - mais j'ai l'étrange impression qu'elle n'a pas peur de moi, mais qu'elle attend un geste de ma part... comme moi, je l'attends...

Aucun d'entre nous n'a le temps d'agir, car débarque alors sur la palier un homme - mûr, les épaules larges, la carrure forte, l'air rustre, si ce n'est le chapelet autour de son cou.

Caleb

~9/13~

Il s'arrête, il nous regarde, je le regarde en retour - la jeune femme ne l'a pas vu. Le silence s'étend comme un élastique, au bord de la rupture.

"Fuck," je murmure. J'entends la porte de l'immeuble ouvrir et se fermer, des bribes de voix, des pas pressés. L'homme sur le palier jette un coup d'oeil derrière lui, puis pénètre à son tour dans l'appartement, suivi de près de deux personnes - une femme à la peau sombre, aux tempes grisonnantes, et un jeune homme à lunettes. La fille demande qui nous sommes, mais personne ne lui répond: un brouhaha se lève, des accusations, des questions, des justifications qui fusent. De la confusion, de l'indignation.

"Bon, attendez."

C'est la femme plus âgée qui a parlé d'une voix autoritaire. D'un coup de bras majestueux, elle fait claquer la porte derrière nous. J'ai le temps de voir les clefs dans la serrure avant qu'elle ne les prenne, les laissant tomber dans une poche de son manteau.

"On va s'expliquer. Calmement. Et ensuite... peut-être qu'on sortira d'ici."

Une part de moi à envie de se rebeller contre cette autorité autoproclamée, mais de l'autre côté... J'ai moi-même pas mal de questions. Et puis, réagir, c'est potentiellement me compromettre. Donc, je me force à me détendre. J'essaye de réfléchir comme Jaqen, comme quand je dois sortir d'un endroit hostile après un meurtre. Je regarde alors un à un les individus qui m'entourent, me rendant compte que tout le monde fait de même.

Quatre inconnus. Enfin, presque.

J'observe un moment la femme dans la cinquantaine: calme et confiante dans ses mouvements, ses yeux bruns qui enregistre les environs avec une vivacité analytique qui m'inquiète. Elle... je la *connais*. Il a fallu que je me calme, mais maintenant que j'analyse la situation, je me rends compte qu'elle me dit quelque chose. La mémoire brillante qui m'a sauvé d'un naufrage académique complet me permet de plaquer un nom sur son visage. Un visage entraperçu sur une photo terne et blafarde, une photo de dossier administratif: Rosalie O'Callaghan. FBI. Ou, en tout cas, elle l'était, il y a quelques années. Peut-être plus, ils l'ont discrètement mise au banc après avoir pétié la gueule à un trafiquant d'enfant. Traffiquant que j'ai, par la suite, dégommé à coup de plomb entre les yeux, au fond de sa cellule en solitaire.

Dégommé sur les ordres de l'admin du Livre Rouge.

Fuck. Putain de coïncidence. Elle pue les emmerdes. Daniels, O'Callaghan, moi, *l'admin*. Le Ministère Rouge me fout la frousse: ils ont des yeux et des leviers partout. Je n'ai pas envie d'être pris dans leur jeu.

Elle vient me chercher pour Daniels? Mais Daniels c'était à Los Angeles, on est à Dublin, et puis, impossible de prévoir que j'allais être ici. Sauf si elle m'a suivi de New York (putain, elle est new-yorkaise, ça s'entend, même estompé par un accent irlandais). La pression ressurgit, mais la panique est un luxe que la situation ne m'offre pas: c'est trop d'emmerdes, que de buter quelqu'un associé aux forces de l'ordre, surtout devant témoin, et si y'a pas de thune derrière.

Réfléchissons. Il est vrai que Edouard Daniels n'est mort il n'y a que deux mois, je ne suis donc pas sorti du rouge. Je suis relativement sûr de mon coup, j'ai bien effacé la vidéosurveillance.... Mais j'ai un peu bâclé par endroits, ils voulaient que je le tue vite, avant que le FBI ne le mette en garde protective, pour des raisons que j'ignore. Si le FBI a toujours un intérêt quelconque lié à Daniels... Mais de là à me suivre jusqu'à Dublin... Je ne sais pas. Il faut que je la surveille. La situation est d'autant plus délicate que l'histoire de son blâme n'est pas publique, je ne l'ai que trouvé en faisant des recherches poussées (lire: illégales) sur ma cible - le scandale a été étouffé et caché à la presse, visiblement. Même si Daniels le méritait clairement...

Caleb
~10/13~

Le jeune homme à ses côtés, quant à lui, a l'air décidément moins confortable. Un peu stressé aussi - un stagiaire accompagnant la femme, peut-être? Il a déjà éternué trois fois. Un sensible. Il ne sera pas un problème: je le démonterais facilement, même à mains nues.

La fille aux cheveux noirs, je m'en rends compte maintenant, c'est la fille de Rós. Je sais pas ce qu'elle fout là, le mec a divorcé sa femme il y a vingt ans et il a pas gardé les enfants. Ses enfants - mon cœur se serre malgré moi. J'évite de trop penser aux familles de mes cibles: ce sont des variables embêtantes, des témoins potentiels. Mais finalement, ce sont des victimes... Mes victimes. Parce que je les prive d'un être aimé: une sœur, un père... Je détourne les yeux, mon regard se posant sur quelqu'un de bien plus important.

Car juste là devant moi, un homme à la courte barbe grise, aux traits creusés, au regard méfiant: bien différent des anciennes photos noires et blanc que j'ai pu trouver, mais que j'aurais pu reconnaître parmi une foule... Car devant moi se tient Liam O'Brien. Rorschach. Ma cible, ma future victime. Un homme à l'espérance de vie dérisoire, presque un cadavre qui marche encore... C'est ironique: on dirait que je n'avais pas besoin de prendre des billets de train jusqu'à Cork pour le trouver...

Nos regards se croisent. Mon arme, pressée contre mon dos, me démange, mais je résiste à l'envie d'y porter la main: pas maintenant, pas avec des témoins. Il me scrute, je le scrute en retour. C'est un grizzli, costaud et balafré, sûrement difficile à battre, mais je ne m'inquiète pas: lui est un ours mais je suis une panthère, une machine à tuer dans la fleur de l'âge, de ma force: je serais le premier à avoir la main sur la détente. Pire, s'il le faut, il mourra de mes mains nues.

Mais pas maintenant. D'ailleurs: est-ce réellement dans mon intérêt? Rós n'est pas là, son appartement envahi. S'il a fuit, s'il est allé se terrer comme un rat sentant sa mort proche dans le vent, alors il n'aura peut-être pas de quoi me payer. Peut-être même que Rorschach l'a buté avant moi, s'il est ici. Si c'est le cas, je ne peux que le remercier d'avoir fermé la gueule d'un gars qui en savait trop... même s'il faudra aussi que je l'engueule de l'avoir buté avant qu'il me paye. Je n'ai aucune raison de me taper une querelle avec des gens puissants pour un employeur décédé. Si Rós est mort, il ne reste que ses dettes, et aucune obligation de ma part - le contrat le stipule: je tue pour le fric, pas pour l'honneur.

Mais Ros est, pour l'instant, simplement absent. C'est à ce moment que me tombe dessus la réalisation de la précarité de ma situation. J'utilise une fausse identité qui n'a que très peu d'existence légitime, qui n'est pas censée être interrogée. Comment est-ce que je justifie ma présence ici? Comment est-ce que je connais Rós? J'en sais rien, je n'ai rien préparé. La première règle c'est de ne pas avoir de lien avec la victime. De ne pas avoir le moindre motif potentiel. De ne pas être vu près d'eux, chez eux...

Merde.

J'étais un enfant à problèmes: je les amène avec moi, partout où je vais, ils me happent les talons comme des chiens affamés. J'aurai dû le prédire: les emmerdes me trouvent toujours. J'aurai peut-être dû être plus inquiet, mieux préparé... mais j'acceptais le futur avec une résignation cynique. Maintenant, on a mis le pied dans le piège à ours - mais je ne suis pas inquiet. Comme d'habitude, je m'en sortirai. Je m'en suis toujours sorti. Déjà, la situation s'améliore: celui qui connaissait mon talon d'Achilles est probablement mort, ou le sera bientôt si j'ai mon mot à dire. Le Rossignol chanteur s'est tû, et dans le silence de son tombeau, j'enterrerai le dernier de nos secrets.

Caleb

~11/13~

Objectifs:

- Trouver ce qui est arrivé à Rós. S'il a fui, je dois trouver où il est pour me faire payer. Il est possible qu'il soit mort: ceux qui creusent le Darknet jusqu'à trouver le Livre Rouge s'attirent souvent des emmerdes. Dans ce cas là, trouver ce qui lui est arrivé pour ne pas être accusé...
- Découvrir les motivations de Rosalie O'Callaghan et si elle est une menace.
- Si Rós est vivant, tuer Liam O'Brien, alias Rorschach, et lui ramener les preuves.
- Ne pas me faire découvrir. Je dois garder le masque de *Caleb Graves* aussi longtemps que possible, et si cela échoue, trouver une excuse pour que mon véritable travail ne soit pas découvert. Si Rós est vivant, m'assurer qu'il ne révélera pas mon secret - une fois qu'il m'a payé. Le tuer avec autant de témoins va subitement être nettement plus compliqué, c'est à éviter...
- Accomplir au mieux les volontés de l'Admin. Je ne sais pas à quoi ils jouent...

Traces Web:

- Une photo facebook de vacances en Irlande
- Un compte Instagram en mon vrai nom

Connaissances du Darknet:

- **Le Livre Rouge (The Red Ledger):** Un annuaire des tueurs à gages du Darknet. Il fait partie du *Red Net*, un réseau de sites tenu par le Ministère Rouge, une entité puissante et dangereuse. Je ne sais pas comment le trouver, bien que je sois dessus. J'ai déjà vu la page en elle-même: je suis marqué (anonymement, avec mon pseudo) comme "en service" jusqu'à que je dise à l'admin via *Hermès* que ce travail là soit conclu, et que je suis disponible pour un nouveau contrat.
- **Pythia:** Un site de renseignement, souvent pour trouver les coordonnées de personnes. L'entité derrière le site, *Oracle*, est douée, mais moins douée que moi, puisqu'elle n'a pas réussi à trouver Rorschach. Et même s'il était meilleur, j'ai trop de fierté pour lui demander de l'aide...
- **BlackHat Jack:** Un site vendeur de Malware. Je leur ai acheté une partie des logiciels que j'utilise dans mon travail....
- **Red Market:** Un site de trafic d'organes - je le connais uniquement parce qu'il est rattaché aux admins du Livre Rouge via le *Red Net*, un réseau privé. Je sais que d'autres tueurs permettent aux admins de profiter en revendant les corps de leurs victimes - et leurs contenus - à leur réseau. C'est un marché lucratif.
- **Hermès:** Un service IM encrypté sur le Darknet. J'y ai un compte, sous le nom de Jaqen, avec lequel j'ai communiqué avec Rossignol et l'admin du Livre Rouge.

Preuves en ma possession:

- Stock de données prouvant que Rós Fiodóir est le Rossignol.
- Stock de données prouvant que Liam O'Brien est Rorschach.
- Messages privés échangés avec Rossignol en tant que Jaqen.
- Mes contrats d'assassinats passés (*exemple de Daniels dans props envoyés*)

Je suis armé. Je possède un pistolet dissimulé dans ma veste, et un couteau, aussi dissimulé. Contrairement aux Etats-Unis, la défense de soi n'est pas un motif valable pour le port d'armes en Irlande (les seuls motifs étant la chasse et le sport), et chaque arme à feu demande un permis individuel: il aurait été trop compliqué (ou trop cher) d'obtenir si rapidement la documentation. L'arme est donc illégale et doit rester dissimulée.

Caleb
~12/13~

TIMELINE RECAPITULATIVE:

1992: Naissance de *Jason Cullen* à New-York d'une famille irlandaise immigrée.

2002: Vacances en Irlande avec sa famille.

2008: Jason est pris comme videur dans une boîte de nuit servant de façade au trafic de drogue par la mafia New-Yorkaise. Il tue un homme pour se défendre.

2008-2012: Ascension dans les rangs de la Mafia. Il obtient le titre de *Jason Cullen*.

2012: Premier contrat d'assassinat, Jason passe tueur à gages pour la mafia.

2020: Durant le confinement, Jason commence à prendre des contrats sur le Dark Net. Il finit embauché sous l'alias *Jaqen* comme tueur à gages pour le *Livre Rouge*, un annuaire des tueurs à gages les plus dangereux du Darknet...

2024:

J-4 semaines: Meurtre d'*Edward Daniels* sur l'ordre de l'admin du Livre Rouge dans sa cellule au *Federal Correctional Institution, Terminal Island, Los Angeles*. Daniels était un trafiquant d'enfants et l'administrateur d'un site de pédopornographie, qui a été arrêté par le FBI en 2016. Lors de son arrestation, Daniels est victime de violence policière de la part de *Rosalie O'Callaghan*, agent du FBI. L'incident est étouffé par l'agence et n'est jamais rendu public.

J- 3 semaines: Jason se fait embaucher via le *Livre Rouge* par un homme portant l'alias *Rossignol*, qu'il retrouve comme étant *Rós Fíodóir*, un programmeur irlandais. Le *Rossignol* lui demande de retrouver une cible du nom de *Rorschach*.

Jason suit la piste de la cible, un trafiquant d'armes sur le Darknet qui a récemment échangé avec des contacts mafieux, et découvre qu'il s'agit d'un homme du nom de *Liam O'Brien*, terré à Cork, Irlande.

J-5: Une dispute sur le paiement mène à des menaces de *Rós Fíodóir*, qui révèle qu'il connaît l'identité de Jason.

Enragé et craignant que *Rós* ne révèle son identité, Jason fait forger l'identité de *Caleb Graves*, employé en informatique, et prend un billet d'avion.

J-3: Arrivée à Dublin sous sa nouvelle identité. Jason fait de la surveillance et prépare son coup.

Jour J, 16h30: Découverte que le flux vidéo de la rue devant chez le *Rossignol* joue en boucle depuis au moins environ 1h30.

Jour J, 17h: Arrivée dans l'appartement de *Rós*. Jason y est surpris par la fille de *Rossignol*, *Coralie Fíodóir*, malgré le fait qu'il pensait l'homme divorcé et aliéné de ses enfants. Rentre ensuite *Liam O'Brien*, alias *Rorschach*, la cible de Jason, suivi de près par un jeune homme inconnu et *Rosalie O'Callaghan*, l'agent du FBI présente lors de l'arrestation de Daniels. Rosalie les enferme dans la salle en exigeant des explications...

Liam
~1/12~

Liam O'Brien



Loyal Mauvais

Cynique - Taciturne - Convaincu

Disclaimer: Cette fiche contient des propos extrémistes, misogynes et homophobes qui ne reflètent pas les vues de l'auteur.

Cette fiche contient des allusion à la violence conjugale et contre les enfants.

Très tôt, j'ai compris deux choses: j'étais Irlandais et Catholique, dans une ville où il fallait être Britannique et Protestant. Belfast était une ville de hauts grillages et de communautés fermées, de ségrégation et de discrimination. Une ville de violence.

1972. J'ai 6 ans. A Derry, on massacre des manifestants pacifiques. J'étais trop jeune pour vraiment comprendre, mais quand j'étais adolescent, j'ai entendu parler de *Bloody Sunday*, et je l'ai vécu comme si je faisais moi-même le deuil de ces militants. Très tôt, j'ai compris que la violence était la seule solution.

A 15 ans, j'ai tenu pour la première fois un fusil d'assaut. C'était celui de mon grand-frère. Mon père était déjà porté disparu, disparu ou mort. C'est pareil, je crois, quand les Britanniques vous embarquent.

Bientôt, j'étudiais les commandements de l'IRA⁵ dans le Livre Vert - c'était, pour moi, le troisième Testament. Je ne pouvais pas en parler - je faisais, comme ces nonnes, un vœu de silence.

J'ai choisi un alias. J'ai choisi Cathal à cause de Cathal Brugha - c'était le premier président du Dáil Éireann⁶ en 1919 et le chef de l'IRA entre 1917 et 1918. C'est un nom qui signifie "chef de guerre". C'est la République, et c'est la guerre. Et surtout, c'est Irlandais.

⁵ IRA: *Irish Republican Army*, paramilitaires pour la fin de la présence britannique en Irlande du Nord

⁶ *Dáil Éireann*: L'assemblée parlementaire de l'Irlande

Liam
~2/12~

1983. J'ai dix-sept ans.

Le souffle brûlant de l'explosion a tout d'une entrée aux enfers, les hurlements de morts rien d'un accueil au paradis. Je titube, les yeux larmoyants dans la fumée, saisissant mes oreilles pour étouffer le cri strident des acouphènes. Je suis debout, immobile un instant, avant de me rappeler - et je commence à courir comme le vent.

J'ai failli réussir à m'en sortir. Mais c'était ma première bombe, j'ai mal câblé le moteur de la bagnole, ou peut-être est-ce qu'elle a été démarrée plus tôt que prévu...

Les Britanniques se jettent sur moi comme des molosses affamés - je me débats, mais il me jettent au sol, me rouent de coups - pendant l'éternité d'un instant, je n'ai comme seul compagnon que la confusion et la douleur, alors que je me demande ce qui m'arrive. J'ai le goût du goudron sur la langue, et le goût du fer, qui m'envahit.

Les policiers me traînent jusqu'au camion, me tirillant comme des chiens se disputant une carcasse. On passe à côté de l'amas de ferraille noire qu'était la voiture, entre les corps noircis qui jonchent la route. Je les vois mais j'ai du mal à comprendre, tellement j'ai la tête qui tourne. Quelqu'un les recouvre, mais pourquoi les recouvrir? Ce sont des martyres, morts pour notre lutte... Des morts glorieux. Je crie quelque chose au sujet, mais on me pousse violemment. Je trébuche, on me traîne sur les genoux, je m'écorche. J'ai soif, il fait chaud, j'ai soif.

Je suis à moitié conscient de croiser une jeune fille qui m'observe, le regard vide. La terrible chaleur qui fait vibrer l'air n'a fait que réduire en charpie les poils de ses bras, et roussir la chemise de son uniforme - c'est celui de l'école d'à côté. L'école des filles, Catholique. J'ai du la voir un jour, par-dessus le muret qui sépare nos cours de récréation... le mur des amoureux. Mais elle ne me regarde plus, elle a détourné les yeux, fait semblant de ne pas me connaître. Alors que je suis un héros.

Je dois délirer, j'ai la tête qui tourne. Il n'y a personne qui me connaît, personne qui pourra me sauver, dans cet enfer que j'ai créé.

Ce n'est que plus tard, dans le froid de ma cellule, que j'aurai le temps de comprendre que mes martyres étaient des enfants.

En fait, sur le trajet, je n'y pensais à peine. Je savais juste qu'ils allaient m'interroger. J'essayais de me dire que j'étais prêt, prêt à mourir avant de parler... Alors même que je tremblais. Ils pourraient me briser, me détruire, mais jamais complètement. Quand bien même la chair faible, et même l'esprit, céderaient sous la torture, il me resterait un cœur de fer. Ma foi Catholique, mon sang Irlandais, et mon allégeance à la Liberté étaient purement inaliénables.

Est-ce que je savais seulement que c'était la dernière fois que je reverrais le ciel?

1998.

Je ne parlerais pas du temps que j'ai passé dans les geôles britanniques.⁷ Je n'en parlerais jamais. Il vaut mieux enfermer ses souvenirs comme les prisonniers que nous étions.

D'autres en sont sortis accablés, pliants, abattus par la violence. Brisés. J'en suis sorti la tête haute, le dos droit, le regard défiant, vers cette foule qui nous acclamait comme des héros. L'ambiance était celle d'un mariage... et j'y ajoutais mon euphorie exubérante. Oh si heureux d'être sorti, mais les Britanniques n'auront jamais ma gratitude - seul Dieu aura

⁷ Si vous êtes masochiste, le film *Hunger* décrit les conditions de vie des prisonniers... Vous avez été prévenu, ce n'est pas un film drôle....

Liam

~3/12~

ma gratitude, quand je tombe à genoux sous le soleil retrouvé. Ce n'est que Lui que je remercierai à chaudes larmes. Seul Lui verra ma faiblesse.

On nous dit qu'il y a eu la paix - Les Accords du Vendredi Saint. Il y a trois jours. C'est le dimanche de Pâques, et je ressuscite. Père, merci pour ce miracle...

Mais l'homme qui est sorti du tombeau n'est plus celui qui y est entré. On a emmuré ma jeunesse dans la pierre, terré mon cœur dans un caveau de granite, mes émotions derrière un visage de marbre. Il ne reste que le feu, le brasier de la vengeance qui m'anime alors même que je voudrais m'écrouler. Ce feu embrasera le monde, et je ne m'arrêterai que quand les flammes auront immolé le drapeau de l'Union qui trône en haut des monuments de leur colonisation. Partout dans le monde, nous nous libérerons du joug britannique.

J'ai quitté l'Irlande du Nord, avec l'aide de mes compagnons d'armes. On a passé la frontière, en cours de démantèlement.

Il y avait un petit noyau de l'IRA, à Cork, dans le sud du pays - je me suis terré là-bas, retrouvant lentement mes forces. J'ai fait profil bas pendant quelque temps. J'ai commencé à faire le catéchisme pour les enfants du coin... parfois ils m'appellent même *mon père*, alors que je n'ai rien d'un prêtre, mais cela me fait plaisir, donc j'ai arrêté de les corriger...

Les Accords m'avaient redonné ma liberté, mais ils ne m'avaient pas redonné mon pays. L'Irlande du Nord n'était pas libre, et il me semblait, comme pour la guerre d'indépendance, que l'accord de paix n'a servi que pour calmer les civils. Certes, les hostilités ont cessé, mais nous n'avons presque rien gagné. Nous avons abandonné la lutte.

En 2003, c'est officiel: l'IRA annonce son démantèlement. On se scinde à l'intérieur du groupe, frère contre frère: j'ai le souvenir de cette profonde trahison qui m'entaillait le cœur. Comment osaient-ils abandonner? Ils voulaient la paix, mais on n'aurait jamais la paix tant que les Britanniques gardent leur contrôle sur notre sol. On aurait, au mieux, la complaisance de chiens battus jusqu'à la soumission.

Je ne pouvais pas simplement baisser les bras... Pas quand j'étais consumé par une soif de représailles.

"Voulez-vous me parler un peu, de votre temps en prison?"

Je les sens, ces souvenirs qui me fragilisent, s'étendant comme des fractals de verre dans ma psyché de granite. Je n'en ai pas parlé. Je n'en ai jamais parlé. Je n'en parlerai jamais.

Mon poing s'abat sur la table. La psy ne tressaille que légèrement - admirable. Après tout, elle doit être habituée. Elle est spécialiste des cas *violents* - des tueurs. C'est moi, le cas violent. Le tueur. Je me demande si je suis le pire qu'elle a. Probablement pas. Il doit y avoir des fous, des malades. J'ai toujours été rationnel. Toujours été légitime.

"Vous avez le droit de ne pas vouloir en parler," murmure-t-elle. "Mais je remarque que vous êtes généralement peu loquace, monsieur O'Brien. Si vous persistez à être silencieux, je ne peux pas cerner le problème et vous aider..."

"Je n'ai pas besoin de votre *aide*," je grogne. Elle fronce les sourcils.

"Alors... pourquoi êtes vous là?"

"Pour ma femme." O'Mara lève un sourcil, et note quelque chose.

"Votre femme? Parlez-moi en, si vous préférez."

Immédiatement, je sens que je m'adoucis, souriant malgré moi à la pensée de mon épouse.

Liam

~4/12~

“Elle s'appelle Rosemary, on est ensemble depuis dix ans. Elle est... douce. Aimable. Enthousiaste. Elle est parfaite pour moi- Catholique, femme au foyer, engagée pour la République. C'est mon autre moitié. Ma *meilleure* moitié.”

J'ai toujours été le réactionnaire - un pyromane métaphorique, un anarchiste révolté par le gouvernement libéral, pas la misère, par les athées, par les femmes indécentes et les gais qui se marient. Rosemary est plus modérée. Elle me tempère, elle me calme. Elle m'aide à vivre cette période de changement social difficile pour moi, pour qui cette Irlande avait toute ma jeunesse était présentée comme un paradis catholique - alors qu'aujourd'hui, avec la mondialisation, on normalise le bafouement des Écritures. Elle le voit aussi mais elle est plus... tolérante.

“*Les jeunes garçons qui vivent au bout de la rue... ils sont gentils, hein, on ne s'attendrait pas qu'ils soient comme ça. Quand je l'ai rencontré, Sam m'a aidé avec les courses - il est tout bien élevé. Comme quoi, ils sont pas tous si mauvais.*”

Rose est ma meilleure moitié. Elle ne sait rien de mes actions passées - pour elle, je suis un réfugié, fuyant un conflit meurtrier, fuyant les geôliers cruels d'un innocent enfermé à tort. Quand je me réveille, hantée par des visions de mes horreurs, elle me câline et me rassure comme si moi j'étais la victime... victime de ma violence.

“Vous savez,” me dit un jour O'Mara, “En mon expérience, les tueurs sont tout aussi atteints de syndrome de stress post-traumatique.” Je ne dis rien. C'est vrai: j'ai encore des cauchemars de l'attentat. Et de la prison. Mais je ne suis pas une *victime*. C'est simplement le prix à payer pour notre liberté. “Je pense que vous méritez de la compassion.”

Le rire m'échappe malgré moi.

“Vous êtes bien humaniste.” *Vous êtes faible.*

“Vous n'étiez qu'un enfant.”

Encore, on en revient là.

“Les Britanniques n'étaient pas d'accord avec ça,” je réponds malgré moi entre des dents serrées.

“Pourquoi dites vous ça?”

“Parce qu'on ne me traitait pas comme un enfant.”

“Comment vous traitaient-t-ils?”

Silence. Elle percute le mur. Elle griffonne quelque chose - insupportable, j'ai le sentiment qu'elle apprend de mes silences. Pourtant, le silence est une protection... Le silence était notre dernière arme contre les Britanniques, la seule qui nous restait, pieds et poings liés;

“Très bien. Ils ne vous traitaient pas comme vous traiteriez un enfant. Mais l'IRA oui?”

“Non.” Je suis obligé de concéder.

“Pourquoi?”

“Par nécessité.”

“Par nécessité?”

“Oui.”

“Comment ça?”

Je hausse les épaules.

“Fallait qu'on se batte. Aussi simple que ça. Si pas nous... alors qui?” Elle ne dit rien, elle ne juge pas, mais je me dis qu'elle doit penser: *Pas des enfants*. Je sens le besoin de me défendre, de défendre l'IRA: “J'ai pas eu d'enfance parce qu'on n'en a pas eu l'occasion.”

Liam

~5/12~

“Et ça vous fait quoi, de savoir que les enfants d’aujourd’hui n’ont plus cette expérience du combat?”

“*Tant mieux.*” Je grogne avec emphase. “Tant mieux s’ils vivent mieux que moi. Je ne souhaiterai... pas ça sur eux.”

Silence. Elle écrit. Je pense qu’elle s’attendait à quelque chose - que je râle contre cette génération qui n’a jamais connu la difficulté, la violence, la lutte pour la Liberté. Non, la jeunesse a d’innombrables défauts, mais le luxe de la paix n’est pas reprochable.

“Et pourquoi, si vous me permettez la question, pourquoi n’avez vous pas d’enfants, monsieur O’Brien? Vous êtes mariés, vous admirez le modèle familial traditionnel...”

Maintenant c’est trop tard, j’ai envie de lui dire, j’ai connu l’amour trop tard, Rosemary aussi, elle n’aura jamais d’enfants... mais ce n’est pas ça. On aurait pu adopter. On pourrait encore adopter. Y’a tellement de bons gosses dans des circonstances infortunées que l’Eglise essaye d’aider, et Dieu sait que Rosemary et moi voulons les aider... mais on ne l’a jamais fait.

Je soupire lourdement.

“Parce que je serais un mauvais père.” Parce que c’est moi le problème, pas elle, et ça fait vingt ans qu’elle m’attend. La réalité de la chose s’abat sur moi, une lourde charge de culpabilité qui s’appesantit sur mon cœur. “... Et je veux pas foutre en l’air la vie d’un gosse qui n’a rien demandé.” Une pause. Elle m’incite à continuer par son silence, par son regard. “Je suis pas assez stable pour ça. J’ai des moments de...” J’hésite. “...Violence.” Quand les souvenirs remontent trop fort, quand j’ai trop bu pour les oublier. “Même avec Rosemary, il m’est arrivé de... dérapier.”

Son regard est trop perçant, son visage de marbre trop parfait - il me semble qu’elle fait un grand effort pour ne pas me juger. Evidemment - elle est jeune, probablement libérale et féministe. Le mot me laisse un goût amer dans la bouche... Ou peut-être est-ce mes propres actions, vues à travers son regard. La vérité est dans les yeux des autres.

“Vous la battez?”

De toute manière, elle ne peut rien dire. Elle aussi, a fait vœu de silence...

“Pas intentionnellement. Elle est le dégât collatéral...”

J’ai un pincement de cœur, un nœud qui se noue dans la gorge. Je ne frapperai jamais intentionnellement Rosemary... mais parfois je me sens... menacé. Parfois je ne suis qu’à moitié là, l’autre moitié au fond d’un geôle.

“C’est pour ça que je suis là.” J’admets enfin.

O’Mara me regarde avec compassion, mais aussi, je le sens, avec respect, et il me semble que mon cœur s’allège un peu.

“C’est une bonne raison,” murmure-t-elle, et je baisse les yeux. “Vous avez bien fait de m’en parler.”

“Ce n’était pas facile,” je chuchote. Le silence a toujours été mon dernier recours, ma dernière protection. Mon armure. Le violer volontairement... C’est comme briser un tabou.

“Non.” Elle me regarde avec empathie, cette fois. “Non, ça ne l’était pas. Mais maintenant que je le sais, je peux essayer de vous aider. Et j’espère que je pourrais vous aider, monsieur O’Brien.”

J’espère que vous me laisserez vous aider.

J’y repense, plus tard, devant la Vierge, et j’incline la tête, la main sur le cœur.

Père, pardonne-moi. J’essaierai.

J’ai depuis trouvé un livre français, rapidement devenu mon livre préféré - *Le comte de Monte Cristo*, d’Alexandre Dumas. Dantès, le protagoniste, passe lui aussi quinze ans en

Liam

~6/12~

prison pour cause injuste, et revient en héros, animé d'un désir de vengeance qu'il verra réalisé. Autant dire que je m'identifie beaucoup à Dantès... Hélas, nous n'avons pas tous un trésor pour nous permettre une vengeance splendide... ceci dit, j'ai commencé à accumuler le mien. En 98, je parlais de zéro, mais j'ai rattrapé le monde numérique depuis, et lentement, je gagne des fonds pour l'IRA: cyber attaques, trafic, accords avec le cartel de Kinahan. Nos coups s'aggravaient, faisant de plus en plus de dégâts aux britanniques.

Mon coup de maître reste Outer Heaven. Il y a trois ou quatre ans, nous avons eu vent que l'armée développait une plateforme de communication militaire, Badhbel⁸, ultra-encryptée en utilisant le Deep Web. J'ai personnellement monté la cyberattaque qui a privé les accès des militaires à la plateforme, puis viré toute manière de retrouver le site.... En quelques heures, tous leurs accès avaient été changés, et la plateforme se trouvait sur une section complètement différente du Deep Web. Tout cela permis par une erreur de développement laissé par un stagiaire... J'aurai payé pour voir la tête des généraux...

Evidemment, j'ai un peu retouché la plateforme. J'en ai fait Outer Heaven⁹, une plateforme pour l'IRA, puis, d'autres groupes paramilitaires qui partageaient nos idéaux de liberté et d'indépendance... Ceci dit, je n'ai plus trop le main sur qui rentre sur la plateforme, puisqu'elle a suffisamment grandi pour que je ne puisse plus la contrôler. C'est une société fantôme qui s'en occupe - elle se rend rentable en ouvrant des partenariats avec des groupes d'armement, et a transformé une partie de la plateforme en marché noir pour les armes...

Avant, nous communiquions au sein de l'IRA via des radios pirates, et nous nous faisons passer les codes d'accès à la plateforme comme cela. Depuis, nos méthodes ont évolué. Néanmoins, nos origines restent: l'accès à Outer Heaven se fait via un code qui est le numéro de téléphone appelé durant les pubs sur une chaîne de radio particulière, dépendant du pays d'origine.

2016. Le Brexit. Le Royaume-Unis est affaibli par ses divisions: nous les attaquons de toute part, comme des requins sentant le sang dans l'eau. Comme je l'avais prédit, l'Irlande du Nord redevient source de conflit. Nous poussons les opinions, manipulons les votes, semons le discord. Tel un phénix, notre organisation renaît des cendres.

Septembre 2022. J'ouvre la bouteille de champagne, et je toast en l'honneur de la mort de la reine qui nous avait opprimé.

2024. Une source de revenu importante était notre trafic aux côtés du Cartel De Kinahan. Problème: les autorités commencent à cerner le fonctionnement de cette famille de crime organisé, et ils ont pas mal souffert ces derniers temps. Leur tête a fui à Dubaï... ils n'ont pas encore mis la clef sous la paillason - leur affaire marche encore super bien en Espagne - mais ils essaient de sauver les meubles, d'après mes contacts. C'est pour cela que je me doutais qu'ils allaient essayer de revendre une part de leurs sources de revenus à bon entendeur lors d'enchères sur le Darknet, il y a quelques mois. Elles étaient en ligne, sur un serveur hôte bâtis sur tellement de proxy qu'il faudrait être fou pour désintriquer l'adresse de notre vendeur, un serveur accessible uniquement sur une plage horaire extrêmement restreinte - pas de temps pour les hésitations, *click it or you'll miss it*. De toute

⁸ *Badhbel*: De Badb/Badhbh ("Baïb") et Babel. Badb ou Badhbh est une trinité de déesses Celtiques de la guerre, associées aux corneilles. Se prononce comme le mot anglais pour Bible.

⁹ *Outer Heaven*: Le nom est tiré des jeux *Metal Gear*, où il fait référence à une utopie où les soldats pourraient vivre sans être asservis par les gouvernements...

Liam

~7/12~

manière, les prix pour accéder à ces enchères étant si exorbitant, il faudrait être fou pour hésiter, une fois l'URL obtenue....

D'ailleurs, la seule raison pour laquelle j'ai pu obtenir ce précieux URL était mon rapport déjà établi avec les vendeurs, en dehors de l'IRA. En fait, j'ai deux alias: Cathal, mon alias originel qui me sert sur le territoire du Royaume-Unis, sous lequel le service de renseignement me reconnaissent en tant que cyber-criminel et terroriste, et Rorschach, mon alias à l'étranger, qui sert à rassurer les clients (ils sont plus heureux de vendre leurs armes quand ils ne pensent pas avoir, de l'autre côté de l'écran, un terroriste...). J'étais donc connecté aux enchères en tant que Rorschach, entité qui avait déjà fait du commerce à profit avec les vendeurs d'armes et de drogues, et qui était donc raisonnablement digne de confiance. D'où l'invitation.

Pourquoi Rorschach? C'est un personnage de la BD Watchmen d'Alan Moore, que j'apprécie beaucoup. Nous sommes très similaires sur de nombreux points: Rorschach ne s'embête pas avec les nuances de gris, le monde est manichéen. Pour Rorschach, la fin ne peut justifier les moyens, ce qui compte c'est les actions, il est déontologue. On pourrait me dire que je suis hypocrite, car tout ce que j'ai fait de mal, je l'ai fait pour une fin juste: la liberté. Mais à eux je réponds que je n'ai jamais rien fait de mal. Toutes mes actions, aussi violentes qu'elles furent, avec autant de dommage collatéraux qu'elles aient eu, étaient justes. Je me répète souvent sa maxime: *Je ne compromettrai pas, même devant l'Armageddon.* Ou, un parallèle au slogan déontologue: *Fiat justitia ruat caelum.* "Que justice soit faite, même si le ciel doit s'écrouler." Et la justice sera faite.

J'ai passé les enchères à patienter, à regarder passer les choses moins intéressantes - Des sex tapes de personnes célèbres, de la drogue par tonne, des informations géopolitiques confidentielles, du matériel de chantage politique... Intéressant, mais moins utile. Je commençais à m'inquiéter: j'avais beaucoup misé sur ces enchères, et j'avais dû convaincre le reste des mes camarades en armes que c'était un bon investissement. Néanmoins, au final, cela a bien valu le coup.

Car ce que j'attendais vraiment, c'était les armes. Le cartel de Kinahan revendait le contrôle de son marché noir de l'armement - une des plus grosses entrées d'armes du Royaume Unis. Mes opposants? Une certaine Veuve Noire, inconnue (inconnu?)¹⁰, et Rossignol: un vieil ennemi. Il faut dire, que, tout comme l'IRA, officiellement, est démantelée, mais reste un peu en vie dans certains coins du Darknet, nos ennemis, l'UVF¹¹ et l'UDA¹² - les organisations paramilitaires loyalistes - existent toujours. Rossignol est un d'entre eux: il aimerait voir la souveraineté absolue du Royaume Uni en Irlande du Nord, et assurer la fin permanente de l'IRA... C'est un chien de loyaliste de la pire espèce.

Je regarde monter les chiffres: Veuve Noire a le dessus, puis Rossignol... on dirait que Rossignol va gagner, et puis hop, je lui coupe l'herbe sous les pieds en augmentant la mise de plusieurs millions. Court moment de stupeur. Le juron de Rossignol s'entend à travers son micro... j'en ris à ce jour.

Quelques jours plus tard, je renouvelle des contrats d'armement avec la mafia New-Yorkaise, sous l'alias de Rorschach. C'est moi, le nouveau maître du trafic d'armes transatlantique. Plusieurs milliards d'euros d'armes d'origine mexicaine, qui transitent par les Etats Unis, avant d'arriver dans le Nord de l'Irlande avant d'être distribué partout dans le

¹⁰ Le scénario a lieu dans le monde anglo-saxon, le nom anglais n'a alors pas de genre.

¹¹ UVF: *Ulster Volunteer Force*, organisation paramilitaire pro-Britannique

¹² UDA: *Ulster Defense Association*, organisation paramilitaire pro-Britannique

Liam

~8/12~

Royaume Uni... Le gouvernement de Sa Majesté n'est pas prêt pour le feu d'artifice qui va déferler sur Belfast.

Les enchères m'ont rendu assez célèbre sur le Dark Web, et cela n'a pas que attiré des formes positives d'attention. Des recherches poussées ont été faites sur moi - plus précisément, sur Rorschach - par un certain utilisateur du Dark Web nommé Oracle... Néanmoins, je ne pense pas trop devoir m'en inquiéter. J'ai un peu remonté le courant - il semblerait qu'il n'ait pas vraiment pensé à se protéger, peut-être est-ce qu'il ne s'attendait pas à ce que sa cible fasse des recherches en retour... Mais son arrogance coule de source, car j'ai face à moi un jeune: l'adresse IP que j'ai réussi à extirper est celle d'un ordinateur connecté au Wifi de l'Imperial College, à Londres. Je ne m'y suis pas attardé: ce n'est pas un gamin fouineur de vingt-cinq ans qui m'inquiète. Il pense probablement que c'est amusant, d'être sur le Darknet, de faire des choses illégales: j'espère qu'on lui fera une belle frayeur, ça l'apprendra à mettre son nez dans les affaires de cybercriminels.

Néanmoins, quelques semaines plus tard une rumeur plus inquiétante a atteint mes contacts bien informés sur le Darknet: certaines recherches ont été faites, certains sites peu fréquentables ont été visités de manière trop proche... Depuis quelques mois, il semblerait que Rossignol cherche le Livre Rouge. Le Livre Rouge, cet annuaire des tueurs à gages les plus compétents du Darknet. Il cherche à embaucher un meurtrier... Et vu le débâcle qu'étaient pour lui les enchères... je suis peut-être visé. Je voudrais dire qu'il ne s'agit que de coïncidences, mais je ne suis pas resté en vie si longtemps en étant niais. Ce n'est pas un peut-être: nous parlons d'un membre de l'UVF, un ennemi juré, un homme qui voudrait nous voir plier sous le joug Britannique. Un Protestant. Et je viens de voler sous son nez le contrôle du marché noir de l'armement du Royaume Unis: l'IRA bave comme des bulldogs enragés. Je commence à me méfier, à voir des ombres, les vieux réflexes de Belfast me reviennent: tous les portefeuilles sont des pistolets, le coup d'œil curieux du patient, le regard scrutateur d'un tueur à gages...

Heureusement, grâce à ses manipulations à la recherche du Livre Rouge, Rossignol a laissé amplement assez de données pour que mes lévriers puissent le retrouver. Il se trouve qu'il se nomme Rós Fíodóir - son nom de famille veut littéralement dire "araignée"...

Araignée, oui, je vois les fils de sa toile se tendre autour de moi: mes contacts ont confirmé que Fíodóir cherche le Livre Rouge, et qu'il a fait des recherches sur moi récemment. Plus le temps passe, plus les signes sont clairs: je dois agir. Et pour les chiens enragés, il n'y a qu'un seul remède: on les abat.

J'ai donc pris un ticket de train Cork-Dublin, pour aller voir mon cher, très cher Rossignol...

Je n'ai évidemment pas l'intention de rentrer chez lui et de le menacer à bout de fusil, même si je sais que face à un paramilitaire loyaliste, parfois, la seule chose qui traverse leur crâne épais est le plomb... Néanmoins, je ne peux pas me compromettre après notre immense victoire, surtout que je dois penser à Rosemary. Je lui ai dit que j'allais voir un ami d'enfance, elle était si heureuse pour moi... Je devrais passer pour elle le bonjour à ce John inexistant... Je me sens presque mal de lui mentir. Presque. Mon devoir à la patrie passera toujours d'abord.

Mon plan pour aborder Rós est relativement simple: j'ai, depuis des années, une fausse carte de détective privé¹³, forgée via le Darknet, qui me sert lorsque je dois

¹³ Pour être détective privé en Irlande il faut un droit d'exercer obtenu auprès de la Private Security Authority

Liam

~9/12~

convaincre certaines personnes de me donner accès à des données... sensibles. Je lui dirai que je fais des recherches sur the Troubles - j'ai après tout, beaucoup de connaissances historiques sur le sujet, l'ayant vécu - de la part d'une femme, une potentielle cousine éloignée (une certaine Kate O'Malley) qui voudrait retrouver sa famille séparée d'elle par la guerre avant de mourir. Cela devrait le mettre en confiance, assez pour qu'il me laisse rentrer chez lui et pour qu'il me révèle ses convictions politiques - une dernière vérification pour ma conscience. Puis je l'assommerai et je fouillerai son ordinateur, voire je l'interrogerai un peu à l'ancienne: lui qui aime tellement les Britanniques, il appréciera sûrement leurs techniques... Surtout de ma part, moi qui les ai apprises via un enseignement... *pratique*. Il me livrera alors les clefs du Livre Rouge, permettant son accès à l'IRA sans éveiller les soupçons des partis sordides du Darknet. J'aurai alors accès aux meilleurs tueurs de la planète: quelques assassinats bien placés, et le gouvernement Britannique sombrera dans le chaos. Instables, ils n'auront pas d'autre choix que de céder l'Irlande du Nord quand nous mettrons la pression...

Ces pensées sordides en tête, mon train arrive gare de Dublin. J'avais l'intention de flâner, de prendre mes repères, de passer chez des collègues de l'IRA pour avoir une équipe de support, idéalement, un alibi. Le temps presse, mais cela ne veut pas dire que je dois bâcler les choses... Je me sens presque mieux, noyé dans l'anonymat de Dublin: un tueur à gages ne me chercherait pas ici.

Puis mon téléphone sonne. C'est un contact que j'avais demandé de surveiller Rós Fíodóir, qui m'envoie un message: attaché au SMS, 4 images des caméras de surveillance de la rue devant chez Rós, avec le temps de prise entouré en rouge, séparées d'une demi-heure.

Le film boucle. Ton Rossignol fuit-il sa cage?

Je reste un instant figé, les yeux rivés sur les quatre images: le même chat passe quatre fois devant la caméra. Quatre fois trente minutes: cela fait deux heures que mon contact ne voit pas la rue. Poussant un juron, je me rue vers un taxi, l'ordonnant de se rendre à l'adresse indiquée par mon contact. Un quart d'heure plus tard, je suis devant chez Rós, profitant d'une entrée fortuite d'une résidente pour m'engouffrer dans l'immeuble.

Putain, comment as-t'il pu savoir que je venais? As-t'il fuit, rattrapé par le Darknet, son coup fait, le tueur envoyé? La sérénité passagère s'est évaporée, laissant place à la panique béante. J'ai subitement conscience de ma fragilité.

J'arrive, trop pressé pour être prudent, sur le palier du dernier étage du vieil immeuble. A ma surprise, la porte est entrouverte... et ce n'est pas Rossignol qui m'attend, mais une jeune femme bien habillée, et un jeune homme en lunettes de soleil et veste punk... j'aurai voulu me retirer, mais en tournant, je vois montant les escaliers une femme de mon âge, suivie de près d'un jeune homme. Figé, je rencontre ses yeux, et un sentiment subit de *déjà-vu* me prend. La femme fait un geste brusque, m'intimant de reculer vers l'encadrure. Encore désarçonné par la situation et face à tant de détermination, je recule sur le palier pour lui faire place, mais je me rends compte qu'elle veut pénétrer dans l'appartement, et pris au piège, je suis forcé d'y rentrer complètement. La jeune femme sursaute et se retourne pour me dévisager. Le jeune homme aux lunettes de soleil me dévisage d'un air hostile... Je me crispe légèrement, m'empêchant de poser la main sur l'arme dissimulée dans ma veste.

"Qui êtes-vous?" J'entends derrière moi, mais je ne réponds pas, car le duo pénètre dans l'appartement derrière moi. Je commence immédiatement à me défendre, à leur demander des explications - bref, un brouhaha monstre se lève. De la confusion, de l'indignation.

Liam
~10/12~

“Bon, attendez.”

C'est la femme plus âgée qui a parlé d'une voix autoritaire. D'un coup de bras majestueux, elle fait claquer la porte derrière nous. J'ai le temps de voir les clés dans la serrure avant qu'elle ne les prenne, les laissant tomber dans une poche de son manteau.

“On va s'expliquer. Calmement. Et ensuite... peut-être qu'on sortira d'ici.”

Une part de moi à envie de se rebeller contre cette autorité autoproclamée, mais de l'autre côté... J'ai moi-même pas mal de questions. Et puis, réagir, c'est potentiellement me compromettre.

Et c'est ainsi que je me retrouve enfermé... avec quatre inconnus, et mes secrets.

Liam
~11/12~

Objectifs:

- Trouver ce qui est arrivé à Rós. S'il a fuit, je dois trouver où il est pour en finir, et l'assurance qu'il n'a pas encore embauché un tueur. S'il est trop tard, aviser. S'il est déjà mort, trouver ce qui lui est arrivé pour ne pas être accusé.
- Trouver le Livre Rouge et comment y accéder, pour que l'IRA puisse s'en servir.
- Obtenir le maximum d'informations sur le fonctionnement interne de l'UVF.
- Ne pas me faire découvrir, à la fois en tant qu'agent de l'IRA et en tant que Rorschach/Cathal.

Traces WEB:

- Profile Facebook (difficile à trouver vu le peu d'activité et mon nom assez commun)
- J'apparais peut-être sur le site de ma paroisse...

Connaissances Darknet:

- **Le Livre Rouge (The Red Ledger):** Un site web qui permet de payer des tueurs à gages d'élite pour tuer presque n'importe qui sur la planète - pour le bon prix. Je sais qu'il existe. Il n'est que trouvable en récupérant des codes de hachage un peu partout sur le Web, et la recherche de ces codes est une activité qui attire l'attention...
- **Outer Heaven:** Une plateforme de communication à but initialement militaire (sous le nom de *Badhbel*), mais qui a été piratée et volée par des membres de l'IRA, entre autres moi-même. J'en suis fier à ce jour: d'une plateforme qui devait servir les oppresseurs de la liberté, elle a grandi, et mis en contact des groupes internationaux qui partagent nos idéaux. En effet, après l'IRA, on a ouvert la plateforme aux indépendantistes Corses, à la *Palestinian Liberation Army*¹⁴, puis à d'autres défenseurs de la liberté contre des oppresseurs impérialistes. Ce sont tous mes frères, nous menons tous le même combat... Maintenant, c'est une shell company qui gère Outer Heaven, je n'ai plus le temps pour gérer quelque chose de cette taille.
La plateforme est accessible en entrant le numéro de téléphone annoncé par une pub sur une chaîne radio particulière - pour l'Irlande, c'est *88.5 FM*. La pub change quotidiennement. Pour accéder à la partie admin du site, et à la gestion de l'IRA, j'ai mis le mot de passe *06 02 83*... la date de cet attentat qui a défini ma vie. Un mot de passe sentimental est stupide, je le sais, mais je me dis que Outer Heaven est déjà suffisamment protégé....
- **Hermès:** Un site de messagerie du Deep Web. J'y ai un compte pour Rorschach.

Preuves en ma possession:

- Stock de données prouvant que Rós Fíodóir est le Rossignol.
- Mon téléphone. Craignant ce que pourrait faire la police avec mes contacts, j'ai installé un double mot de passe: le premier, difficile, ouvre le téléphone, le second, *Rosemary*, efface toutes les données dessus.

Je suis armé. Je suis potentiellement, après tout, la cible d'un tueur à gages. L'auto-défense n'est pas un motif valable pour justifier le port d'armes en Irlande, et je ne pourrais pas obtenir une licence du port d'armes vu mon casier judiciaire. Je possède donc une arme de poing illégal et illégalement dissimulée. Je possède une licence de port pour l'arme forgée illégalement sur le Darknet.

¹⁴ Ceci n'est pas une prise de position par l'auteur, mais du personnage!

Liam
~12/12~

TIMELINE RECAPITULATIVE:

1966: Naissance de *Liam O'Brien* à Belfast.

Liam grandit en plein cœur des *Troubles* en tant que catholique Irlandaise persécuté et se radicalise dès l'adolescence.

1982: Liam rejoint l'IRA, prenant l'alias *Cathal*.

1983: Liam réalise un attentat à la bombe dans une voiture. Malheureusement, le propriétaire déclenche la bombe mal câblée et au lieu d'exploser plus tard, sur une patrouille prévue de l'armée britannique, elle tue cinq civils dont trois enfants. N'ayant donc pas pu s'échapper à temps, Liam est arrêté, interrogé, et mis en prison.

1998: Suite aux Accords du Vendredi Saint, Liam est libéré avec les autres prisonniers. Il traverse la frontière avec le Sud et se fait discret en s'enterrant à Cork. Il y restera après avoir rencontré sa femme, Rosemary.

2003: Dissolution de l'IRA. Liam, se sentant trahi, continue ses activités en douce.

Liam s'intéresse au Darknet et rattrape éventuellement le progrès technologique. Il deviendra en quelques années un des meilleurs pirates du Darknet et arrivera en tête de liste des cyber terroristes recherchés par le MI5. Néanmoins, il réussit à ne pas se faire trouver.

Il se confronte souvent à un utilisateur rival du Darknet, *Rossignol*, qui lui soutient l'UVF, l'organisation paramilitaire pro-Britannique.

2021: Cathal et son équipe piratent le projet *Badhbel*, une plateforme de communication militaire qu'ils convertissent en plateforme pour l'IRA, et ouvrent éventuellement à d'autres organisations paramilitaires nationalistes. La plateforme gagne en taille, et Cathal cède son contrôle à une shell company.

Fin 2023 (il y a environ 6 mois): Le *Cartel de Kinahan*, mis à mal par Europol, revend ses biens. Liam, sous l'alias *Rorschach*, récupère le contrôle d'une grande part du trafic d'armes des Kinahan, au nez de *Rossignol* et d'un utilisateur inconnu, *Veuve Noire*.

Liam utilise en effet deux alias: *Cathal*, pour ses activités liées à l'IRA, et *Rorschach*, pour le trafic.

Un utilisateur du nom d'*Oracle* fait des recherches poussées, mais peu abouties, sur Rorschach: Liam remonte jusqu'au Wifi de l'Imperial College, et laisse tomber l'affaire, décidant qu'il ne s'agit pas d'une menace quand Oracle abandonne rapidement.

Jours Précédents: Liam apprend que *Rossignol* cherche vraisemblablement le *Livre Rouge*, un annuaire des tueurs à gages les plus réputés du Darknet. Sentant qu'il est vraisemblablement ciblé, Liam décide de se débarrasser de *Rossignol* une bonne fois pour toutes. Lors des recherches extensives du *Livre Rouge*, *Rossignol* a laissé des traces de son identité sur le net: c'est ainsi que Liam remonte à *Rós Fíodóir*, informaticien retraité basé à Dublin.

Jour J: Arrivée à Dublin dans l'après-midi. Liam décide de se rapprocher de *Rós* en se faisant passer pour détective privé, utilisant une fausse carte qu'il détient.

Jour J, 16h30: Découverte que le flux vidéo de la rue devant chez le *Rossignol* joue en boucle depuis au moins environ 1h30. Craignant que le *Rossignol* n'ait découvert sa présence et fuit, Liam se rend chez lui.

Jour J, 17h: Arrivée chez *Rós Fíodóir*. Il y trouve, au travers de la porte ouverte, une jeune femme et un jeune homme, et tente de faire marche arrière, mais une femme plus âgée le surprend sur le palier. Pris de court, il rentre à reculons dans l'appartement. La deuxième femme, accompagnée d'un autre jeune homme inconnu, rentre dans l'appartement et claque la porte, la fermant à clef... Enfermé avec quatre inconnus, Liam doit faire face à ses interrogations...

Rosalie
~1/15~

Rosalie O'Callaghan



Chaotique Bon

Vive d'esprit - Assurée - Extravertie

Disclaimer: Cette fiche PJ contient de la violence envers les enfants, ainsi que de l'homophobie implicite.

1978, Belfast. Le ballon est passé par-dessus le mur, nous n'irons pas le chercher. Je suis une petite fille à l'ombre des barbelés- le regard tourné vers le soleil, une main au pied du mur qui sépare nos communautés. Je me demande ce que ça ferait, de pouvoir voler.

Le soir, Maman me dit toujours la même prière:

*Now I lay you down to sleep,
I pray the Lord your soul to keep,*

Et je me rappelle de ses yeux remplis d'émotions, de ses étreintes trop serrées.

*If you should die before you wake,
I pray the Lord your soul to take,*

Goodnight and God bless, and may your angels watch over you.

Je compte les bombes qui explosent dans la nuit comme on compterait les moutons pour s'endormir. Les murs vibrent, une fois, les vitres éclatent. Mon père ne m'a jamais dit si c'était une explosion, ou si c'était des manifestants. Il y en a qui nous haïssent, parce qu'on est Catholiques.

A huit ans, j'apprends à comprendre si on connaissait les victimes.

"Dieu est le même pour tous," Maman me dit, et j'y pense sous la pluie gelée, quand je passe devant les vitrines chaleureusement éclairées et que l'espoir m'arrête la fraction

Rosalie

~2/15~

d'une seconde.... Mais je vois l'écriteau familier, et je continue d'avancer, sans même prendre le temps de le lire. Je sais ce qu'il dit.

"No blacks, no dogs, no Irish"

Sois fière de qui tu es, Maman me dit - mais je sais, au fond de moi, O'Callaghan n'est pas un bon nom à porter.

Trois par trois, on rentre de l'école. Toujours groupées. Une femme seule dans Belfast s'attire des ennuis. Une fille catholique seule... c'est du suicide. Nos écoles ne sont pas mixtes: pas de filles avec les garçons, pas de Catholiques avec les Protestants.... Et les paramilitaires connaissent nos uniformes. C'est pour ça qu'il faut faire le grand tour pour ne pas passer dans le quartier protestant. Et surtout, surtout, ne jamais être seule avec les soldats britanniques.

Plusieurs fois je me souviens avoir dû faire un détour de plus parce qu'on a entendu des coups de feu, parce que la rue était encombrée par une voiture en feu. C'était notre quotidien. Éviter les conflits, éviter les ennuis. Faire profil bas. Certains manifestaient pour nos droits, mais nous on se cachait, en espérant que l'orage passe. J'ai passé ma jeunesse à vouloir être une ombre.

Les garçons de l'école catholique juste à côté n'ont pas la même attitude. Eux ils lancent des pierres sur les soldats. Ils ont des graffitis de l'IRA dans les toilettes. Ils se vantent d'avoir tenu les fusils de leurs grands frères. Bientôt ce sera leur tour de le viser.

Il n'y avait qu'un muret entre nos cours de récré, le mur des amoureux. On s'épiait par-dessus, on s'y retrouvait quand les nonnes tournaient le dos.

Un jour ils chantaient, battant des mains en coeur:

If you hate the British clap your hands

Je me souviens que j'avais peur qu'on nous entende, je voulais qu'ils se taisent, ou qu'on parte. Secrètement, j'enviais leur défiance ouverte, leur indépendance.

Si c'était à refaire, je gueulerais plus fort que tous les autres.

Tous les ans, j'oublie presque qu'on arrive au 12 Juin,¹⁵ jusqu'à qu'on ne puisse plus l'ignorer. La veille, entres amies, on se murmure bonne chance, faites attention à vous. Ne sortez pas. Rentrez bien. *Godspeed*.

Mais on ne saurait l'oublier, quand ce jour-là vient. Les bannières oranges flottent au-dessus des rues comme une promesse de l'incendie.

"Ils vont brûler la voiture," je chuchotais, car je n'avais pas le droit de faire de bruit. Pourquoi est-ce qu'on se cachait? Pourquoi est-ce qu'on se terrerait comme des rats au lieu de se battre ? Les Protestants sont bien majoritaires, mais on pourrait leur faire face - quitte à en mourir, autant amener autant de ces *bastards* avec nous qu'on pouvait.

Mais non. Se taire et survivre. Se laisser oublier. Se cacher, et prier.

"La voiture ça se remplace." Maman murmure, me serrant contre elle. "Toi, non."

Maman. Mon ange gardien. Mon guide, toujours là pour me protéger, y compris de moi-même. Papa, lui, regardait par le trou dans les volets fermés, le visage crispé: de colère, je crois, et de peur pour nos vies.

Cette année, c'était dans l'autre rue. L'an prochain, ce sera peut-être nous.

¹⁵ Journée de commémoration d'une victoire protestante. C'est un jour de célébration protestante souvent accompagné, à l'époque, de démonstrations violentes.

Rosalie

~3/15~

Si le 12 Juin, les Protestants mettent le feu aux voitures, ce n'est rien par rapport aux explosifs. C'est bien connu que l'IRA mets des bombes dans une voiture. À chaque fois que tu démarres ton moteur, tu as un petit moment de conscience - *tiens, ça aurait pu être moi*. Car l'IRA ne vise pas que les opposants, les paramilitaires - Ils visent les civils aussi. J'ai déjà vu les carcasses carbonisées sur le bord de la route - parfois abandonnées, à moitié dans le fossé, parfois encore fumantes, les secours grouillant autour. Parfois on voit la boule de feu, de l'autre bout de la rue, et on fait un détour.

Je n'ai jamais été aussi proche que ce jour-là.

"Eh, gamin, fait gaffe," je crie en esquivant un ballon de foot. Les murs entre nos communautés sont encore plus hauts que ce qu'ils ne l'étaient il y a dix ans, ils ne risquent pas de le faire passer par-dessus, au moins. Il rit, il s'excuse - il a un uniforme, c'est l'école du coin, il devrait probablement y être, mais je ne vais pas aller le dénoncer. Le ballon passe à quelques centimètres de ma tête, rebondit deux fois, et toute la bande d'enfants court pour aller le chercher. Le père qui sort de chez lui leur lance un regard désapprobateur, mais ne les gronde pas.

Je le salue de la main - je ne le connais pas. J'ai droit à un petit signe de tête.

Un cri - quelqu'un a triché, ils ont touché la balle avec la main. La porte claque. Je m'arrête pour regarder le début de chahutage.

Je ne l'ai même pas vu tourner le contact.

Le souffle brûlant a tout d'une entrée aux enfers, les hurlements de morts rien d'un accueil au paradis. Je titube, les yeux larmoyants dans la fumée, saisissant mes oreilles pour étouffer le cri strident des acouphènes. Et tout s'arrête. Je suis debout, immobile alors que le monde éclate en chaos, tourbillonnant autour de moi. Les Britanniques débarquent, armés jusqu'au dents, je suis poussée, une tentative d'évacuation trop faible, trop tard. Je vacille, je ne tombe pas.

Celui qui a planté la bombe n'a pas pu fuir, il est arrêté et foutu au sol, roué de coups - mais gardé vivant, ils veulent l'interroger, on sait que les Britanniques torturent pour un oui ou pour un non. Parfois ils arrêtent des innocents, et ils les torturent quand-même. Je tremble de rage à la pensée - mais aujourd'hui, la colère se bloque dans ma gorge. Car malgré les bleus, les violets et les noirs qui le bariolent, je reconnais son visage, parce que je l'ai aperçu de l'autre côté du mur des amoureux. C'était lui qui courait le plus vite. A quinze ans son visage était radieux, à dix-sept, maculé de sang. Ses yeux ont perdu leur innocence lumineuse - il n'en reste que le fer.

Mais je ne les croise pas longtemps, alors que les policiers le traînent, le tiraillant comme des chiens se disputant une carcasse. Je regarde au-delà, derrière lui.

La terrible chaleur n'a fait que réduire en charpie les poils de mes bras, et roussir la chemise de mon uniforme, mais les autres...

Les autres...

La voiture n'est plus qu'un amas de ferraille noire. Et les corps...

Je tremble de rage, mon estomac se retourne. Je vais vomir, si je ne détourne pas les yeux de leurs petits corps. Et pourtant je ne peux pas, et même si je le voulais, l'image est gravée derrière mes paupières, une argentique dans cette terrible lumière révélatrice. Notre nature laide et sauvage, un contraste violent avec l'innocence.

Ils n'avaient pas d'anges gardiens. Pas aujourd'hui. Pas comme Maman, qui m'a empêché de sortir le 12 Juin.

Quelque chose en moi se déloge, en voyant l'IRA faire ça. Comme une part de moi qui s'effondrait, un vitrail de ma foi brisé.

Ils étaient censés être les héros.

Rosalie

~4/15~

Finalement, ils sont tous des monstres.

Je ne sais pas si notre indépendance vaut les cadavres d'enfants dans la rue. Je ne sais plus ce qu'elle vaut - si elle valait une guerre. Je ne sais pas si j'avais raison. Ce socle de pierre qui était la certitude de ma raison morale n'était finalement qu'un radeau instable, et je tombe, je plonge tête la première pour me noyer dans l'abîme. Un vertige moral se saisit de moi devant elle, devant les conséquences de nos choix, devant le bon et le mal, les mauvais actes pour les bonnes causes et les bons actes par les mauvaises personnes - finalement, ce sont les militaires britanniques qui posent les couvertures sur les visages pâles.

Pour la première fois, le feu qui me consume brûle contre les indépendantistes - et l'injustice de leur trahison me corrode de l'intérieur pire que toute discrimination.

J'ai beau être d'Irlande du Nord, au final, je ne serais jamais Britannique - et j'applique au problème de mon absence d'avenir visible la solution irlandaise: fuir aux US. Un soir, on est assis tous deux sur le banc de pierre, sous le regard du Christ martyr. "J'ai quelque chose à te dire."

Je ne sais pas pourquoi je me jette à l'eau, comme ça, quitte à me noyer. J'ai besoin de me confesser, de me purifier dans les eaux baptismales avant de prendre la barque de Charon vers New York.

Maman me tient la main. Elle m'assure que je peux tout lui dire. Elle pense qu'elle est près pour le pire. Elle ne l'est pas.

"J'aime les femmes, Maman."

Elle se met à pleurer à chaudes larmes, et je la tiens contre moi, malgré notre relation qui vole en éclats. Je ressens en cet instant une étrange compassion pour elle, qui pour servir sa religion, va perdre sa fille.

Je suis terriblement seule, quand je déménage mes affaires chez une amie, deux semaines trop tôt, quand je monte à bord du paquebot pour l'Amérique. Ma mère est là, sur le quai, mais elle ne me fait pas signe - elle ne voulait pas que je la vois, je pense. Mon père est absent.

Mais mon Père ne l'est pas. Assise dans une église, je ne pourrais jamais être seule.

Dieu a un plan. Dieu nous aime.

Je refuse d'être une erreur.

J'ai facilement trouvé du travail dans le NYPD - après tout, j'étais irlandaise, donc je devais bien connaître les irlandais. La mafia irlandaise s'était calmée à New York depuis son conflit dans les années 70 avec les Italiens. Elle restait surtout active près de Boston. Néanmoins, les problèmes persistaient dans certains quartiers, donc on me fait travailler là-dessus. Ce n'était vraiment pas facile - pas en tant que femme, ni en tant qu'immigrée. Tout mon début de carrière, on m'a marché sur les pieds, on gueulait plus fort que moi. Parfois c'était intentionnel - mes co-détectives masculins des années 90 n'étaient pas des plus *fins* - mais parfois c'était juste que je n'osais pas prendre la parole, conditionné par vingt ans d'éducation qui disait que se taire voulait dire survivre. Ne pas attirer l'attention, dans un état policier où ta simple religion mettait une cible sur ton dos, c'était une question de vie ou de mort.

Mais je n'étais plus à Belfast. J'étais aux USA, le pays de *l'American Dream, the Land of the Free*. J'allais vivre ce rêve, non de Dieu, j'allais cueillir ce fruit béni de l'opportunité. L'orage était passé, et j'avais l'intention de briller dans ce radieux soleil.

Rosalie

~5/15~

Je me suis fait violence pour apprendre à ne plus être l'ombre.

Ah, les irlandais ont du caractère! m'avait dit un inspecteur en riant, et je m'en souviendrais toute ma vie, de cette phrase, parce que l'élan fierté qui m'avait saisi en ce moment-là était comme une apothéose.

J'étais enfin redevenue Irlandaise. J'avais trouvé la liberté, si loin de chez moi.

Enfin, il me semblait avoir trouvé parmi les cendres, la flamme de la révolte.

C'est un peu par le hasard des rencontres et des promotions que j'ai fini dans la section *Computer Crimes* du NYPD. Avec la révolution informatique, la police s'est digitalisée, et le crime aussi. Je n'avais pas grandi avec un ordinateur, mais je n'allais pas admettre mon manque de compétence, sinon je risquais de perdre mon lot face à un opportuniste. J'ai vu trop de femmes écrasées par le syndrome de l'imposteur, paralysée par leur peur d'être incompétente, parce qu'elles n'ont pas compris, comme moi je l'ai compris, que tout le monde, et *surtout* les plus confiants, n'ont aucune idée de ce qu'ils font. Tout le monde est incompétent, tout le monde improvise, tout le monde bluff. Le seul moyen de me tailler une place était de m'imposer, de risquer l'erreur, et d'avoir le bon sens nécessaire pour dire des choses modérément intelligentes. Quand on est détective, on émet des hypothèses fausses, c'est inévitable, mais si on se censure, on n'émettra peut-être jamais la bonne...

Je suppose que si je ne m'étais pas décidé à ne plus jamais être cette ombre, j'aurais été comme elle.

"Vos résultats ont été exceptionnels, *Detective.*"

"Merci, Capitaine."

"Je vous avoue que je croyais ça mal parti, vu vos... tensions avec certains collègues."

J'esquive la question en lui offrant un clin d'œil et un sourire en coin.

"C'est pour ça que je me laisse sous-estimer, pour mieux surprendre derrière!"

Il me rendit un sourire, mais celui-ci attendri.

"Vous ne sauriez plus vous laisser sous-estimer, *Detective* - vous savez trop bien ce que vous valez. Mais cela vous va très bien. Vous êtes... Rayonnante."

Nous nous étions quittés comme ça, un regard doux échangé, le respect mutuel établi.

Vous savez ce que vous valez.

Deux semaines plus tard, je postulais au FBI.

"Vous êtes en train de m'offrir un salaire d'entrée inférieur à ce que je sais que vous offrez aux étudiants."

L'homme en face ne paraît pas bien impressionné - il fronce des sourcils et se redresse.

"Si le salaire ne vous convient pas, nous avons d'autres candidats."

Vous savez ce que vous valez.

"Mais ils n'ont pas tous autant d'expérience," j'ose lui rétorquer, le ton posé, la tête haute.

"Tu es folle, Rosa." me dira plus tard Daria. "Je n'oserais jamais demander."

"Non, j'avais raison. Il faut oser dans la vie."

Et je n'allais pas me laisser marcher sur les pieds. Plus jamais.

Étonnamment, un mois plus tard, ils m'ont embauché, au salaire demandé. Le culot, ça paye.

1998. Les accords du Vendredi Saint.

Rosalie

~6/15~

Nous n'y croyons pas. Je n'y crois pas. La vie ne saurait être autrement de comment je l'ai connu - violente. Même ici, les nouvelles des attentats et des arrestations injustes me parviennent. Encore et toujours. Et puis, comment pouvons-nous arrêter? Nous avons tous, quelque part dans nos têtes, la liste de nos crimes à venger.

J'entends des échos de mes amis en Irlande. On se déchire, comme la guerre civile nous a déchiré. C'est toujours la même plaie: ceux qui veulent continuer le combat et ceux qui veulent, enfin, la paix. Je sais de quel camp je suis, maintenant: après toute cette violence, je veux la paix. Je veux que le sang arrête de couler. Plus de murs, plus d'enfants sacrifiés. Pitié, cessez d'immoler nos enfants sur l'autel de votre haine - victimes ou soldats, nous sommes tous l'agneau pascal. La plume peut encore triompher de l'épée: je crois en les pouvoir des mots. Battons nous, absolument, jusqu'à que l'on ne puisse plus se battre, mais par pitié, autour de la table de négociation. Je suis fatiguée de la violence.

Un océan me sépare de la terre qui m'a exilée, et pourtant, il me semble que je saigne pour elle.

Il me semble que nous ne serons jamais guéri.

2016. Le peuple Britannique s'en va aux urnes pour voter le Brexit. Je regarde de loin, couvant d'un œil inquiet ma terre natale: les souvenirs de la violence sont à fleur de peau. La frontière... Je suis gamine, petite devant des géants à mitraillettes. Maintenant, mes amies me disent qu'on y passe sans y faire attention, à fond sur l'autoroute: un miracle. Mais une séparation du Royaume-Unis de l'Union Européenne signifiera une nouvelle frontière au niveau de l'Irlande du Nord: une nouvelle entaille pour nous diviser. Une nouvelle plaie, qui ré-ouvre la cicatrice entre trop récente, ce tracé rouge qui entoure six comtés. Nous ne serons jamais guéris, non, nous ne le serons jamais.

Je lève des yeux brouillés de larmes vers le Christ.

Des enfants. Des *enfants*.

Pourquoi, Père, nous as-tu fait ça? Ne peux-tu donc pas intervenir dans notre libre arbitre?

Il faut que je crois qu'ils nous a donné le moyen de changer les choses. Je suis là pour les sauver alors qu'il ne peut pas... Nous nous devons d'intervenir à Sa place, pour protéger les autres: d'être les anges gardiens pour ceux qui n'en ont pas. Comme ma mère l'a été pour moi.

Je suis un ange gardien. Je dois l'être. Je dois croire que je peux faire une différence, pouvoir les sauver. Je dois croire que Dieu nous a mis là pour faire le Bien, quand il ne peut pas.

Mais l'ange gardien doit être aussi un ange vengeur, je l'apprends vite.

Le Mal est une hydre: chaque tête que l'on coupe en fait pousser deux autres. Un trafiquant d'enfants arrêté, dont la plateforme renaît de ses cendres sur une adresse différente. Je parle à d'autres enquêteurs, des policiers, des détective privés. Des parents. Ceux luttant contre le désespoir, et ceux qui font déjà le deuil. J'ai passé aux peigne fin les vidéos saisies chez les trafiquants, et je n'en dors plus. Je me dois d'être leur ange gardien, de les sauver, tant qu'ils sont vivants, tant qu'il existe une chance infime de les sauver.

Je hais le Darknet avec toute la rage noire que mon âme peut produire.

Il a mordu à l'appât.

On a son nom - Edward Daniels.

Rosalie

~7/15~

On débarque dans sa villa à Los Angelès à 2h30 du matin. Peu importe l'heure: la haine, le café et l'adrénaline me rendent plus vivante que jamais. Un filet de brume me flotte devant les yeux, mais je n'ai qu'une seule pensée qui m'anime: sauver les enfants.

Je comprends, maintenant, les policiers britanniques qui s'acharnaient sur le jeune de l'IRA. Quand il se jette vers le placard, je sais ce qu'il veut. C'est les Etats Unis - tout le monde est armé. Même à Dublin, la paranoïa d'un revolver caché ne me quitte pas. Étonnamment, je n'ai pas le réflexe de tirer - je baisse mon arme pour me ruer sur lui, le plaquant violemment contre le mur.

You have the right to remain silent...

"OÙ SONT LES ENFANTS?"

Anything you say can be used against you in court. You have the right to talk to a lawyer for advice before we ask you any questions...

"Qu'est-ce que vous en avez fait, connard?" BAM. Je lui éclate la tête contre la cloison. "Fils de pute!"

Personne ne m'arrête. Personne ne me jugera - on sait tous que c'est un connard. Une enflure. Aucun de mes collègues ne vient à son aide. Une fureur aveugle, m'avait saisi. Mon cerveau me hurlait *frappe le, frappe le, casse lui la gueule pour pas qu'il te donne les réponses. Il est responsable, responsable, connard.*

"O'Callaghan!"

"C'est bon," m'a doucement dit mon collègue, une main saisissant mon épaule. "Ça suffit."

Je tremblais. Je pleurais. J'avais du sang chaud plein les mains et lui plein la gueule. Le souvenir de la sensation du cartilage craquelant sous mes poings me retournaient l'estomac.

Je me demande si j'aurais pu m'arrêter de le battre avant qu'il n'arrête de bouger. Si j'aurais continué. Peut-être qu'il aurait mérité la souffrance. Peut-être qu'il aurait mérité la mort.

"Va prendre l'air."

J'obéis, tremblante. Le vent est froid, mais intérieurement, je brûle. Je vais vomir, je pense, tout ce contenu de mon estomac retenu lorsque ces vidéos défilaient, remontant subitement avec vengeance. J'entends mon supérieur parler doucement - *compromis émotionnellement*. Dans le brouhaha, Daniels réclame un avocat. On s'en fout. Fils de pute - il ne mérite aucune défense.

Son ordi est là, confisqué. Le con, il est connecté en tant qu'admin sur son site illégal - donc je le démantèle de fond en comble. Je ne peux pas encore le détruire, on a encore des moyens de piéger les utilisateurs de cet infâme site.

Je ne trouve qu'une chose qui m'étonne: caché dans les tréfonds du code, un morceau de texte sans explication: **3- K&nD**. Il faut un compte utilisateur pour le trouver, en contrebas d'une vidéo que je ne détaillerai pas.

"*Je ne vous dirais jamais rien,*" nous a-t-il répondu quand on a poussé, et poussé, pour savoir ce que ça voulait dire.

Je n'avais pas le droit d'être dans la salle d'interrogatoire - compréhensible, honnêtement, vu le beau cocard que portait Daniels. J'ai de la chance de ne pas avoir été mise à la porte. Le blâme restera dans mon dossier à vie, accessible par les autorités bien placées. Mais là, je n'y pensais pas, j'étais que frustrée, je ne pouvais qu'observer alors que mon co-détective tournait en rond pour le questionner, ne rencontrant qu'un mur de déni.

"Il ne veut rien lâcher!" avait-il pesté en sortant, claquant la lourde porte de fer.

Rosalie

~8/15~

“Daniels a peur de quelqu’un,” j’ai dit doucement. C’était évident, sa fausse bravade aussi transparente que la vitre à sens unique à travers laquelle j’observais la salle d’interrogatoire.

“Il devrait plutôt avoir peur de moi.” mon chef avait grogné avant de re-renter pour secouer le suspect. Je m’étais de justesse retenu de soupirer: ce qui apeurait Daniels l’inquiétait bien plus que nous.

Bon flic, mauvais flic: je suis plutôt le bon, malgré mon dérapage précédent. Il faut de la compassion, pour extraire des informations. Il faut faire miroiter aux gens ce qu’ils veulent. Tu attraperas plus de mouches avec du miel qu’avec du vinaigre, disait Maman, et elle avait raison. Hélas, les forces de police ne sont pas prêtes à apprendre la *finesse*.

Donc j’avais laissé tomber. Daniels a été mis au cachot, et c’était une affaire bouclée. J’ai entendu qu’ils ont failli le tuer, et qu’il a fallu le mettre dans une prison en solitaire: même en prison, on aime pas les gens qui font du mal aux enfants.

Tant mieux.

Mis à part cette rumeur, je n’avais pas repensé à Daniels depuis presque six ans quand la nouvelle m’est parvenue. Mon collègue resté au NYPD m’a envoyé l’article du Washington Post un beau matin il y a un peu plus de trois semaines.

Darknet child trafficking mastermind murdered in his cell at Federal Correctional Institution, Terminal Island, Los Angeles

Il y a la photo de Daniels avant son emprisonnement. J’ai gardé l’article pour pouvoir la regarder, mais malgré tous mes efforts, une autre image s’y superpose - celle de l’enquête. Daniels assis sur le banc, la tête en arrière. Une balle dans le front, le halo de sang sombre sur le mur, les bras de part et d’autre... il me rappelle Jésus, si je savais qu’il n’avait pas une goutte de sang de saint dans les veines.

Les médias aiment dire que c’est un meurtre impossible - je sais que ça n’existe pas. Les caméras, ça se trafique, les documents, ça se fausse. Il suffit de connaître les bonnes personnes - ou de bien connaître le Darknet.

“Il allait signer un compromis avec le FBI,” me murmure un collègue. “Des infos contre une réduction de peine.”

On dirait que Daniels avait raison d’avoir peur, je pense avec cynisme.

3- K&ND. Je ne sais pas ce que c’est, mais cela fait partie des secrets enterrés avec Edward Daniels, donc je ne l’oublierai pas.

J’aurai aimé lui casser la gueule une dernière fois, quand-même.

En 2017¹⁶, mon travail change, avec l’annonce d’une nouvelle opération du FBI: *J-Code*, ou *Joint Criminal Opioid Darknet Enforcement*. J’ai alors participé à l’opération Bayonet, une opération internationale pendant laquelle nous avons réussi à descendre deux des plus grosses plateformes de vente du Darknet - Alphabay et Hansa. C’est une fierté personnelle. Entre autres, nous avons pu retrouver des utilisateurs en retracant leurs transactions bitcoin.

En Janvier 2021, j’ai été impliquée dans l’opération Dark HunTor, qui cherchait à démanteler des réseaux de drogues qui utilisaient le portail web anonyme Tor. Entretemps, j’ai eu de la chance de ne pas trop être affectée par la pandémie Covid - mon travail et celui de Daria se prêtent bien au télétravail.

¹⁶ Cette section a pour vocation de fournir le RP, de donner du contexte historique (tout ce qui précède ici les enchères est réel) et à détailler le CV impressionnant du PJ, il n’est pas demandé au joueur de tout retenir!!

Rosalie

~9/15~

En 2022, les Etats-Unis, dans le cadre de sa lutte contre le trafic de stupéfiants, s'allient à la *Garda Síochána*¹⁷ pour promettre des sommes se comptant en millions pour des informations concernant le Cartel de Kinahan, une organisation irlandaise de grand banditisme qui a pris une ampleur mondiale depuis sa fondation à Dublin dans les années 90. Évidemment, eux aussi ont profité avec l'explosion d'Internet et la création du Dark Web pour vendre leurs produits. C'est dans le cadre de cette opération que je me suis rapproché de collègues de la Garda et d'Europol, au point qu'un transfert de branche m'a incité à revenir en Irlande.

Ma femme Daria m'a suivi à Dublin (et je l'aime d'autant plus pour sa fidélité), passant entièrement en télétravail - il y a suffisamment de vols peu chers entre New-York et Shannon Airport (Dublin) pour qu'elle puisse se rendre au QG de sa boîte sans trop de problèmes. J'avais un motif plus personnel pour mon retour en Irlande: mon père, atteint d'un cancer, a voulu me voir dans les dernières années de sa vie. Il avait vu la lumière, et voulait faire sa paix avec Dieu, avec moi. Je suis tristement heureuse d'avoir pu être à son chevet. Nous avons si peu de temps pour rattraper tant d'années, car, faute de les avoir partagé, je lui ai tout raconté. Il a même rencontré Daria, avant la fin, et sa bénédiction inattendue de notre union restera un de mes souvenirs les plus chers. Je ne sais pas si de son vivant j'aurais pu le pardonner, mais j'étais prête à lâcher prise de nombreuses choses sur son lit de mort: ce n'est plus par moi qu'il doit être jugé, maintenant, mais par Dieu. Personnellement, je trouve que d'avoir le recul des années a rendu le pardon plus facile, chez moi, alors que j'ai longtemps été la victime de l'amertume et de la colère - comme avec Daniels.

Depuis être revenue en Irlande, je suis depuis devenue employée de la Garda, spécifiquement du *Garda National Drugs and Organised Crime Bureau*. Ma spécialité? Le démantèlement de vente en ligne de drogues. Cela me va: je n'ai pas à faire face à face avec les victimes d'addiction et de meurtre, uniquement les vendeurs, et plus le temps passe, plus j'oublie peu à peu les images horribles de mes jours au FBI. Ma relation avec ma femme s'est amélioré en conséquent...

Depuis quelque temps, il devient évident que Kinahan travaille avec d'autres factions. Les autorités étrangères sont en train de percer leurs rangs, donc ils vendent la baraque: mais à qui? Il y a deux mois de cela, nous avons eu vent via un informateur au sein du cartel qu'une importante vente aux enchères allait avoir lieu en ligne, sur une plateforme privée accessible depuis le Darknet. Malheureusement, nous n'avons pas réussi à nous y infiltrer.

J'avoue que ce que j'ai fait ensuite reste moralement douteux - en tout cas, contre l'éthique policière. J'ai trouvé sur le Darknet Pythia, un site de vente d'information personnelle (relativement local, probablement basé à Dublin). Des discussions sur les enchères avaient déjà eu lieu dans les chaînes de commentaire, avec l'entité derrière le site "Oracle"

Oracle a pu me renseigner sur le résultat des enchères: les plus gros achats des lots vendus par les Kinahan étaient divers alias qui m'étaient déjà connus, ainsi qu'un certain Rorschach.

¹⁷ *Garda Síochána* ("Garda Chiokana"), littéralement "Gardiens de la paix", i.e la police nationale irlandaise

Rosalie
~10/15~

Rorschach - c'est un peu par hasard que j'ai enfin trouvé des infos dessus, en reparlant à des anciens collègues de la section cybercrime du NYPD. Quelqu'un du même alias avait scellé un contrat de trafic d'armement avec des mafieux irlandais du coin. Cela me confirme plus ou moins que c'était lui qui avait récupéré la part du trafic d'armement des Kinahan. Je ne sais pas s'il est du Royaume-Unis ou Américain, mais les deux sont possibles. Néanmoins, à ma grande frustration, je n'ai pas réussi à en trouver plus en creusant. Peu importe, ce n'était pas mon affaire, ce qui m'importait était plutôt les tonnes d'héroïne revendues...

En fait, l'affaire Rorschach m'était presque complètement sortie de la tête lorsque j'ai reçu une demande anonyme des plus étranges...

Suspicion que le Rossignol recrute des enfants. Enquêtez officieusement, il a infiltré votre système de sécurité. N'en parle pas avant que tu aies des preuves.

Le tuyau est venu via les canaux officiels, ce qui m'a paru très étrange, surtout vu la demande d'enquêter discrètement. Par canaux officiels, je parle de ceux issus de l'armée et des services secrets, fortement encryptés. Normalement, on travaille un minimum ensemble, mais là, clairement, quelqu'un a voulu se laver les mains d'une enquête. Et puis, enquêter officieusement, c'est sympathique, mais j'aimerais être payé correctement. J'étais prête à le refiler à quelqu'un d'autre, mais j'ai été retenue par un fil de culpabilité, un doute. Un message sur ma boîte mail professionnelle, attachée au dossier.

Pour te faire pardonner pour Daniels.

Ce qui m'a frappé, c'est que d'après Pythia, Rossignol et Rorschach sont des alias de deux personnes ayant participé à ces enchères... Étrange coïncidence. Je me demande si mon contact bien placé (mon "bienfaiteur") sait que j'enquête sur les enchères, et, mot sur Daniels à part, m'a donné l'enquête précisément pour cette raison là...

En tout cas, je n'ai pas de preuves officielles que Rossignol s'est intéressé à quoi que ce soit d'illégal, puisque Pythia est ma seule source, et elle n'est pas officielle. C'est mon problème; je veux bien aller au-delà de la loi quand il le faut, mais après, mes preuves ne tiennent pas la route devant un tribunal... En tout cas, s'il était bien sur ses enchères, c'est qu'il a un côté un peu sombre...

Quoiqu'il en soit, c'est une raison valable d'être suspect: c'est possible que mon contact pense que Rossignol était aux enchères pour une raison de trafic d'hommes, voire d'enfants, et, vu ce qui se vend sur le Darknet, ce ne serait même pas étonnant...

Quel fou, je me demande, a bien pu compiler un dossier aussi complet avant d'abandonner l'enquête??

Le dossier attaché sur le Rossignol était étonnamment détaillé - en général, lorsqu'on identifie un utilisateur du Darknet contre lequel on a autant de suspicions, on l'arrête et on fouille son ordinateur. Rossignol est l'alias d'un informaticien retraité, Rós Fíodóir: originaire de Belfast, il habite maintenant Dublin. Il a laissé une plainte pour stalking sur les réseaux, il y a quelques mois, mais vu qu'il n'y a aucune preuve, aucun screenshot, la plainte n'a jamais été adressée.

La coïncidence de nos origines me laisse un goût amer sur la langue... surtout lorsque le deuxième dossier se retrouve sur mon bureau. Des anciens articles de journal, en son nom, critiquant de façon virulente les actions terroristes de l'IRA. Les articles virent, au plus tard, à des articles d'opinion suant d'un nationalisme intégriste très, très fort - cet homme était convaincu que le régime de fer Britannique protestant était pour le mieux en Irlande du Nord.

Rosalie

~11/15~

Ensuite, un état d'arrestation, quelques années plus tard, pour suspicion de terrorisme - mais aucune condamnation derrière. L'affaire est juste... lâchée. On le sait, même si personne ne le dit, que les Britanniques étaient parfois un peu plus... flexibles... avec les paramilitaires du côté intégriste, ou ceux suspectés de l'être. Les copies de ses papiers d'immigration en République d'Irlande sont datées de quelques mois plus tard....

Et enfin, un dernier papier: un répertoire des appels placés au *Federal Correctional Institution* de Los Angeles. Un seul appel, il y a deux mois, entre un fixe avec un numéro correspondant à Dublin... et Edward Daniels.

Pour te faire pardonner pour Daniels.

Et Dieu savait que je ne pouvais plus refuser.

J'ai récemment eu un nouveau collègue, à qui j'ai fait part de l'enquête - Connor McNamara, conseiller en cybersécurité. Il est en stage pour son master à l'Imperial College. Il est jeune, mais brillant, et heureusement humble, voir peut-être un peu anxieux. Il n'ose pas toujours s'exprimer. A vrai dire, je ne lui dis pas tout: je ne lui ai pas parlé de Pythia, ni de mes recherches plus profondes. Il s'y connaît pas mal sur le Darknet, d'un point de vue purement académique, même si parfois je pense qu'il a peur que je le juge pour ses connaissances - comme si j'étais bien placée pour juger!

En tout cas, je ne lui partage pas ma nouvelle obsession, elle-même illégale.

J'ose, maintenant, après les années d'apprentissage, arpenter les rues seules la nuit, armée de et d'années d'entraînement aux arts martiaux. La peur de mon enfance s'est peu à peu estompée. Lorsque Connor est parti, lorsque mes collègues pensent que je dors auprès de ma femme, je suis là, devant chez Rós, avec une bonne vieille paire de jumelles et un ordinateur, essayant d'intercepter sa connection via le Wifi partagé de l'immeuble. D'ailleurs, Fíodoír n'est pas là - du moins il n'est pas sorti de chez lui depuis des jours. La lumière chez lui est éteinte la nuit, ses lettres ne sont pas lues, ses voisines de palier ne l'ont pas vu. J'ai, depuis quelque temps, un mauvais sentiment. Je crois qu'il a fui - peut-être est-il au courant qu'il est surveillé...

D'après les données interceptées, il est clair qu'il utilise un service encrypté - probablement Tor. Ce n'est pas suffisant de prouver qu'il accède au Darknet - ce qui, en soit, n'est pas illégal - mais vu le personnage, c'est entièrement probable. Malgré la difficulté d'accéder aux données vu l'encryption de ce genre de connexion, je m'acharne, alors même que la pluie, inévitable, commence à tomber...

De toute manière, que ferais-je d'autre? Je n'arrive plus à bien dormir. Les rêves des victimes de Daniels, longtemps oubliées, refont surface, et même les câlins de Daria ne me bercent plus jusqu'au sommeil. Moi qui pensait qu'à cinquante-huit ans, j'étais trop âgée pour les cauchemars... Peut-être que c'est la mort récente de Daniels, ou ce message...

Je ne sais pas ce que voulait dire mon mystérieux bienfaiteur - était-ce une promesse d'effacer le blâme sur mon dossier? Déjà, s'il y a accès, c'est quelqu'un de bien placé... Ou alors, était-ce plus métaphorique, une possibilité de rédemption? Car c'est comme ça que je la vis, cette opportunité: une chance de sauver des victimes, comme je n'ai pas pu le faire avant... Ou de les venger, comme je n'ai pas pu me venger sur Daniels.

Néanmoins, plus je m'enfonce dans ces données illégitimes, plus je fouille les tréfonds du Deep Web pour des preuves d'activité illégitime de Fíodoír, plus j'ai le sentiment que mon bienfaiteur s'est trompé de piste. Il y a une autre pattern qui sort de ses recherches, de ses sites visités...

C'est une légende urbaine, un folklore du Darknet, mais il me semble que, sauf si je me trompe, avant de disparaître (s'il a disparu), Rós Fíodoír cherchait le Livre Rouge...

Rosalie
~12/15~

Le Livre Rouge, qui est un site web légendaire qui permet de payer des tueurs à gages d'élite. Je n'ai encore vu aucune preuve de son existence.

S'il existe, en tout cas, j'espère que Rós ne mettra jamais les mains dessus...

Cette après-midi, je surveillais les caméras devant chez Rós en travaillant en parallèle sur une histoire de phishing quand l'anomalie arrive- le glitch dans la Matrice. Un chat noir, qui passait dans le même sens dans la rue. Deux fois, c'était une coïncidence, d'accord, mais quand je l'ai vu une troisième fois... c'était évident, en surveillant, le film était joué en boucle, sur peut-être une demi-heure - assez longtemps pour qu'on ne le remarque pas. Il se passe quelque chose de louche: tout de suite, je me suis levé pour me rendre chez Rós en urgence. Tant pis pour les putain de papier - l'enquête restera officieuse: j'espère qu'il ne remettra pas en question ma présence. Sinon, je reviendrai avec un mandat de fouille.

J'envoie un message à Connor pour lui demander de venir, lui expliquant simplement qu'il était arrivé quelque chose chez un cybercriminel sur lequel j'enquête sur le côté - j'aurai besoin de lui, pour craquer l'ordinateur de Fíodoír. Il était en mauvais état aujourd'hui, un début de fièvre, donc je l'avais renvoyé chez lui pour qu'il se repose - mais ceci est trop important. Je décide d'attendre Connor en bas du bâtiment, la porte ouverte - je connais le code à force d'observation - on monte ensemble. Il arrive juste après moi, le pas pressé, un peu mal soigné, comme s'il s'était préparé très rapidement, ou qu'il avait couru pour me rejoindre. Le pauvre, je dois le stresser. On pénètre ensemble dans le hall mal éclairé. Deux, trois étages. Il est au dernier. Sur le palier de chez Fíodoír, un homme dans la soixantaine, massif, barbaqué, aux vêtements sombres. J'ai un sentiment de déjà-vu étrange, et je me braque instantanément. Tous mes instincts me crient que sa présence n'est pas anodine: il était trop proche de la porte, il s'est arrêté une seconde de trop, la surprise trop visible - il a été pris la main dans le sac. Il ne pouvait pas être de passage, Rós habite au dernier étage. Je décide d'user de mon autorité pour le garder là: quelque chose se trame ici. A ma surprise, il obéit, reculant dans l'encadrure de la porte - *ouverte* - et à reculons dans l'appartement.

Dans l'appartement de Fíodoír, il y a du monde. Du monde qui ne devrait pas l'être. Un jeune homme - trente ans peut-être - me dévisage à travers ses lunettes de soleil. Malgré le fait qu'il est dans un appartement où il n'est vraiment pas censé se trouver, il n'a pas l'air le moins du monde perturbé, au contraire, il me dévisage avec un air proche de l'insolence. Ensuite il y a une jeune femme, le dos droit, la tenue propre et carrée. Elle, je la reconnais, même si la dernière photo que j'ai d'elle est ancienne - c'est Coralie Fíodoír, la fille de Rós Fíodoír. Elle est peut-être la seule qui a une raison légitime d'être ici - peut-être que l'autre type est un ami à elle?

Un brouhaha s'est levé, des accusations, des questions, des justifications qui fusent. De la confusion, de l'indignation.

"Bon, attendez." D'une voix autoritaire, je les fais taire, et d'un geste majestueux, je fais claquer la porte derrière nous, avant de verrouiller et de mettre mes clefs dans une poche de mon manteau. "On va s'expliquer. Calmement. Et ensuite... peut-être qu'on sortira d'ici."

Je vois le jeune aux lunettes de soleil se braquer, comme s'il allait se rebeller, avant de se détendre malgré lui. Connor, qui est rentré dans l'appartement derrière moi - je vois qu'il n'a pas l'air bien, il est pâle, le regard inquiet. Je pense qu'il a peur des étranges personnages.

Qui sont ces gens? Que font-ils chez Rós, alors qu'il n'a pas été vu depuis une semaine? Et peut-être la question qui m'intrigue le plus: qu'est-il arrivé à Rós Fíodoír?

Rosalie
~13/15~

Objectifs:

- Trouver ce qui est arrivé à Rós. S'il a fui, je dois trouver où il est pour le livrer à la justice. S'il est mort - et c'est possible, vu à quel point il est emmêlé avec le Darknet - trouver le tueur. C'est plus par principe que par réelle envie: s'il s'avère qu'il était réellement un connard, je serai peut-être prête à laisser indemne le coupable...
- Faire aboutir mon enquête sur les potentiels cybercrimes de Rós. S'il cherchait réellement le *Livre Rouge*, peut-être qu'il y a des infos à tirer sur l'existence de ce site mythique.
- Obtenir, si possible, des informations sur les organisations ou réseaux auxquels appartiennent Rós. Les sommes d'argent mises en jeu pendant les enchères étaient énormes, sûrement qu'il n'était pas seul.
- *(Optionnel, si le joueur décide de ne pas jouer avec son rôle à découvert)* Ne pas me faire découvrir en tant que membre de la police. Je dois aussi cacher le fait que cette enquête n'est pas entièrement légitime, sinon mon autorité pourrait être remise en question. Attention de prévenir Connor...

Traces Web:

- Profile LinkedIn avec carrière (NYPD Cybercrime Division, Federal Bureau of Investigation, Garda)
- Profile Facebook (générique, photos personnelles, entre autre des photos romantiques à Paris avec Daria)

Connaissance du Dark Web:

- Les plateformes marchandes illégales (principalement de drogue, mais il y a souvent aussi de l'armement et de la prostitution...)
- **Pythia:** Une plateforme question-réponse payante où l'admin du site, une entité du nom d'*Oracle*, obtient des informations sur les individus. J'ai obtenu les informations sur la vente aux enchères via ce site.
- **Black Neons:** Une plateforme française de distribution de prostitution. Nous n'avons pas encore réussi à trouver descendre le site de manière permanente. Son URL a du encore changé, je ne saurai pas le retrouver...
- **Le Livre Rouge (The Red Ledger):** Un site web légendaire qui permet de payer des tueurs à gages d'élite. Je n'ai encore vu aucune preuve de son existence.
- **Outer Heaven:** Un site de communications entre organisations paramilitaires d'Irlande du Nord sur le Darknet. Même lorsque le MI5 le trouve, ils n'ont jamais pu y accéder: le site demande un code de 10 caractères.
- **3- K&nD** Je ne sais pas ce que signifie cette étrange séquence de caractères, mais vu la difficulté à la dénicher et la réticence de Daniels d'en parler, j'ai du mal à l'abandonner.

Je suis armée. L'arme est légale dans le cadre de mon travail. Toute arme à feu demande un permis pour l'arme. L'auto-défense n'est pas un motif valable pour justifier le port d'armes en Irlande - seulement le sport de tir et la chasse. Il n'est en théorie pas légal de dissimuler son arme en Irlande, mais je me permets tout de même de masquer sa présence...

Rosalie

~14/15~

Tenue Recommandée: Si possible, s'habiller en détective d'un film Noir - chemise, cravate, veste, pantalons (avec un chapeau! Trouvable au Simu) - , mais sinon, le personnage est assez libre - toute tenue de femme semi-détendu marche (chemisier, chemise à carreau).

Rosalie
~15/15~

TIMELINE RECAPITULATIVE:

1970: Naissance de *Rosalie O'Callaghan* à Belfast.

Rosalie grandit en plein cœur des *Troubles* en tant que catholique Irlandaise persécutée.

1983: Rosalie est témoin d'un attentat à l'aide d'une bombe dans une voiture qui tue trois enfants. Ses convictions nationalistes s'effondrent.

1990: Rosalie déménage à New-York et entre dans la section cybercrimes du NYPD.

1998: Les Accords du Vendredi Saint mettent fin au conflit en Irlande du Nord.

2010: Rosalie rejoint le FBI.

2016: Arrestation d'*Edward Daniels* par le FBI suite à un raid dans sa villa à Los Angeles. Daniels était un trafiquant d'enfants et l'administrateur d'un site de pédopornographie. Lors de son arrestation, Daniels est victime de violence policière de la part de Rosalie. L'incident est étouffé par l'agence et n'est jamais rendu public, mais un blâme reste dans son dossier. Elle récupère des entrailles du site de Daniels une clef sécurisée: *3- K&nD*.

2017: Rosalie bascule sur la lutte contre le trafic de drogue sur le Darknet avec l'opération *J-code* du FBI. Elle participe aux grosses opérations anti Darknet.

2022: Alliance entre les Etats-Unis et la *Garda Síochána* pour tenter de démanteler le *Cartel de Kinahan*, une organisation irlandaise de grand banditisme qui a pris une ampleur mondiale depuis sa fondation à Dublin dans les années 90. Rosalie revient en Irlande avec sa femme mais n'intègre par Europol, devenant plutôt membre de la *Garda*, continuant à travailler dans la lutte contre la vente de drogues en ligne.

Fin 2023 (il y a environ 6 mois): Le *Cartel de Kinahan*, mis à mal par Europol, revend ses biens. Via l'intermédiaire de *Pythia*, une plateforme de revente d'informations sur le Darknet tenu par une entité du nom d'*Oracle*, Rosalie apprend, en plus des directions de revente des drogues, qu'un utilisateur du nom de *Rorschach* a récupéré le contrôle d'une grande part du trafic d'armes des Kinahan. Plus tard, ses contacts au NYPD lui apprendront que *Rorschach* a scellé des contrats avec les mafias locales. Participe aussi à ces enchères un utilisateur portant l'alias *Rossignol*.

2024:

J-8 semaines: Un dossier se retrouve sur le bureau de Rosalie: il est marqué comme provenant de l'armée, mais sa source n'est pas plus clairement identifiée que cela. Le dossier concerne un certain utilisateur du Darknet utilisant l'alias *Rossignol*, correspondant à l'informaticien retraité *Rós Fíodóir*, habitant Dublin mais originaire de Belfast. Des articles de journal écrit par le concerné durant *The Troubles* montrent *Rós Fíodóir* comme ayant de très fortes convictions loyalistes envers le Royaume-Unis. Une accusation contre lui de suspicion de terrorisme datée des années 80 mène à une affaire sans suite, sans doute, selon Rosalie, à cause de la flexibilité des Britanniques envers les loyalistes. Rosalie remarque que *Fíodóir* aurait porté plainte pour cyber-harcèlement il y a quelque temps (J-4 mois) mais elle n'a jamais été adressée par manque de preuves.

L'auteur du dossier dit craindre que le *Rossignol* ait une main dans le trafic d'enfants, utilisant pour preuve la trace d'un appel téléphonique passé depuis un fixe à Dublin et *Edward Daniels*... Néanmoins, l'auteur incite Rosalie à enquêter "discrètement" (officieusement) jusqu'à qu'elle ait des preuves solides, car l'auteur craint que *Rossignol* ait réussi à compromettre le système de sécurité de la *Garda*.

Attaché au dossier, un mot qui décide Rosalie: *Pour te faire pardonner pour Daniels*.

Rosalie enquête donc sur *Rossignol*. Bien que *Rossignol* opère sur Tor, brouillant une bonne partie de l'information, il devient apparent qu'il n'est pas lié au trafic humain, mais ses patterns de recherche suggèrent à Rosalie qu'il cherche potentiellement le *Livre Rouge*, un

Rosalie
~16/15~

site qui, selon une légende urbaine du Darknet, permettrait d'embaucher les tueurs à gages les plus dangereux du monde.

J-6 semaines: *Connor McNamara*, étudiant en master de cybersécurité, est pris en stagiaire par la *Garda*. Il est attribué à Rosalie pour ses compétences.

J-4 semaines: Meurtre d'*Edward Daniels* par un infiltré extérieur dans sa cellule au *Federal Correctional Institution, Terminal Island, Los Angeles*.

J-7 jours: Dernière fois que *Rós Fiodóir* est aperçu en public.

Jour J, 16h30: Découverte que le flux vidéo de la rue devant chez le *Rossignol* joue en boucle depuis au moins environ 1h30.

Jour J, 17h: Arrivée dans l'appartement de *Rós*, accompagnée de *Connor*, qu'elle a rappelé en renfort après l'avoir libéré pour l'après-midi au vu de son état fiévreux. Elle y surprend sur le palier - palier du dernier étage - un inconnu suspect, qu'elle intimide jusqu'à faire rentrer dans l'appartement. Dans l'appartement de l'homme disparu sont la fille de *Rossignol*, *Coralie Fiodóir*, et un deuxième inconnu. Trouvant la situation suspecte, Rosalie ferme la porte à clef et exige des explications...

Coralie
~1/15~

Coralie Fíodóir¹⁸



Chaotique Neutre
Sociable - Manipulatrice - Ambitieuse

Plus je réfléchis à ma vie, plus je me dis qu'il faut remonter dans le passé pour la comprendre. Un siècle, plus ou moins. Un siècle, en Irlande, c'est pas si loin que ça. C'est un passé qui touche encore le présent.

Mes arrières-arrières grand-parents et toute la famille en descendant étaient de fiers indépendantistes. Tout le côté de ma mère est féroce anti-Britanniques, et très catholiques. Ça allait de pair: l'Irlande, pour s'éloigner des Britanniques anglicans, a complètement embrassé son côté catholique.

Il y a un siècle, lors de la guerre d'indépendance, ma famille (ou, ce qu'il en reste) s'est rangé du côté anti-traité: d'après eux, il ne fallait pas compromettre, ces six contrées délimités par la frontière étaient *Irlandais*, la frontière temporaire était une *fausse* frontière, l'Irlande du Nord c'était l'Irlande, point à la ligne. Maman me disait qu'elle avait un grand oncle qu'elle n'avait jamais vu, juste parce qu'il défendait le fait que la frontière temporaire était un bon moyen d'assurer la paix.

Sauf que la frontière temporaire est restée, les Britanniques ont pris le contrôle des six contrées, et je crois que ma famille n'a jamais pu les pardonner.

J'imagine parfois que j'ai toute une fratrie de cousins que je ne connaîtrai jamais, à cause d'un conflit vieux de cent ans. Nous sommes un pays où nos fissures et nos divisions sont profondes...

¹⁸Prononcé "Fiodoèr", bien qu'avec l'accent d'Ulster de mon père, il le dise "Fiodar". Signifie "tisseur" et dans une moindre mesure "araignée".

Coralie

~2/15~

Une fois les guerres d'indépendance finie l'Irlande du Nord est un peu passée en arrière-plan: Maman m'a toujours dit qu'*on ne parlait pas de l'Irlande du Nord, quand j'étais petite*. Mais le sentiment de fierté est resté, et comme je l'ai dit, l'Irlande est devenue extrêmement catholique. L'Eglise avait presque les pleins pouvoirs. Même moi, née dans les années 1990 quand elle a commencé à perdre son emprise, je disais des prières avant mes cours, mes professeurs n'enseignaient que selon le bon grès de l'évêque, bref, la laïcité n'aurait pas traversé l'esprit d'un Irlandais. Nous parlons d'un pays où avoir un enfant avant le mariage était cause d'emprisonnement. Il y a des histoires horribles de blanchisseries où l'on enfermait les femmes pour les faire travailler. Je frissonne parfois à la pensée que ma mère aurait pu y finir...

Car même si moi je n'ai jamais connu ce régime, ma mère a grandi dans ce pays, et sa famille aussi. Cette famille catholique, fière de ses racines indépendantistes... On imagine bien qu'avec mon père protestant intégriste, il allait y avoir des soucis...

Mes parents, Deirdre¹⁹ Mulligan et Rós Fíodóir, se sont rencontrés à Dublin dans les années 90: mon père y a migré de Belfast durant le Tigre Celtique, un boom économique qui a fait de l'Irlande un des pays les plus riches d'Europe. Au début, c'était parfait, elle l'aimait plus que tout, lui avait de l'argent à cause de sa boîte d'informatique, et ils se sont mariés rapidement - trop rapidement. Parce qu'ils étaient amoureux, me disait Maman quand j'étais petite, mais maintenant j'ai compris, j'ai vu le rapprochement entre la date de mariage et la date de naissance de ma sœur. Voilà qui a dû déjà tendre la relation avec mes grand-parents...

En fait, je pense qu'on aurait pu s'en sortir, s'il n'avait été que protestant, que de Belfast. Ils n'étaient pas condamnés à être Roméo et Juliette. Ce qui les a condamné, c'est mon père. En 1998, la célébration de ma naissance a été entachée par un houleux (et apparemment violent) débat familial sur les Accords du Vendredi Saint, qui mettaient fin à presque trente ans de conflit civil. La famille de ma mère était outrée qu'on capitule face aux Britanniques - elle qui ne connaissait rien à la réalité du conflit - alors que mon père, originaire de Belfast, qui l'avait vécu, défendait la souveraineté Britannique, dure et militaire, mais qui assurait la paix.

Mais c'est en 2003, avec l'annonce de démantèlement de l'IRA, que la rupture a été finale: je me souviens des cris de ma grand-mère, de mon père qui beuglait. De mon père et de mon oncle qui en étaient venus aux mains. C'est peut-être une des raisons pour laquelle je ne bois pas. Une bière de trop, un sujet un peu trop politique, et c'est le dîner de famille qui finit en baston.

Le souvenir de cette soirée m'a longtemps hanté, parce qu'il me laisse avec la question douloureuse de si c'était la seule fois. Mon père venait-il aux mains avec Maman? Elle ne le dira jamais. Je ne le saurai jamais, et je ne devrais qu'intuiter la vérité à partir des ombres chinoises de mes souvenirs d'enfance...

J'ai le souvenir d'être petite, un beau dimanche ensoleillé - rare, à Dublin.

"Tu veux aller avec Maman et Siobhán²⁰ ou avec Papa?" me demandait ma mère.

"Avec Papa!" j'avais décidé fièrement, battant des mains, et c'était ainsi, tous les dimanches, tout simplement parce que je voyais Maman et Siobhán tous les jours, alors que Papa,

¹⁹ Prononcé "Dirdra". Un personnage de mythologie Irlandaise célèbre est Deirdre of the Sorrows, qui s'est suicidée après la décapitation de son bien aimé et de ses frères (c'est joyeux, la mythologie celtique)

²⁰Siobhán: Prononcé "Chi-vonne". Version Irlandaise de Jeanne.

Coralie

~3/15~

avant le divorce travaillait en semaine, et après, on ne le voyait plus du tout... même si secrètement je préférais là où allaient Maman et Siobhán.

Maintenant, il n'est plus là, et pourtant, tous les dimanche de ma vie, je laisse ma sœur et ma mère partir main dans la main, et moi, je marche seule vers le Temple.

J'ai un pincement de cœur en me disant que j'avais raison, enfant - l'Eglise était plus jolie. Peut-être que j'aurai dû plus la visiter.

Mais le choix de ma foi, peu importe les aliénations qu'elle engendre, a une valeur telle que je ne peux le regretter - peu importe la personne qui me l'a inculquée. Il a arrêté de venir, de toute manière. Il n'était même pas là lors de ma Première Communion: c'est moi qui ai décidé, seule, de mon chemin.

J'ignore la part de moi qui me dit que j'ai choisie d'être anglicane dans l'espoir qu'à force d'être comme mon père, il finirait par m'aimer.

J'étais petite, et je ne voyais presque plus Maman non plus. C'était Siobhán qui s'occupait de moi quand elle n'était pas à l'école. Elle n'a que trois ans de plus que moi... mais ça je ne l'avais pas compris. Maman travaillait jour et nuit, à l'époque, elle qui avait été mère au foyer pendant presque dix ans. Je me souviens de ses traits pâles et ternes, grisés de fatigue, des repas froids laissés dans la cuisine. Elle toussait beaucoup - tout le temps, même. Jusqu'à aujourd'hui. Restes de pneumonie mal guérie, d'après un médecin. Parce qu'elle n'avait pas le temps à se consacrer pour guérir... Parce que mon père ne lui avait rien laissé. Rien. RIEN. Où était la loi pour la protéger? Comment s'en était-il sorti?

On ne connaissait pas la famille de Maman. Cela ne m'a que marqué quand à l'école, on parlait de grand-parents. Au début, je croyais que c'était à cause de ce repas de famille désastreux, mais apparemment, non, d'après ma sœur, c'était le divorce. Le divorce, enclenché par mon père car il n'aimait plus ma mère, à cause de leurs convictions politiques divergentes. Le divorce qu'elle ne voulait pas. La famille de Maman était catholique, trop catholique, et d'après eux, elle avait échoué auprès de son mari en le laissant partir. Pour eux, c'était de sa faute. Elle était un échec, et trop impure pour réessayer. Le mariage, c'est à vie...

C'est pour elle que j'ai rejoint la société féministe de l'Impérial - parce que jusqu'à ce jour, la pensée de sa situation me rend verte de rage. Je voudrai secouer mes grand-parents jusqu'à la moëlle pour la merde financière dans laquelle ils ont laissé Maman.

Mais le pire dans l'histoire, c'est que Rós devait bien savoir ce qu'ils pensaient du divorce! Il les connaissait! Il savait qu'ils n'aideraient jamais ma mère une fois "deshonorée".

Et pourtant, il l'a juste... abandonnée. Jetée par-dessus bord comme une vieille chaussette. Ma Maman. La meilleure personne que je connaisse. *Ma Maman.*

Donc oui, je le tiens comme presque seul responsable de nos maux.

La seule fois où Rós a montré le bout de sa vie dans ma vie, c'est pour payer mes études. C'était la seule fois où Maman avait passé outre sa fierté pour lui demander de l'aide. Je me suis souvent sentie coupable pour cela, mais elle est immensément fière (vraiment, j'adore ma Maman, je ne lui dis pas assez. Autant de raisons de détester mon salopard de père.) Il avait accepté, sous condition que je fasse de l'informatique, au moins en mineure. Comme lui.

Connard. Il n'est même pas dans ma vie, et il veut que je fasse pareil que lui? Comme Dieu, à faire Adam et Eve en son image? J'avais beaucoup tempêté et ragé, frappant les murs et luttant contre l'envie d'arracher la tête à quelqu'un. Pourtant, je suis

Coralie

~4/15~

quelqu'un de calme, mais quelque chose chez Rós Fíodóir fait qu'il touche systématiquement un nerf, qu'il s'insinue sous ma peau et me hérisse.

A vrai dire, j'adore l'informatique, j'ai été passionnée par mon master en cybersécurité. Mais je n'arrive pas à me défaire de cette sensation de salissure... parce que je suis comme lui. Parce que lui aussi faisait de l'informatique, et je culpabilise de rappeler à Maman ce connard qui lui a fait tant de mal. Parce que je lui ai fait demander de l'aide, j'ai créé une dette d'elle envers lui, alors qu'elle ne devrait jamais rien lui devoir.

J'ai été par moment, durant mon adolescence, très difficile. Le service de santé mentale de l'Imperial et moi avons bien parlé, durant mon master. Je ne suis pas quelqu'un de très ouverte, j'ai tendance à tout enterrer pour ne plus y penser - problème, après je suis émotionnelle (et Dieu sait que je déteste être émotionnelle, mais parfois c'est plus fort que moi). C'était difficile d'être face à la psy et de se rendre compte que la situation de mes parents m'avait profondément affectée. C'était même humiliant. Surtout quand j'ai commencé à pleurer... Comme une faible, comme une gamine.

En plus, durant ma maîtrise j'ai reçu des messages de lui au cours de ma scolarité à l'Imperial - il s'inquiétait de si ça allait bien, si j'avais hérité du "talent familial". Je lui ai dit plusieurs fois d'arrêter, mais il a insisté, donc je l'ai bloqué (puis il a changé de numéro, j'ai fini par menacer d'appeler la police). Et puis quelques-uns de ses messages... je ne sais pas, je n'aimais pas la vibe, ils me mettaient mal à l'aise. C'était là la pire période pour ma santé mentale: j'avais de manière permanente le savoir que je n'étais que là grâce à lui, grâce à son argent et son talent génétique. Je lui devais quelque chose, je ne savais pas trop quoi, alors qu'il nous avait abandonné.

Mais c'est cette psy qui m'a dit quelque chose que je me répète souvent: *ce n'est pas génétique. Mes succès sont les miens, mes talents sont les miens. C'est mon travail et ma persévérance qui sont la raison des mes succès, pas cette enflure qui n'a fait que m'engendrer. Il n'est rien, personne.*

Parce que j'en ai eu, des succès: j'ai été prise à l'Imperial College en mastère, j'ai été embauché dès la fin de ma maîtrise par les Services Secrets (MI5, sécurité du territoire) - et vraiment, qu'est-ce que c'est badass de pouvoir penser ça (penser, pas dire, mon travail est confidentiel. Je suis juste "Employée du Ministère de la Défense"). C'est eux qui me payent ma thèse à l'Imperial en parallèle à mon travail chez eux.

De son côté, Maman a une petite maison dans une des banlieues de Dublin, proche de sa fille - Siobhán, qui travaille dans le design, a marié un architecte qu'elle a rencontré via le travail, Simon, et ils ont deux petits, Seán et Ian Gallagher. Son mari est sympathique, son métier paye bien, mes neveux sont mignons - bon, comme tous les garçons de leur âge, un peu bruyants et énergiques. C'est presque une vie parfaite, si ce n'était leurs problèmes d'argent: les prix de l'immobilier à Dublin sont vraiment à coucher dehors (au sens propre si tu ne peux pas payer...). Mais outre ça, ils ont leur petite vie de famille à l'eau de rose.

Je pense que Maman aimerait bien parfois que je fasse pareille, mais elle ne voudra jamais s'interposer entre moi et mes rêves...

Maman ne me le dira jamais, mais je sais que de ses deux filles, je suis celle qui hérite de mon père.

Et la pensée m'horripile au plus haut point.

Il y a quelques mois, j'ai rencontré Connor McNamara, étudiant dans le master de cybersécurité de l'Imperial College. On s'entend assez bien, il est passionné par son master, tout autant que moi, et il m'écoute babiller sur ma thèse pendant des heures...

Coralie

~5/15~

On se croisait souvent par hasard dans les couloirs de l'université, et il m'a proposé d'aller boire un coup.

Il est... gentil. Un peu anxieux, un peu bizarre aussi. Pour avoir été dans la société féministe de l'Imperial, je sens que certains de ses propos sont... douteux, mais il est gentil, donc peut-être qu'il est juste maladroit, difficile de savoir. En tout cas, même s'il est parfois un peu malaisant, il est inoffensif. Depuis que je suis rentré à Dublin, il m'envoie des messages de temps en temps - clairement, il tient plus à moi que moi à lui, mais je ne veux pas lui faire trop de mal, donc je lui réponds...

Récemment, j'ai dû lâcher un peu ma thèse et me lancer dans le côté plus pratique des choses...

C'était il y a quelques mois, durant une vente aux enchères. En ligne, sur un serveur hôte bâtis sur tellement de proxy qu'il faudrait être fou pour désintriquer l'adresse du vendeur, un serveur accessible uniquement sur une plage horaire extrêmement restreinte - pas de temps pour les hésitations, *click it or you'll miss it*. De toute manière, les prix pour accéder à ces enchères étant si exorbitant, il faudrait être fou pour hésiter, une fois l'URL obtenue....

Je devais recenser la liste des alias et, si possible, m'approcher au maximum des adresses IP des clients "intéressants". Évidemment, avec des invitations aussi coûteuses, le distributeur prend ses précautions avant, mais vu ce qu'on vend à ces enchères, le Secret Service avait de quoi s'en inquiéter: des sex tapes de personnes célèbres, de la drogue par tonne, des informations géopolitiques confidentielles, du matériel de chantage politique... tout y passe. Y compris, parfois, des informations compromettant la sécurité de dirigeants, d'où l'oreille qui traîne de MI5. Et donc, pour protéger leurs produits, les vendeurs prennent pas mal de mesures de sécurité... Je devais donc m'inscrire en tant qu'individu, et affronter les enchères seules.

J'étais limité dans mes fonds: le *Secret Service* a placé quelques millions dans un compte spécial, à transférer en bitcoin aux hôtes après l'achat. Ils ne pouvaient pas rajouter d'argent, une fois les enchères ouvertes, car les vendeurs gèlent les comptes pour éviter toute tentative de fraude - vu les sommes en jeu, ils veulent s'assurer qu'on puisse payer. Ils ont même des chiens de garde, des traqueurs du Darknet embauchés pour retrouver les clients - pour la sécurité des échanges, d'une part, et pour s'assurer qu'on paye nos dettes.

Imaginez ma surprise quand j'y ai croisé mon père.

J'avais fait quelques recherches en utilisant mon accès à des bases de données privilégiées. Entre autres, cela fait un moment qu'un dénommé Rossignol est un utilisateur du Darknet identifié, qu'on savait basé à Dublin, et potentiellement affilié à des groupes extrémistes. Ce qui m'a permis de le reconnaître, c'est sa photo de profil, tirée d'une histoire pour enfant qu'il nous lisait quand j'étais petite... Le Rossignol et la Rose, d'Oscar Wilde... C'était la couverture du livre... Néanmoins, il n'a pas d'activité illégale prouvée à son nom... A vrai dire, il avait été à des enchères précédentes (c'est comme ça qu'on l'a trouvé), j'aurai pu m'y attendre...

Heureusement, il n'a aucune idée de qui j'étais: il n'a aucune raison de connaître Veuve Noire. Je doute qu'il puisse reconnaître ma voix, surtout déguisée, lui qui ne m'a pas vu depuis que j'ai dix ans...

J'ai donc décidé de faire abstraction de sa présence.

Dès la lecture des lots, je sais sur lequel je dois me concentrer: une revente du marché d'armes du cartel de Kinahan, du moins la branche s'étendant entre le Royaume Unis et la côte Est des Etats Unis. Plusieurs milliards d'euros à la clef, et le contrôle d'une

Coralie

~6/15~

des plus importantes entrées d'armes de marché noir dans le Royaume Unis. La famille perd le contrôle, leur tête fuit à Dubaï et leur réseau se démantèle. Il nous faut récupérer leur réseau pour en finir...

Notre tour arrive. Je vibre presque. Derrière moi, mon supérieur se tait. J'ouvre le micro par préparation. On m'a choisi car je suis moins connue, je n'ai pas de passé sur le Darknet.

Premier tour, on part de bas. Rossignol est de la partie immédiatement. Il veut ces AK47, je le sens. Et je suis d'autant plus ravie de surenchérir et de lui couper l'herbe sous les pieds.

On monte vite, de plus en plus vite. Je prends mon élan, sachant que je vais devoir me jeter à l'eau. La main de mon supérieur se crispe sur mon épaule.

Je mise l'entièreté du montant placé dans le compte.

Une fois, deux fois.

Rossignol surenchérit.

Il y a un moment de pause. L'organisateur semble murmurer, j'ai cru comprendre qu'il voulait vérifier les sommes déposées.

C'est du bluff, j'ai le souvenir d'avoir pensé. Il n'y a aucun moyen qu'il ait cette somme. Je pense que l'organisateur va lui dire, mais là...

Sort de nulle part Rorschach.

Je reste coi alors que cet utilisateur surenchérit subitement, et abat la guillotine financière de plusieurs dizaines de millions d'euros sur nos cous à découverts... Surtout quand l'organisateur annonce qu'il avait la somme prête...

Et me résonne encore dans les oreilles le puissant juron de Rossignol... son opposant, qui s'était battu bec et ongles pour son lot... pour le voir glisser entre ses doigts.

J'étais simplement abasourdie - et mon supérieur ne s'en est pas remis non plus.

Car ce n'est pas sous ce nom là que Rorschach est connu. Non, l'inconnu sur la liste des criminels du Darknet les plus recherchés par M15 utilise l'alias *Cathal*. Piratage, distribution d'armes à des fins terroristes, terrorisme, radicalisation nationaliste... la liste est longue.

Cathal. Le prénom est Irlandais - Cathal Brugha était notre premier président après la guerre d'indépendance. Je ne pense pas que ce soit son vrai nom, mais l'indication reste utile. Après, cela colle à la zone d'activité: Europe de l'Ouest et côte Est des Etats Unis. La diaspora irlandaise complique un peu les choses, mais statistiquement, si je devais trouver quelqu'un avec un tel prénom, ce serait dans ces zones-là.

Rorschach pour les Américains, Cathal pour le Royaume-Unis. Universellement un connard.

Si c'est bien la même personne - et je n'en suis pas 100% sûre, il n'y a pas de preuves, c'est une intuition personnelle basée sur l'utilisation des deux alias par deux utilisateurs différents pour parler d'un contact qui est *probablement* la même personne - alors je peux ajouter qu'il est de l'IRA extrémiste, contre la souveraineté de Royaume Unis en Irlande du Nord. Les attentats auxquels il a participé visaient les autorités britanniques et les civils protestants en Irlande... Et depuis l'annonce du Brexit, les cyberattaques dont il est responsable ont quadruplées en fréquence - piratage, incitation à la haine... Le Brexit fragilisé le Royaume Unis, et rouvre les cicatrices des Troubles: s'il advenait qu'une frontière physique était reconstruite entre les Irlandes, la violence exploserait...

C'est dans ce climat de tension que j'ai rejoint le MI5, et Cathal a toujours été dans le viseur. En 2022, en stage de fin de master, j'avais travaillé sur la plateforme de

Coralie

~7/15~

communication extrêmement encryptée *Badhbhe*²¹ - à des fins militaires. Elle utilisait le Deep Web pour se rendre intraçable... Sauf qu'une équipe de pirates, entre autres Cathal lui-même, avaient exploité une erreur de développement pour se saisir du logiciel. Notre plateforme, intraçable, avait disparu dans l'abîme du Dark Web...

Et cet individu venait de remporter le contrôle d'une immense part des voies de trafic d'armement du cartel de Kinahan. Une des plus grandes voies d'entrées d'armes du marché noire du Royaume Uni... peut-être la plus grande voie. Plusieurs milliards d'euros d'armes illégalement importées des Etats Unis, qui passent toutes entre les mains d'un terroriste reconnu. J'en ai hurlé.

Mes supérieurs pensent que c'est une demi-réussite: au moins, nous savons qui a le contrôle des armes. Moi, ça me met plus mal à l'aise de savoir qu'elles sont entre les mains de l'IRA que chez la mafia. Au moins la mafia veut juste préserver leur commerce... l'IRA, elle, ne s'arrêtera pas tant que les Britanniques n'ont pas lâché prise l'Irlande du Nord. Un jeu de tir à la corde sanguinolent...

Et c'est de ma faute. Il me semble que j'aurai pu offrir plus, faire autrement. Je ne sais pas si c'est ma conscience ou ma fierté qui m'empêche de me reposer, qui me tire toujours vers l'avant, par les tripes. Il me semble qu'il est urgent, absolument urgent, d'empêcher Cathal de commettre un acte sinistre... et que c'est à moi de l'en empêcher.

Après à voir bien réfléchi à la chose, j'ai eu une idée folle - un plan audacieux et risqué. Je pouvais faire tomber Cathal, et je pouvais faire tomber mon père.

Faire tomber mon père, pourquoi? Parce que malgré la psy, je ne lui ai rien pardonné. Au contraire, elle m'avait dit que j'avais le droit de ne pas le pardonner. Le pardonner pour ce qu'il avait fait à ma mère, pour ce qu'il m'avait fait moi, avec ses messages de pression qui m'avaient mis à mal psychologiquement...

En plus, je sais que Rós - d'après ses penchants extrémistes, auto-proclamés, dans ses anciens articles (il était journaliste, avant), son historique anti-IRA et dans ses propos, mais aussi d'après ce qu'il cherchait aux enchères (des armes, beaucoup d'armes) - est probablement un militant pour la cause loyaliste Britannique. Et pas un militant pacifique. Je me demande si à Belfast, il n'était pas paramilitaire unioniste... Si aujourd'hui, malgré le désassemblage de l'UVF²², il n'en ferait pas toujours partie...

Car on parle de l'IRA, qui existe toujours avec des gens comme Rorschach/Cathal, mais il existe aussi ceux contre l'IRA. Ils sont sur la liste des organismes radicaux à exterminer. Mon père était-il un adjuvant aux terroristes loyalistes au Royaume-Unis? Pendant *the Troubles*, l'armée de Sa Majesté détournait un peu le regard quand les paramilitaires loyalistes commettaient leurs atrocités, mais pour moi, ma division fait de l'anti-terrorisme, et qu'ils soient pro ou contre l'appartenance de l'Irlande du nord au Royaume Unis, ça reste des extrémistes violents à neutraliser.

Si c'est bien le cas, j'ai encore moins de remords à en profiter pour me venger contre mon père...

Déjà, je ne pouvais pas m'attaquer à Cathal directement via le Web: son style de piratage est brutal et direct, surchargeant les antivirus et exigeant des rançons. Ses représailles auraient traversé mes pare-feux méticuleusement construits comme une boule de démolition. Il fallait retirer l'individu autrement. La première phase du plan était donc de

²¹ Badhbhel: De Badb/Badhbh ("Baïb") et Babel. Badb ou Badhbh est une trinité de déesses Celtiques de la guerre, associées aux corneilles. Se prononce comme le mot anglais pour Bible.

²² UVF: Ulster Volunteer Force, une des principales organisations paramilitaires pro-Britanniques

Coralie

~8/15~

faire assassiner Cathal. Comment? En utilisant la rivalité IRA-UVF. Car leur guerre continue, via des cyber-attaques, des petites escarmouches en ligne. Rossignol et Cathal avaient déjà leurs comptes à régler, même avant les enchères, et j'ai misé là-dessus. Néanmoins, il fallait que ça soit personnel, pas un attentat qui risquait de blesser des civils. Il me fallait donc un tueur à gages.

Et quel meilleur endroit pour embaucher des tueurs à gages que le Livre Rouge? Une légende urbaine, d'après certains, mais je ne serai pas si sûre. Pourquoi eux, d'ailleurs? Car si tout le MI5 n'arrivait pas à localiser Cathal, alors qui d'autre pourrait le faire, si ce n'était des gens spécialisés dans la localisations d'individus qui tentent de se terrer?

Mais moi, je n'allais pas me risquer à m'attirer les ennuis, que ce soit en suivant les traces d'une légende urbaine qui allait sûrement alerter tout le Darknet à ma présence, ni même en embauchant un tueur à gages.

Non, mon père allait l'embaucher, et en faire les frais.

Je connais l'alias de Rós - Rossignol - ce n'était donc pas compliqué de le trouver sur Hermès, un site de messagerie du Darknet. Ni était-ce difficile de faire un compte anonyme - après tout, Hermès est là pour assurer des échanges confidentiels. Ce n'était pas difficile de faire semblant d'être Cathal non plus - j'ai juste insulté sa religion, sans même mentir, et il en est venu aux conclusions tout seul. Il a suivi tout le long comme un bon petit pantin - une poupée vaudou articulée, dans laquelle je plantais des aiguilles pour la faire danser.

J'ai pris un malin plaisir à harceler Rossignol, de la même manière qu'il m'avait harcelé moi. Surtout quand il me bloquait, et je reprenais sur un autre numéro. Comme il l'avait fait pour moi. Le plus ironique, c'est quand il est allé signalé à la police qu'on le harcelait, j'ai augmenté la pression - je suis passé de la moquerie aux menaces. Le plus cathartique, j'avoue, c'était de m'attaquer au divorce, à ses enfants, à ses chats. J'ai le rire jaune, encore, à penser que ce qui l'a fait craquer, ce qui l'a poussé à prendre sa vengeance, c'était une menace envers son chat. Pas ses filles. Tout comme le divorce. Salopard.

Et je lui ai planté l'idée du Livre Rouge dans la tête, en lui demandant s'il était responsable de la (fausse) recherche lancée depuis Dublin... Et ça a marché, tous les signes étaient là, des recherches peu anodines et la fréquentation de quelques sites peu recommandables - bientôt, toute la communauté du Darknet qui faisait attention à qui voulait embaucher un tueur à gages serait au courant...

Ensuite, la deuxième phase de mon plan: je devais informer quelqu'un des plans de Rós pour arrêter mon père, une fois le tueur à gages embauché.

Il me fallait donc quelqu'un sur Dublin, là où Rossignol habite toujours - visiblement, il n'a pas changé d'adresse en vingt-cinq ans. J'ai choisi une certaine inspectrice Rosalie O'Callaghan pour son CV impressionnant: ex-membre du FBI, membre de plusieurs des plus grosses opérations de démantèlement de réseaux du Darknet. A vrai dire, je ne me suis pas pris de manière illégale, il existe des canaux de communication privilégiés - et à sens unique - entre M15 et les forces de police. L'indication est certes anonyme, mais elle doit savoir qu'elle provient des services secrets.

Je lui ai demandé d'être discrète, de ne pas lancer d'enquête officielle - je sais que mon père a infiltré les services de la Garda, et il fuirait comme un rat s'il sentait des chiens à ses trousses. A vrai dire, c'était aussi pour m'assurer que mon plan fonctionne: même une fois des preuves acquises, il faudrait du temps à la détective de lancer une enquête officielle

Coralie

~9/15~

pour pouvoir l'arrêter avec des preuves légitimes, assez de temps pour que Rós puisse trouver le Livre Rouge.

J'ai choisi l'Inspectrice à cause de son curriculum vitae, mais aussi à cause de ses imperfections. Elle n'a pas que des honneurs: sur son dossier (entièrement accessible grâce à mes accès confidentiels), est marqué un blâme, vieux de six-sept ans. Notre chère Détective O'Callaghan aurait agressé Édouard Daniels, mastermind derrière un réseau Darknet de trafic d'enfants, durant son arrestation. Il a fallu faire jouer mon réseau pour accéder à la vidéo - pris par la bodycam d'un des membres de SWAT présents: on la voit visiblement plaquer Daniels au mur et puis lui fracasser la tête contre la cloison. Je l'ai gardé, juste au cas où je devais la faire chanter.

Enfin, j'ai utilisé cette information à mon avantage: sur le dossier du Rós, je n'ai pas hésité à la manipuler, d'abord en lui montrant les articles extrêmement nationalistes pro-Britanniques qu'il a écrit, ensuite avec son arrestation (sans poursuites) pour *suspicion de terrorisme*. De quoi peindre un portrait flatteur du personnage... Enfin, j'ai clôturé le dossier avec la mention *Pour te faire pardonner pour Daniels*. J'espérais que soit elle pense qu'un membre des services secrets ait de quoi effacer le blâme sur son dossier (c'est faux, mais je pourrais peut-être m'arranger), ou qu'elle se sente suffisamment coupable quant à Daniels pour accepter. En tout cas, vu qu'elle a bien suivi, il semble que Daniels soit bien un point de pression à utiliser contre elle.

J'ai découvert Rosalie via Daniels, en fait: Rosignol, il y a deux mois, a passé un appel au centre pénitentiaire de Terminal Island, Los Angelès, pour parler à Daniels: ma théorie est que Daniels détenait un moyen d'accéder au Livre Rouge. C'est en fouillant sur le personnage que je suis tombé sur ce scandale étouffé - c'est la police américaine (enfin, le FBI), et le gars était un trafiquant connu, un connard convaincu, personne n'a trop agi pour la punir. C'était parfait: il suffisait de lui souffler à l'oreille qu'on avait des suspicions que Rosignol était suspect pour les mêmes crimes que Daniels, lui montrer la connection, et laisser son âme passionnée s'emballer...

Si la Détective fait bien son travail, elle devrait, en cherchant des preuves pour incriminer Ros, trouver des preuves de ses recherches sur le Livre Rouge... qui elles laisseront définitivement des traces... Et qui demandent des choses définitivement illégales... Et enfin, l'empire de cybercrime de mon père s'effondrera, et Cathal sera assassiné...

J'ai reçu un message quelque peu inquiétant - d'un certain Oracle, un utilisateur du Deep Web, puisqu'il m'envoie un message via Hermès. Oracle prétend que Rós a une piste qui me révélerait. Néanmoins, j'ai confiance. Hermès est difficile à pirater, obtenir mes données sera compliqué. Et puis, a priori, le tueur à gages cherche Cathal, pas la personne derrière le compte Anonymous... Sinon, Rosignol se serait rendu compte de la supercherie, et m'aurait confronté. Ce qui m'embête un peu plus, c'est comment cet Oracle sait que Rosignol doit embaucher un tueur à gages du Livre Rouge... Après, c'était prévu que cela se sache, Rós n'a pas été particulièrement discret dans ses recherches...

J'ai tout de même déménagé à Dublin, chez ma mère, juste le temps que ça passe - j'ai dit à mon boulot que sa santé faiblissait, et que je voulais être proche d'elle. L'armée à des bureaux ici.

Rós me croit à Londres... pas si proche de lui. Si proche d'O'Callaghan aussi, ce serait drôle de la croiser... Mais la ville est grande, tout de même. Ce serait intéressant de lui parler, rien que pour son expérience.

Coralie

~10/15~

De toute manière, Oracle ne m'inquiète pas trop, iel ne me paraît pas être un(e) illuminé - quand je l'ai menacé d'être un dommage collatéral, iel m'a remercié, comme si je m'inquiétais pour lui...

J'ai eu, entre-temps, une deuxième confirmation de l'existence du Livre Rouge... Edward Daniels a été retrouvé mort dans sa cellule, alors qu'il s'apprêtait à donner des informations au FBI.... Et vu ce que je pense qu'il cachait (l'accès au Livre Rouge) et "l'impossibilité" du crime, je pense que Daniels a été tué par un tueur du Livre Rouge... Je suis contente, parce que cela garantit un peu plus de succès à mon plan - bon, pas contente que Daniels soit morte, même si la population est d'accord que c'est une raclure qui a mérité ce qui lui est arrivé. Un peu comme si Rós mourrait, en fait. Ce n'est pas une pensée sur laquelle je suis restée longtemps... j'ai peur qu'elle me reconforte un peu trop...

Aujourd'hui, tout s'arrête.

Ma journée commence normalement, avec Maman et moi qui déjeunons, RTE Radio à fond, puis mon départ sous la pluie matinale, le trajet en bus..

Un message Hermès de Rossignol. À Veuve Noire.

Je sais qui tu es.

Lentement, lentement, je pose le téléphone. Le monde autour de moi devient flou, le bruit se réduit à une unique fréquence d'acouphène. Je vacille, assise dans le bus. La panique monte en moi comme une vague de pression qui m'étouffe. Je voudrai hurler, je voudrai m'arracher les cheveux, mais je reste parfaitement immobile, la respiration à peine perturbée - le monde autour de moi inconscient de l'ouragan qui déferle.

Je descends du bus, je rentre dans le bureau, je pose mon sac. Je vais me débarbouiller le visage à l'eau froide, et là, la lucidité revient, une clarté fulgurante dans mon esprit brumeux.

Il y a une raison.

Il y a un coupable.

Je contacte Oracle, les mains tellement tremblantes que je peine à l'écrire. C'est sûr, c'est sûr que c'est lui qui m'a tout foutu en l'air, ce connard, iel savait que Rós pouvait envoyer quelqu'un contre moi, iel devait savoir que j'étais Anonymous. Je l'accuse, je le menace: le néant anisotrope du choc laisse place à une colère vengeresse directive. Je décharge tout mon venin dans mon message, une vipère qui vide sa morsure.

Oracle... Oracle nie tout. Evidemment. Mais même, au-delà de ça, iel m'assure qu'iel tient à moi... Je suis déboussolée, déconcertée, et furieuse, furieuse qu'on puisse me mentir comme cela, tenter d'utiliser mes sentiments. Ou peut-être qu'iel ne ment pas... mais je ne vois pas pourquoi iel tiendrait à moi... C'est juste illogique. Il n'y a pas d'alliés, sur le Darknet, que des ennemis, des concurrents... que des traîtres. Tout le monde est là pour ses propres intérêts: s'attacher aux gens est stupide, après ils vous trahissent. Comme moi, comme ma mère, trahie par Rós, et moi, trahie dans mes plans. Oracle n'est probablement pas différent. Iel n'a aucune raison d'être meilleur que le reste du fumier du Dark Web. C'est sûr, il a un motif.. Je pense que cet Oracle est peut-être un ennemi de Rós. Iel ne l'a pas confirmé, mais je ne sais pas quel autre intérêt iel aurait à me prévenir. En tout cas, je ne peux pas prendre au premier degré leur apparente compassion pour moi. Au mieux, c'est l'ennemi d'un ennemi.

Je passe la journée au bord de la crise de panique... à regarder mon écran sans le voir, à sursauter à chaque ouverture de porte. Je suis enfermée, claustrophobe, piégée

Coralie

~11/15~

comme un rat. Je suffoque, le cou dans le nœud coulant, sous l'eau, à me débattre contre les émotions qui grimpent, et qui grimpent... Et malgré la main qui serre mon portable, Rossignol ne m'envoie aucun autre message.

Mon état est tellement aggravé que mon supérieur me renvoie chez moi plus tôt: un autre jour, j'aurai été humiliée, mais aujourd'hui, je ne peux que louer Dieu quand le ciel gris se profile au-dessus de moi, et je peux enfin respirer. Les cieux s'ouvrent, et la pluie cache une goutte salée sur ma joue que j'essuie rapidement - je voudrais m'effondrer, me noyer dans cet océan qui me submerge, mais je ne peux pas me laisser emporter: ma vie en dépend peut-être. Donc je retiens mes larmes, maudissant mon côté émotionnel - il me faut être rationnelle, pas... pas pleurer comme une gamine. Rós ne me fait plus peur. Je ne suis plus une enfant, diable!

J'arrive dans l'immeuble où habite Rós - déjà, je suis retardée car je ne connais pas le code, c'est un passant qui m'ouvre la porte en entrant. Rós habite tout en haut: je lève les yeux par réflexe, et je vois une silhouette sur le palier, une ombre contre la fenêtre sale. Étrange, Rós habite au dernier, c'est donc impossible d'être sur le palier par simple coïncidence...

J'arrive sur le palier, repérant l'inconnu dans le salon, avant de m'engouffrer dans l'appartement sombre...

En fait, il me faut un moment pour m'adapter au changement - je pénètre pour la première fois en vingt ans dans l'appartement de mon enfance... Les très vagues souvenirs que j'en gardais sont à la fois reconnaissables et complètement faux, et je suis, l'espace d'un instant, profondément désorientée. Une part de moi se réjouit de retrouver ce lieu d'enfance, mais je l'écrase rapidement - il ne faut pas être nostalgique, ça revient à penser positivement de Rós.

L'inconnu fait volte-face - rapide, je remarque, ses réflexes sont bons. Il a mon âge, je crois, peut-être un peu plus, une partie de son visage caché par ses lunettes de soleil. Je le scrute des pieds à la tête - sa tenue n'est pas ce à quoi je m'attendrai d'un potentiel associé de mon père: jeans, veste en cuir. Je devine qu'il est en forme, physiquement. Que fait-il ici? J'attends qu'il s'explique.

Je n'ai aucune idée de qui il est.

On se regarde en chien de faïence, comme ça. Le silence s'étend comme un élastique, au bord de la rupture.

"Fuck," murmure l'inconnu. J'entends la porte de l'immeuble ouvrir et se fermer, des bribes de voix, des pas pressés. Je suis confuse face à sa réaction, mais avant que je ne puisse poser des questions, débarque derrière moi un homme - mûr, les épaules larges, la carrure forte, l'air rustre, si ce n'est le chapelet autour de son cou. Il s'arrête, il nous regarde, on le regarde en retour.

"Qui êtes vous?" je murmure, mais il n'a pas le temps de me répondre, puisque deux personnes apparaissent sur le palier et s'engouffrent dans l'appartement derrière l'inconnu...

Je ne suis pas étonnée de trouver, parmi notre assemblée étrange, notre Detective O'Callaghan. Je n'avais que vu sa photo de dossier et sa photo LinkedIn - elle a bien plus de présence dans la vraie vie, dégageant une confiance que j'envie. Ce n'est pas si grave si je suis découverte - je peux expliquer qu'en tant que sa fille, j'ai eu quelques preuves durant mon enfance qu'il trafiquait des choses étranges sur le Net... ce qui, pour le coup, est vrai. Quel moyen aurais-je de savoir qu'il allait chercher le Livre Rouge, et confirmer ces accusations? Mais me voilà embêtée: s'il a fuit, elle ne peut actuellement arrêter Rós, car son enquête est illégitime. Je ne sais même pas si elle a un mandat de perquisition... En tout cas, c'est mon alliée de circonstance, mais sa condition est précaire. Sans mandat, elle

Coralie

~12/15~

n'a pas plus le droit d'être ici que nous... Et elle a beau être mon allié, je ne suis pas censée la connaître...

Mais à ses côtés... *Connor.*

Connor McNamara, camarade d'université, programmeur brillant, est là, et je n'ai pas la moindre idée de pourquoi.

Je ne sais pas si c'est à notre avantage, de révéler qu'on se connaît. Lui n'a pas encore révélé notre relation, mais je pense qu'il est surtout surpris de me voir. Moi aussi... Je savais qu'il était à Dublin (mais lui ne savait pas que j'y étais aussi)... mais je suis étonnée de le voir débarquer chez Rós... Surtout aux côtés d'O'Callaghan. Le monde est petit...

Je me force à sortir de mon état de surprise pour me défendre face à O'Callaghan qui commence à poser des questions. Une cacophonie se lève, des accusations, des questions, des justifications qui fusent. De la confusion, de l'indignation. "*Je suis sa fille, j'ai le droit d'être là*", j'essaie de dire, mais ma voix se perd dans le brouhaha.

"Bon, attendez."

C'est O'Callaghan qui a parlé d'une voix autoritaire. D'un coup de bras majestueux, elle fait claquer la porte derrière nous. J'ai le temps de voir les clefs dans la serrure avant qu'elle ne les prenne, les laissant tomber dans une poche de son manteau.

"On va s'expliquer. Calmement. Et ensuite... peut-être qu'on sortira d'ici."

Je jette un coup d'oeil au reste de notre étrange assemblée... le jeune homme et l'autre - un homme mûr à la forte carrure, aux traits de rustres si ce n'était le chapelet autour de son cou - semblent se dévisager, ou du moins je détecte une certaine hostilité de la part du jeune.

Je n'ai aucune idée qui ils sont...

Et puis, plus étonnant que les présents, les absents... Notre Rossignol semble s'être envolé. Si possible, pendant que je suis là et qu'il ne l'est pas, je dois absolument accéder à son ordinateur, peut-être accéder au Livre Rouge, et trouver s'il a embauché un tueur à gages contre moi.

Coralie

~13/15~

Objectifs:

- Ne pas laisser mes manipulations être découvertes.
- Comprendre ce qui est arrivé à Rós: s'il a fui, il faut le retrouver et s'assurer qu'il se taise. Il est possible qu'il soit mort: soit en faisant n'importe quoi avec un tueur à gages du Livre Rouge, soit parce que Rorschach/Cathal a découvert ce qui se tramait contre lui. (Cela me rendrait-il triste? Pas sûre...) Il faut que je comprenne s'il a eu le temps d'embaucher un tueur à gages ou non, et si oui, s'il l'a envoyé contre moi ou contre Cathal. Je suis peut-être en danger. Si je peux retrouver les recherches de Rós, je pourrais retrouver le Livre Rouge et peut-être obtenir ces informations.
- Trouver des données sur l'UVF pour pouvoir en finir une bonne fois pour toute...
- Oracle a l'air d'être un allié à ma cause. Néanmoins, il/elle en sait trop, et je dois m'assurer qu'il/elle ne sera pas un danger à mes plans.

Traces Web:

- Profile LinkedIn avec mes études - London Imperial College Computer Science Masters - et mon travail sous le couvert de "Employée du Ministère de la Défense".
- Profile Instagram (peu rempli, je m'en sers surtout pour suivre des amis)

Connaissances Darknet:

- **Le Livre Rouge (The Red Ledger):** Un site web qui permet de payer des tueurs à gages d'élite pour tuer presque n'importe qui sur la planète - pour le bon prix. Je sais qu'il existe. Il n'est que trouvable en récupérant des codes de hachage un peu partout sur le Web, et la recherche de ces codes est une activité qui attire l'attention...
- **Outer Heaven:** Une plateforme de communication à but initialement militaire (sous le nom de *Badhbel*), mais qui a été piratée et volée par des membres de l'IRA, entre autres Cathal. J'avais travaillé sur la cybersécurité de ce projet, sa perte m'irrite à ce jour.
- **Hermès:** Un service IM encrypté sur le Darknet.

Preuves en ma possession:

- Stacks de données prouvant que Rós Fíodóir est le Rossignol
- Messages privés échangés avec Oracle sur Hermès en tant que Veuve Noire (*cf annexes*)
- Messages privés échangés avec Rossignol sur Hermès en tant qu'"Anonymous" (plusieurs numéros) (*cf annexes*)
- Messages privés échangés avec Rós en tant que Coralie
- Vidéo d'une caméra sur une tenue SWAT de Rosalie O'Callaghan qui bat Edward Daniels lors de son arrestation.

Remarque: En explorant l'appartement, je me rends compte qu'il manque la chambre d'enfant que je partageais avec Siobhán. Il semblerait qu'elle a été emmurée - revendue?

Tenue Recommandée: Tenue semi-professionnelle voire pro - chemise, blazer, jupe. Tout en angles et en contraste, en noir et blanc. Sinon, si vous la jouez un peu plus femme fatale (comme sa photo) - robe ou vêtements quotidiens un peu révélateur. C'est une jeune femme moderne qui fait de très bonnes études.

Coralie

~14/15~

TIMELINE RECAPITULATIVE:

1998: Naissance de *Coralie Fiódóir* d'une mère issue d'une famille catholique fortement anti-Britannique et d'un père protestant loyaliste, *Rós Fiódóir*.

2003: Suite à la dissolution annoncée de l'IRA, une dispute entre *Rós* et sa belle famille finit en confrontation physique et mène au divorce de *Rós* avec sa femme. Il disparaît avec ses chats, abandonnant ses enfants sans payer sa pension alimentaire, et la famille maternelle de *Coralie* refuse de les aider. *Coralie* développe une forte rancœur envers son père.

2014: Sa grande sœur, *Siobhán*, épouse un architecte dont elle a deux fils.

2016: *Coralie* est prise à l'Imperial College. *Rós* est d'accord pour payer ses frais de scolarité, pour lesquels sa mère n'a pas l'argent, sous condition qu'elle fasse de l'informatique, pour suivre dans ses pas. *Coralie* accepte le marché à contrecœur. *Rós* met sa fille mal à l'aise en lui envoyant des messages indésirables jusqu'à qu'elle menace d'appeler la police.

2021: Dans le cadre de son stage de master, *Coralie* travaille sur le projet *Badhbel*, une plateforme de communication militaire sécurisée. Malheureusement, un cyber-criminel et terroriste de l'IRA extrémiste, d'alias *Cathal*, bien connu des services de renseignement, exploite une faille de sécurité et pirate la plateforme, se l'appropriant.

Suite à cet échec, *Coralie* enquête sur *Cathal* et émet l'hypothèse qu'il possède aussi l'alias du trafiquant d'armes *Rorschach*.

2022: *Coralie* est prise en thèse par le MI5, le service de renseignement Britannique.

Fin 2023 (J-6 mois): *Coralie* participe, dans le cadre de son travail, à une infiltration d'enchères du Darknet. En particulier, elle tente de récupérer une part du marché d'armes revendue par le *Cartel de Kinahan*, mais est déjouée par *Rorschach*, qui lui vole sous son nez.... Et celui de son père, qu'elle reconnaît derrière son alias *Rossignol*. Elle apprend que c'est un cybercriminel suspecté avec des affiliations au groupe paramilitaire loyaliste UVF, toujours actif sur le Darknet.

Fin 2023 - début 2024: *Coralie* met au point un plan pour descendre *Cathal* et son père. Elle souhaite faire assassiner *Cathal* par son père, puis faire arrêter son père. Elle crée alors des comptes anonymes sur *Hermès*, un service de messagerie du Darknet, afin de se faire passer pour *Cathal* alors qu'elle harcèle et menace son père. Lorsqu'il se sent suffisamment menacé, elle lui insuffle l'idée d'utiliser le *Livre Rouge*, un annuaire légendaire des tueurs à gages les plus dangereux du Darknet. *Rossignol* mord à l'appât, et dans ses recherches, laisse des traces que *Coralie* espère *Rosalie O'Callaghan* saura remonter.

J-10 semaines: *Rós* passe un appel à un centre pénitentiaire à Los Angeles, et demande de parler à *Edward Daniels*, un trafiquant d'enfants et figure connue du Darknet. La conversation n'est pas enregistrée, néanmoins, *Coralie* pense que *Daniels* lui a donné des pistes sur l'accès au *Livre Rouge*.

En creusant le dossier de *Daniels*, *Coralie* tombe sur une vidéo de son arrestation, où il se fait violemment agresser par un agent du FBI, *Rosalie O'Callaghan*, qui reçoit un blâme pour l'incident. *Coralie* découvre que *Rosalie* travaille maintenant à la *Garda* en Irlande, et qu'elle a un CV impressionnant, spécialisant dans la descente de réseaux sur le Darknet. Ces compétences mêlées au potentiel de chantage mènent *Coralie* à la choisir comme personne à alerter, afin que *Rós*, après avoir dispatché l'assassin, se fasse arrêter.

J-8 semaines: Via les canaux de communication entre l'armée et la *Garda*, *Coralie* fait anonymement parvenir le dossier de *Rós* à *Rosalie*: il est marqué comme provenant de l'armée, mais sa source n'est pas plus clairement identifiée que cela. Le dossier souligne les loyautés envers l'UVF de *Rós*. *Coralie* incite *Rosalie* à agir en suggérant que le *Rossignol* ait une main dans le trafic d'enfants, utilisant pour preuve la trace de l'appel téléphonique passé

Coralie

~15/15~

à *Edward Daniels*... Néanmoins, elle incite Rosalie à enquêter officieusement, sous prétexte que Rossignol ait réussi à compromettre le système de sécurité de la *Garda*, mais en réalité pour ralentir Rosalie. Enfin, le dossier est conclu par la phrase: *Pour te faire pardonner pour Daniels*.

J-4 semaines: Meurtre d'*Edward Daniels* par un infiltré extérieur dans sa cellule au *Federal Correctional Institution, Terminal Island, Los Angeles*. Ceci confirme, aux yeux de Coralie, une preuve de plus de l'existence du *Livre Rouge*.

Jour J, 10h: Via *Hermès*, *Veuve Noire* reçoit un message du *Rossignol*: *je sais qui tu es*. En panique, elle accuse *Oracle* de l'avoir trahi, bien que l'entité le nie. Coincée au travail, elle passe la journée rongée par l'anxiété.

Jour J, 16h: Au vu de son état, Coralie est libérée de son travail.

Jour J, 17h30:

Arrivée dans l'appartement de *Rós*, au dernier étage de l'immeuble. Elle y surprend un inconnu, un homme aux lunettes de soleil. Puis, un deuxième inconnu, âgé, fait irruption, suivi de près de *Detective Rosalie O'Callaghan*... et *Connor McNamara*, une connaissance de l'*Imperial*, qu'elle savait à Dublin en stage... Abasourdie, elle ne réagit pas alors que *Rosalie O'Callaghan* ferme la porte à clef, commençant à exiger des réponses...

Connor
~1/14~

Connor McNamara



Neutre Mauvais

Réfléchi - Observateur - Anxieux

Disclaimer: Cette fiche contient des propos misogynes qui ne reflètent pas les vues de l'auteur.

McNamara signifie "fils du chien de la mer". Ça m'a suivi du primaire au collège, ça, l'insulte facile - *fil de chien*. Faut dire que j'avais une cible sur le dos pour les harceleurs: j'étais solitaire, j'étais bizarre. Un peu trop *intello*, un peu trop à côté de la plaque.

Non, mon collège n'était pas une période heureuse de ma vie. Il fallait que je sois l'ado boutonneux qui aimait un peu trop les animés. Au lycée, au moins, je n'étais plus embêté, j'étais juste seul.

Et après mes parents se demandent pourquoi j'étais si heureux pendant la pandémie, à pouvoir m'enfermer chez moi sans voir personne. J'ai toujours eu plus d'amis Discord que dans la vraie vie. Ils se sont inquiétés pour moi, bien sûr, ils avaient peur que je sois déprimé par l'isolement - mais je ne me suis jamais vraiment dit que ça devait être autrement. Après tout, ma sœur, Lisbeth, est exactement pareille: on s'entend toujours bien, à se taper dessus aux jeux vidéos ou à juste... s'ignorer. J'apprécies le fait qu'il y ait quelqu'un dans ma vie qui comprenne que le plaisir d'être associable.

L'université était définitivement mieux. J'aimerais dire que c'est parce que j'ai enfin trouver des personnes intelligentes. J'y ai même eu ma première copine: quelqu'un d'aussi passionnée que moi par l'informatique, aussi brillante, voire même plus, infiniment plus. Mary, mon soleil personnel, quelqu'un qui m'a compris et qui m'a éclairé pendant les trois brefs mois avant qu'elle ne me quitte. Elle voulait qu'on reste amis, parce que d'après elle ce n'est pas parce qu'elle n'était plus amoureuse de moi que notre amitié d'avant ne valait plus rien... et je l'ai laissé filer entre mes doigts avec regrets.

Connor

~2/14~

“Tu ne m’en veux pas?” m’avait-elle demandé, toute inquiète de me blesser, et je lui avais dit que non, bien sûr que non. Ce n’était même pas un mensonge - après tout, elle méritait mieux que moi.

Mais ce sentiment généreux n’a pas duré.

J’ai fréquenté des mauvais sites, je l’avoue. C’est si facile, de glisser: un jour, la réjection et l’abandon se manifeste par de la rancune irrationnelle, que Mary, je sais, ne méritais pas, et on se permet de lire des histoires similaires, de compatir avec des personnes qui avaient soufferts comme moi, de la réjection et de la solitude - et puis je m’enfonçais dans ces histoires, et la haine qui les accompagnait. Bientôt, dans les histoires, c’était toujours la faute de la fille, et j’ai découvert que je ne tolérais plus quand on essayait de la défendre. Elles étaient responsables de la souffrance de tant de bons hommes, des gens comme moi, qui essayent, qui sont gentils, intelligents... et on se fait quand-même rejeter, parce qu’elles ne voient que les abdos des sportifs sans cervelle.

C’est comme ça que j’ai découvert le Darknet. Des liens douteux sur des sites *incels* qui pointaient vers d’autres sites, encore plus douteux, des sites où la navigation privée n’était plus suffisante. Des sites aussi dégradants que vous voulez, aussi pervers que vous voulez. Ça me dérangeait, au début, bien sûr que ça me dérangeait, ça me retournait l’estomac... mais on se fait à tout, et même, parfois, on y prend goût. C’était graduel, ça aussi, un dérapage progressif: des vidéos de pranks humiliants dépourvus de censure, puis de caméras cachées dans des vestiaires, puis pire, et encore pire, et peu à peu on augmente le seuil de tolérance à l’immoralité. C’était facile, de laisser la fascination prendre le dessus sur la conscience. Il suffit de s’y habituer.

J’ai choisi “Oracle” en pseudo parce que, comme Barbara Gordon, je sais tout, je vois tout. J’ai un monde de bases de données piratées à mes doigts: dans ma chambre, derrière mon ordinateur, mes sens s’étendent au monde entier. Je peux tout savoir. Je suis voyant, voyeur: j’aime voir, j’aime regarder. J’aime voir ce que je ne suis pas censé voir, regarder ce qui était censé être caché. J’aime les secrets - il y a un pouvoir dans les secrets, un pouvoir qui me rend intouchable, et s’il le faut, tortionnaire. Quel mal y a t’il à être un peu sadique, envers mes ennemis qui le méritent? C’est si satisfaisant, de les voir se tortiller sous l’humiliation comme des fourmis sous une loupe.

Ils n’avaient qu’à pas se moquer de moi.

Diront ce que voudront les gens, mais je ne suis pas seul. Sur le Dark Web, il y a un marché entier pour ces obscènes petits secrets. Je capitalise dessus: comment peut-on avoir foi en l’humanité quand on voit la vermine qui grouille sur mon website? Sur *Pythia*, ça pullule de demandes, des ex vengeresses qui veulent les nouvelles adresses de leurs copains pour leur pourrir la vie, les mères hyper-contrôleuses cherchant à traquer leurs filles adultes pour voir chez qui elles passent *réellement* la nuit, des pervers qui me demandent le nom et l’adresse complète de filles qu’ils ont discrètement pris en photo dans une boîte de nuit... et je leur donne, parce que pourquoi pas? Parce que c’est drôle. Parce qu’elle le mérite peut-être, à s’habiller comme ça, à tenter les hommes pour s’amuser- après, elles ne peuvent pas pleurer, quand elles s’attirent des pervers. Tant mieux. Qu’elles apprennent à jouer de nous. Parce que je fais fortune, malgré les inquiétudes de mes parents quant à mon avenir. Et encore, on ne me paye pas toujours en argent pour mes services: parfois, je demande des avantages en nature, des informations - les leurs, celles de leurs familles. Tous ces gens ne peuvent rien contre moi: j’accumule leurs informations comme des cartes de jeux, prêt à les poser face révélées. J’en ai déjà envoyé à la police, des enveloppes anonymes de données imprimées, parfois parce qu’on m’avait menacé, et parfois parce que l’idée que ces pervers soient pris la main dans le sac m’amusait énormément: un secret si

Connor

~3/14~

honteux, révélé au grand jour... Ce n'était pas par justice que je visais les stalkers, non, souvent c'était parce que j'avais assez d'infos pour ne pas me tromper dans mon accusation, et, à coup sûr, décider que la jolie victime valait tellement mieux qu'un vieux crade comme lui... Et parfois je m'immisçais dans ses MP et je postais des screenshots, je jouais le sauveur, et même si j'ai appris très vite que je ne pouvais souvent rien espérer en contrepartie de sa gratitude, déjà, obtenir une dette de ses femmes (et quelques jeunes hommes) m'apportait une certaine satisfaction.

Après, pas toutes mes recherches étaient couronnées de succès, mais elles l'étaient suffisamment pour que quand quelque chose était introuvable je pouvais hausser les épaules et passer à autre chose. Dans le pire des cas, je n'étais tout simplement pas payé.

Puis survint l'*Affaire Rorschach*. C'est pas un vrai nom, mais c'est ainsi que je l'ai baptisé dans ma tête.

C'était il y a quelques mois, durant une vente aux enchères. En ligne, sur un serveur hôte bâtis sur tellement de proxy qu'il faudrait être fou pour désintriquer l'adresse de notre vendeur, un serveur accessible uniquement sur une plage horaire extrêmement restreinte - pas de temps pour les hésitations, *click it or you'll miss it*. De toute manière, les prix pour accéder à ces enchères étant si exorbitants, il faudrait être fou pour hésiter, une fois l'URL obtenue.... Moi, j'étais là grâce à une faveur: je n'étais pas là pour acheter, mais pour surveiller. Je devais recenser la liste des alias et, si possible, m'approcher au maximum des adresses IP des clients. Évidemment, avec des invitations aussi coûteuses, le distributeur prend ses précautions avant, mais vu ce qu'on vend à ces enchères, une double vérification ne fait pas de mal... Des sex tapes de personnes célèbres, de la drogue par tonne, des informations géopolitiques confidentielles, du matériel de chantage politique... tout y passe. Et en conséquence, il y a de tout dans l'audience: des espions, des pervers, des politiques, des trafiquants, des mafieux, des milliardaires... Et moi, étudiant voyeur, lurker de cette étrange conférence. La soirée s'est bien soldée: beaucoup, beaucoup d'argent a changé de main, et moi j'en suis sorti plus riche, un peu mieux informé, quelques pépites d'informations précieuses dans les poches.

Entre le Rossignol.

Au premier abord, une requête Pythia comme une autre. Identifier un individu dont seul est connu l'alias - Rorschach.

Rorschach - je me souviens de lui. Comment oublier le gagnant d'une des enchères, ce fameux soir, lui qui avait remporté une des plus grandes parts du marché d'armes du cartel irlandais de Kinahan? Quant à Rossignol, je m'en souviens aussi, qui s'était battu bec et ongles pour le contrôle de cette entrée d'armes dans le Royaume-Uni, seulement pour finalement perdre face à Rorschach. Voilà qui explique la rivalité...

Malgré les informations collectées, je ne trouve pas grand chose de plus sur ce fameux Rorschach. Le nom est celui d'un personnage de la BD *Watchmen* d'Alan Moore, mais voilà qui ne nous avance pas à grand chose. C'est un adepte du Darknet, et un qui sait bien se protéger. Son VPN fluctue trop pour que je puisse le localiser précisément, et je ne trouve qu'il y a bien un Rorschach présent sur plusieurs sites de ventes d'armes au États-Unis, ainsi que des sites extrémistes nationalistes au Royaume-Unis. C'est un résultat décevant, mais après tout, je n'en fais pas mon métier, tant pis si je ne trouve pas mieux.

Rossignol, nettement plus simple à trouver. C'est par habitude que je vérifie l'identité du client, un moyen de pression au cas où ils essayent de ne pas me payer. Rossignol, de

Connor

~4/14~

son vrai nom Rós Fíodoír²³, habitant Dublin, originaire de Belfast. Un informaticien dans une grande boîte. Personne d'important. Ce n'est pas lui qui gagne mon attention, non, c'est sa fille.

J'avais oublié, cette coïncidence étrange qui m'avait fait sourire il y a quelques mois. Ce soir-là, aux enchères, luttant pour le contrôle de ce marché d'armes, ils étaient trois: Rorschach, Rossignol, et Veuve Noire. Cette dernière était même passée *si* près de gagner le lot, même plus que Rossignol. Car il se trouve que Veuve Noire est en réalité Coralie Fíodoír, fille de Rós Fíodoír. Père et fille se sont donc retrouvés, anonymes, dans des enchères illégales, sur un site du Darknet presque impossible à accéder: le savaient-ils, travaillaient-ils ensemble pour empêcher le plus gros trafic d'armes du Royaume-Unis de tomber entre les mains de cet ennemi commun, de ce Rorschach?

Coralie Fíodoír. Cette jeune femme n'a aucune photo compromettante qui existe sur le net - croyez-moi, j'ai cherché. Non, son existence est plutôt restreinte comparée à d'autres filles de notre âge. Son LinkedIn contient ses études - prestigieuses, évidemment, puisque je fais les mêmes qu'elles, au sein du département d'informatique à l'Imperial College. Elle a été cueillie par le Ministère de la Défense Britannique dès la fin de son master. Je savais, bien sûr, que c'était une option, particulièrement pour les étudiants en cybersécurité comme elle, mais l'idée de mon futur emploi ne m'avait que brièvement traversé l'esprit. Pythia est une activité lucrative mais insuffisante pour se soutenir, en particulier dans cette économie...

La Défense me permettrait de ne pas m'ennuyer. Mes compétences en piratage pourraient être mises à profit. De plus, je pourrais avoir accès à des secrets, à des informations, à des moyens de contrôle. Je serais informé, et avec de l'autorité: cela me plaît bien. Néanmoins, je sais que je ne peux absolument pas avoir un casier judiciaire pour être recruté dans les hautes sphères de la Défense. Coralie pourrait m'informer à ce sujet... en tout cas, ce serait une excuse pour lui parler.

Cette femme pris rapidement une place importante dans mes pensées - et pas seulement dû à son association avec mes projets d'avenir. Elle était si belle, et si brillante, nous avions une passion commune. J'étais seul, même dans ma promo: je me retrouvais vite à fantasmer. Nous aurions des discussions si intéressantes, je l'impressionnerais, elle accepterait de passer du temps avec moi, et peut-être, un jour, elle m'aimerait...

Je l'ai rencontré plusieurs fois en vrai, des croisements brefs dans les couloirs de l'Impérial Collège - l'armée lui laisse finir son doctorat là bas. J'ai toujours été *insuffisant*, une déception: alors que je voulais être intelligent, vif, passionné, j'ai été rapide, embarrassé, à débiter mes mots beaucoup trop vite, sans aucun du charisme que j'aimerais avoir... Il faut dire qu'elle m'impressionne dans la vraie vie... elle a une intensité dans son regard et une vivacité coupante que j'ai sous-estimée dans mon observation. Quelle créature merveilleuse, je ne l'aime que d'autant plus...

Au début c'était par simple curiosité, mais c'était si facile de trouver son adresse, d'accéder aux caméras de sécurité de son bâtiment... et puis une fois que j'avais pris goût, la tentation me faisait y revenir tous les jours, de m'assurer qu'elle sortait de chez elle à temps pour les cours. Je me rends compte que certains trouveraient cela problématique, mais par rapport à d'autres choses que j'ai vu sur le Dark Web... c'est innocent. Je suis un peu amoureux d'elle, je la regarde de loin, je ne fais du mal à personne...

²³ Prononcé "Fíodoèr"

Connor

~5/14~

A l'Imperial Collège, c'est encore plus simple - en tant qu'étudiant, j'ai accès au réseau interne, je peux donc m'y infiltrer de l'intérieur. Techniquement, le campus est public, je ne me sens donc pas coupable, même lorsque je zoom sur elle en amphï, lorsque je la traque dans le couloir...

Vu sa formation, j'aurai dû m'attendre à ne pas pouvoir m'infiltrer dans le micro de son téléphone, mais j'avoue avec une légère honte avoir essayé. C'est juste si... impersonnel, les caméras de surveillance. J'ai eu l'envie de rentrer avec elle dans son appartement, de partager un peu plus de son quotidien avec elle... Puisqu'elle ne m'y invitera probablement jamais...

Depuis que je l'observe presque en continu, j'ai pu coordonner d'autres rencontres plus fréquentes, bien sûr que paraissent toujours accidentelles - il ne faut pas qu'elle se doute de quelque-chose. Et après chaque rencontre, je me met en boule sur ma chaise et je regarde mon écran, le film des caméras de surveillance qui se déroule devant moi. Je la surveille avec le sourire doux parce qu'aujourd'hui elle a été particulièrement drôle ou adorable, ou je l'observe avec la tristesse résignée de ceux qui savent que leurs affections ne sont pas réciproques. Elle finira par me voir et m'apprécier, je le sais. Je lui ai acheté à boire, nous avons parlé de sa thèse, je lui ai prêté toute mon attention, tout ce qu'elle pourrait vouloir de moi. Les conversations ne sont jamais aussi bien que j'aimerais qu'elle le soit, mais ce n'est pas grave - je suis patient, attentif et érudit, je peux la convaincre de me donner une chance...

Quand j'ai enfin livré au Rossignol les informations sur Rorschach, j'avoue, j'étais déjà à moitié amoureux d'elle. Quand il m'a donc, ensuite, demandé de l'aide pour une quête toute différente, j'ai proposé mon aide instantanément... emporté par la volonté de gagner la faveur de Coralie. Je me suis proposé (en tant que recommandation anonyme de la part d'Oracle, bien sûr) pour aider ce mystérieux client à trouver une des pages web les plus difficile à trouver du Darknet: le Livre Rouge.

Légende urbaine selon beaucoup, complot selon d'autres, cet annuaire des tueurs à gages du Darknet permettrait de traquer et faire assassiner n'importe qui... pour assez d'argent. Rossignol était-il un simple curieux, ou réellement en quête d'un assassinat? Difficile à savoir, mais en tout cas, les dés étaient lancés.

Je suis rentré à Dublin depuis pour travailler directement pour Rós: j'ai dit à mes parents que j'avais un stage, et ils ont été contents de m'accueillir chez eux pour quelques mois. Je l'ai dit à Coralie, je ne suis pas sûr si ça l'a laissé indifférente, mais on se parle quelque peu par message. Je fais ça pour me rapprocher d'elle, je le sais, même si je suis moi-même curieux d'en savoir plus sur ce mythique Livre Rouge.

Ma deuxième pensée en entrant dans l'appartement de Rós, après *c'est sombre, c'est merde, il a un chat*. La preuve: une suite d'éternuements résonnants suivie d'une irritation. Ugh. J'aime bien les chats, mais leurs poils ne m'aiment pas. Résultat: je suis beaucoup plus fan de chiens, ce qui fait rire ma mère parce que Connor veut dire "qui aime les chiens" - mon prénom est une prophétie qui s'auto complète. Aisling²⁴ est une minette adorable, mais malheureusement assez câline - j'ai fini par laisser des antihistaminiques chez Rós.

C'était déjà difficile de prouver que le Livre Rouge existe, de démêler fait et fiction. Ensuite, a fallu trouver comment y accéder: j'ai fini par trouver Unspeakables, une bibliothèque en ligne, apparemment complètement légitime... mais sur le Darknet à cause de son contenu censuré. Je me suis bien gardé de taper directement "The Red Ledger"

²⁴ Prononcé "Ache-li-ng", et signifie "rêve"

Connor

~6/14~

dans la barre de recherche - le faire alerte tous ceux surveillant l'accès... Il m'a fallu plusieurs jours de plus pour comprendre qu'il fallait utiliser la "recherche par référence" - toutes les œuvres sur le site ont un code de hachage unique, de 32 caractères, ce qui permet au lecteur averti de trouver les œuvres interdites. Typiquement, *Mein Kampf* n'apparaît pas dans la recherche par titre ou par auteur, mais son code de hachage est facilement trouvable sur les forums...

Un nouveau cauchemar se présentait alors: trouver le code de hachage. Après des recherches sur des forums, et des demandes qui ont probablement alertés la moitié du Darknet de l'intention de mes recherches, j'ai compris que le code de hachage du Livre Rouge est réparti en huit codes de quatre caractères, disséminés sur le Darknet.

"Tu ne me payes pas assez pour cette prise de tête," j'avais dit à Ròs, et il avait rit.

Ròs m'a posé des questions sur Coralie, quand il a appris que je la connaissais. Je lui réponds, mais toujours de manière à en apprendre plus sur elle. Ils n'ont pas l'air d'avoir été en contact depuis un moment, mais je collecte les petites bribes sur son enfance comme des éclats de pierres précieuses. Il me semble, que même séparés, elle est plus proche de moi qu'elle ne l'a jamais été.

Un jour, alors que je cherche sur l'ordi de Ròs un fichier enregistré hasardeusement dans le mauvais dossier, je tombe sur un excel contenant un ensemble de métadonnées organisées de manière très similaire aux paquets que j'utilise dans mes réponses Pythia - mais pas les miennes. Néanmoins, évidemment que je reconnais les données: c'est celles de Veuve Noire. De Coralie. Je ne reconnais pas le nom du fichier, par contre, c'est un alias de Coralie qui m'est inconnu: Cathal.

"Ça?" Ròs ne lève même pas les yeux de son café soluble trop peu sucré. "Ça c'est les données de la personne contre qui j'envoie l'mec, quand j'aurais le Livre."

J'apprends deux choses d'un coup: d'un, je n'aide pas juste un curieux ou un journaliste à trouver le Livre (Ròs a été journaliste - c'était possible - mais je ne me faisais plus trop d'illusions. Je n'y pensais juste pas trop). D'autre part, la victime potentielle de cette histoire est peut-être, si je ne me trompe pas, sa... fille?

Pris de panique, j'envoie un MP à Veuve Noire, sous l'alias d'Oracle: je la préviens que Rossignol sait des choses sur elle, et qu'il va charger un tueur à gages du Livre Rouge pour la pourchasser. Elle m'assure que tout va bien, que tout est contrôlé, et, étonnamment, malgré ma peur, je lui fais confiance: Coralie est calme, méthodique et compétente, elle sait ce qu'elle fait. Il est probable que ses données soient une leurre. Elle me dit même qu'elle ne voudrait pas que je sois un dommage collatéral - et même si elle ne sait pas qui je suis, sa compassion me touche.

Malgré sa assurance, je m'inquiète tous les jours, depuis. J'aimerais penser que Rossignol en veut bien plus à Rorschach pour avoir gagné les enchères, qu'il ne faisait que s'intéresser à Veuve Noire pour connaître ses ennemis. Je ne comprends pas le nom que Ross lui a donné: Cathal. Un vrai alias secondaire de Coralie ou un nom de référence donné par Ròs, ne connaissant pas son nom réel? Car j'aimerais penser, comme Veuve Noire, que Ròs n'a aucune idée de qui elle est, et donc ne peut pas lui faire de mal. De plus, sans moi, il doit trouver par lui-même la moitié des clefs du Livre Rouge.

Coralie ira bien.

Connor

~7/14~

Je voulais travailler pour la Défense... donc en retournant à Dublin, j'avais laissé mon CV auprès de la *Garda Síochána*²⁵ ("Gardiens de la paix", i.e la police nationale irlandaise). Je ne m'attendais pas vraiment à ce qu'ils me répondent.... Néanmoins, quelques semaines plus tard, j'ai été convoqué aux quartiers généraux de la *Garda National Cyber Crime Bureau* pour un entretien. Une certaine Détective Rosalie O'Callaghan m'a accueillie dans son bureau. Cette femme mûre au regard vif m'a mis étonnement à l'aise, et ce que j'appréhendais énormément comme évaluation des mes compétences s'est étonnement bien passé.

Rós... payait mieux. Mais j'ai mon avenir à considérer, un emploi stable qui pourrait apparaître sur mon CV me serait bien utile, et ce serait un bonus considérable que de pouvoir arrêter de mentir à mes parents. Et puis... Il est clair que je ne me rapprocherai pas de Coraline via son père. Quand j'ai annoncé la nouvelle à Rós, on s'est disputé, il m'a accusé de trahison, de vouloir vendre la mèche à la police - il a un côté violent à craindre, j'ai découvert ce soir-là. Je ne suis pas confrontationnel: j'ai préféré fuir. Sans mon argent.

Sur mon LinkedIn, j'ai marqué le titre officiel de mon travail - Consultant en Cybersécurité pour la Garda - mais honnêtement, je me sens plus stagiaire qu'autre chose à côté de Rosalie. Elle sait tellement de choses sur les fonctionnements du Darknet, j'en apprend tous les jours... J'ai regardé un peu son parcours - sans creuser dans des coins illégaux, son LinkedIn est bien fourni - et elle a été agent du FBI! Cette femme a participé aux plus grandes opérations de démantèlement du Darknet - Bayonet, HunTor... Je suis étonnée qu'elle travaille pour la Garda, alors qu'elle pourrait probablement décrocher un poste à Europol...

Le revers de la médaille, c'est qu'elle est potentiellement dangereuse. Je ne sais pas si elle connaît Pythia, mais si elle se mettait en tête de descendre le site, elle y arriverait sans doute. J'ai pu augmenter les défenses du site, maintenant que j'ai vu quelques techniques de la section Cybercrime de la Garda mis en œuvre - mais je ne pense pas avoir vu l'entièreté de ses capacités. A vrai dire, on n'a pas fait grand chose ensemble, il n'y a pas eu de cyber-attaques majeures récentes. J'attends sur le bord des scènes de crime sous la pluie, main dans les poches, jusqu'à qu'elle repasse sous le scotch jaune, un ordinateur ou un PC à la main, que je m'attèle à déverrouiller. Parfois, on parle de la sécurité informatique de la Garda - que j'apprends est généralement défaillante - et comment l'améliorer, on compare ce que j'ai appris à l'université et la "vraie vie". C'est une relation confortable - elle me met à l'aise, et je dois me rappeler que je suis techniquement un criminel et que si elle apprend un peu trop sur mes compétences, elle va me remettre en question... C'est un jeu de funambulisme, que de savoir assez de choses pour paraître compétent à cette femme impressionnante sans jamais paraître en savoir trop.

Il sait qui je suis.

Le message tombe du ciel comme une foudre divine, fracturant ma vie en un Avant et un Après.

Mon cœur s'effrite en petits morceaux quand Coralie accuse Oracle de l'avoir trahie - moi? Jamais. Plutôt mourir, mourir avant de voir du dédain dans ses yeux sombres. Je la supplie de me croire, je lui promets que je ne veux que la protéger, même si je ne peux pas expliquer pourquoi - trop de mensonges se sont empilés. Elle suggère alors qu'Oracle est un ennemi de Rós, un ennemi de son ennemi - je ne la corrige pas, ce serait trop révéler que de lui dire que je l'aime. Elle n'a pas de raison de croire que je la connais, Oracle n'est pas

²⁵ Prononcé "Garda Chiocana"

Connor

~8/14~

censé être une personne de chair et d'os, Oracle est un entité, omnisciente et marchande. Oracle sait tout, a toutes les cartes en main. Oracle se rit des menaces et des moqueries. Oracle est intouchable.

Oracle contrôle sa vie.

Alors que celle de Connor s'effondre.

Rosalie remarque mon état agité, elle me libère tôt, me croyant fiévreux. J'ai la main sur la poignée de la porte avant que ma raison ne me rattrape. Non - je veux la protéger, oui, à tout prix mais je dois *me* protéger aussi. C'est pathétiquement facile d'avoir accès aux caméras de surveillance de Dublin: après tout, je connais le système de sécurité de la Garda, c'est moi qui l'ai construit. Je prends le film de la dernière demi-heure, et je le fais boucler pendant deux heures. Ça devrait suffir.

Cela doit suffire.

Il pleut. J'ai les cheveux trempés quand j'arrive devant l'immeuble où habite Rós. Malgré notre différend, il me fait rentrer directement dans l'appartement - il ne va pas laisser ses voisins voir son complice en activités illégales traîner sur son palier.

"Le Livre Rouge, tu l'as trouvé?" J'entends le désespoir dans ma propre voix.

"Oui." Il me répond simplement. "Tu reviens maintenant? C'est trop tard."

Trop tard. Trop tard, il a trouvé la page, trop tard, un tueur à gages a été dispatché, le nom de Coralie en tête... trop tard. Ma bien-aimée, morte, moi, seul au monde.

Comme un zombie, je le suis, par habitude, jusqu'au bureau secret.²⁶ Il s'assit péniblement devant l'ordinateur et tape une instruction dans la ligne de commande Linux, alors que je m'arrête dans l'entrée, debout, figé.

"C'est pour le paiement?" me demande-t-il enfin, brisant le silence pesant.

Peut-être que non. Peut-être qu'il a trouvé la page, mais qu'il n'a pas encore signé le contrat. Peut-être qu'il n'a pas l'argent tout de suite. Peut-être que nous avons encore du temps, elle et moi.

"..Oui." Je réponds machinalement, la tête vide. "Oui. Pour... négocier."

Peut-être que le tueur ne voudra pas accomplir le contrat, si son bienfaiteur est mort. Rós soupire, et se retourne vers l'écran, ouvrant un excel.

"T'as aidé à trouver trois clefs sur huit..." Peut-être que je savais ce que j'allais faire, même avant d'entendre les mots de Rós. Peut-être que j'avais déjà pris la décision, sous la pluie. "plus le salaire de base..."

Je n'entendrai jamais combien il allait me payer. Je me jette en avant, plaquant les bras autour de son épais cou de vache pour le serrer contre moi. Il se débat, plus par surprise que par instinct de survie: un bras ballant me percute, mais je m'accroche désespérément, mes minces doigts s'agrippant à sa gorge jusqu'à y laisser des bleus.

Qu'est-ce que je suis en train de faire? Mais qu'est-ce que je fais? J'ai beau modifier ma prise, il me semble trop solide, dur à étouffer, et la panique commence à me monter à la tête. C'est une bête terrifiée qui se saisit de moi, qui se saisit de ses cheveux et qui lui claque la tête contre le bureau. Le bruit mat résonne dans mes oreilles. Je lâche un cri rauque et je recommence, plus fort. BAM. Deux fois, BAM, trois fois, BAM. Juste pour... être sûr... qu'il ne puisse pas me faire mal. BAM. Le sang chaud gicle. Il ne se redresse pas.

Je ne savais pas posséder une telle force, mais l'adrénaline et le désespoir la décuplent... Je ressaisis sa gorge, j'y enfonce mes doigts dans les plis pâteux de peau, et

²⁶ Accessible en appuyant sur le mur à l'endroit indiqué par le MJ pendant le brief - la porte cachée s'ouvre alors vers l'extérieur.

Connor

~9/14~

j'appuie avec les os de mes doigts jusqu'à qu'il crache dans la main plaquée contre sa bouche.

Allez allez allez putain meurs meurs meurs meurs MEURS PUTAIN

La main empotée tremblote, les doigts écartelés, une araignée frémissante au centre de sa toile, avant de se poser sur le bureau inerte et d'y rester, molle. Haletant, je n'ose lâcher, avant de lentement laisser tomber mes mains, essuyant instinctivement sa salive sur son chemisier.

C'est fini, c'est fini, putain, je vais vomir. J'ai le cœur qui bat trop vite, l'estomac en apesanteur. Je vais faire un arrêt cardiaque ou m'envoler. Je ne me sens pas comme un monstre, je me sens juste soulagé que ce soit fini. Je me sens léger. Chaque bouffée d'oxygène me remplit de l'euphorie d'avoir *survécu*. Je ris, je tournoie dans le bureau silencieux.

Puis l'euphorie s'estompe, et la réalité s'appesantit par moi.

Il allait *tuer* quelqu'un, il allait tuer *Coralie*. J'ai... J'ai sauvé Coralie - elle était innocente, sa propre fille. Quel monstre fait tuer sa fille? Des larmes coulent sur mes joues. Quel monstre était-il? Quel monstre suis-je, de l'avoir tué? Non, je m'en fous de ça, presque. Il allait tuer sa *fille*. Coralie, ma bienfaitrice, celle qui me donne l'espoir d'être aimé un jour, qui sauve mes pires journées avec son sourire. Coralie... brillante, intelligente, un futur lumineux devant elle.

Et j'ai failli l'aider à l'éteindre.

J'éclate en sanglots, j'éclate en morceaux, mon cœur réduit en fragments de verre qui m'entaille jusqu'au sang. Je me lacère avec la possibilité de Coralie morte, blessée, par ma faute. Je suis un échec, je suis une erreur, je suis impossible à aimer. Je suis un monstre, et elle le verra sûrement, elle le saura, tout le monde le saura. Ce sera enfin écrit, ce que j'ai toujours su, mais que j'avais peur que tout le monde apprenne: Connor ne vaut rien. Connor est un déchet.

Mais qu'est-ce que j'ai fait, putain?

Je voulais juste faire une chose de bien, je voulais juste qu'elle m'aime - qu'elle me regarde juste une fois en retour. Juste qu'elle m'admire. Juste qu'on me regarde, une fois, avec l'estime que j'ai donné à tant de gens. Je voulais juste... avoir de la valeur pour quelqu'un.

Et maintenant j'ai tout foutu en l'air, je suis foutu.

C'est irrationnel, je sais, mais je vois les grands yeux du chat qui me regarde, j'entends le petit miaulement innocent d'Aisling - et je sens le couteau de la culpabilité s'enfoncer tout droit dans mon cœur, et mes sanglots redoublent. *Je suis désolée de t'avoir rendu orpheline, châtou, j'arrive à balbutier. Tu méritais mieux.* Je me baisse pour la caresser, pris d'une volonté irrationnelle de m'excuser... elle se frotte à ma main, ronronnante, et je sens peu à peu mes larmes s'estomper, et un sourire doux et incrédule les remplacer. J'éternue violemment, bien sûr, mais ce n'est pas grave. Cela en valait la peine. Sa confiance était comme un signe de l'univers, que j'étais pardonné.

Lentement, la réalisation s'installe: c'était la bonne chose à faire, d'empêcher Rós, je le sais jusqu'au plus profond de mes os. Je sais que d'autres - la police, la société - ne seront pas d'accord, et que j'en souffrirais les conséquences si je ne me sauve pas.

Je ne veux pas aller en prison. La pensée me paraît si naïve, si enfantine, mais elle me percute comme un train. Un désir ardent de me sauver s'allume en moi, et je me redresse, pleinement conscient, le cerveau bouillonnant.

Connor
~10/14~

C'est presque mécanique: il reste du gel hydroalcoolique à Rós - comme à tout le monde, je pense, depuis la pandémie - du gel avec lequel j'ai nettoyé toutes les surfaces sur lesquelles j'aurais pu mettre les mains. Le cadavre lui-même. Aucune empreinte.

J'ai saisi son poignet, trempé sa main dans son propre sang, celui qui coulait de ses tempes, et j'ai écrit, sur le dessous du bureau, un dernier message.

Cathal.

C'est la seule idée que j'ai - ce nom marqué au fer rouge dans ma mémoire, la référence de ce fichier qui a foutu ma vie en l'air.

Dernièrement, j'ai tout effacé. Je n'ai pas réussi à accéder à son Hermès - une messagerie privée sur le Darknet - donc j'ai juste coupé tous les accès au site. J'ai supprimé toutes les caches de mot de passe. Enfin, j'ai vidé sur son ordinateur tout ce que je pouvais comme preuve de notre travail collaboratif, y compris trois fractions du code de hachage que je n'ai pas retenu. Je ne sais pas où Rós a enregistré les autres parties du code de hachage du Livre Rouge. Je ne suis pas sûr de vouloir savoir. Ma priorité était de détruire les preuves.

Enfin, comme Rós le faisait toujours, j'éteins l'ordinateur, je le reboot sur Windows, vérifiant que le post-it "NE PAS REDÉMARRER NI DÉBRANCHER: BATTERIE FOIREUSE" est toujours bien visible, et j'empoche le câble. Un voile des plus fins, pour dissuader les âmes manipulables: les curieux n'y trouveront que ce qui est attendu d'un ordinateur à peine utilisé par un sextagènaire. Bien sûr, ça n'empêchera pas la police: s'ils le rallument, ils trouveront le dual-boot Linux.

Je referme le bureau secret, je prends les objets de valeur, je les enfonce dans mes poches, et je fuis. *Fuck*, je pense après, j'aurai dû forcer la porte, mettre mieux en place mon scénario de cambriolage, mais je ne sais pas comment faire sans faire du bruit, et puis je n'avais pas à réfléchir - tant pis, je ne retourne pas là.

Plus jamais là.

Après avoir déambulé dans les rues de Dublin, le bon sens me revient enfin. La terreur des conséquences de mon acte aussi, mais je sais, rationnellement, que je n'ai pas encore entièrement réalisé ce que j'ai fait.

Je fais un détour pour balancer les objets de valeur de Rós dans un coin sombre du parc - mes empreintes sont dessus, mais je pense pouvoir les revendre sur un coin du Darknet de manière anonyme et introuvable, il faut juste qu'elles ne soient pas trouvées entre temps. Pour l'instant, j'ai besoin de réfléchir.

La question du motif de Rós ne me dérange un peu. Je ne connais pas très bien la relation de Coralie avec son père: il est clair que ses parents sont divorcés, et qu'elle a surtout grandi avec sa mère, mais je pensais qu'elle travaillait avec Rós. Néanmoins, il semblerait que Rossignol ne savait pas qu'elle était la Veuve Noire... Mais alors, travaillaient-ils ensemble aux enchères? Je ne comprends plus.

Mais au final, ce n'est pas grave. Il n'avait pas le droit de la toucher. Coralie était à *moi*.

C'est la première fois que je pensais cela. Ça m'a.... dérangé. Non, elle n'est pas à *moi*, elle est sa propre personne, bien sûr, je ne pourrais jamais prétendre autrement. J'y ai juste... un peu plus droit que les autres, parce que je fais attention à elle. C'est pour cela que je me permettais de me venger des garçons qu'elle approchait - ils allaient lui faire du mal, parce qu'ils ne la connaissaient pas aussi bien que *moi*, qui faisait, somme toute, presque partie de son intimité.

Connor

~11/14~

Elle me doit tellement, pour l'avoir protégé de son père.... La pensée me donne un sentiment inexplicable de triomphe. Je ne sais juste pas comment lui dire... Elle ira peut-être voir la police, ou fera chapeauter mon futur dans l'armée... Mais un jour il faudra bien que je lui avoue tout, parce que je l'aime, et lui mentir me chagrine... Merde, qu'est-ce que je lui dis? Peut-être qu'au final elle y était attachée, je n'en sais rien... Tant de questions qui tournent dans ma tête comme des vautours noirs.

Je suis interrompu dans mes rêveries par un message de Rosalie. *Viens*. L'adresse de Rôs. L'espace d'un instant, mon cœur arrête de battre.

Puis un autre message. *C'est un cyber criminel sur lequel j'enquête sur le côté. Il est arrivé quelque chose, je ne sais pas trop quoi.*

Donner une excuse? Fuir? Ne plus jamais revenir? Me terrer quelque part?

Mon corps se souvient subitement d'inspirer - l'oxygène me fait du bien.

Oui, je pourrais fuir. Mais si je ne suis pas là, je ne peux rien contrôler. Je n'aurais pas accès aux preuves. Je n'aurais pas toutes les informations. Je n'aurais pas les cartes en main.

Malgré mon instinct de survie, je fais demi-tour sur mes pas.

Rosalie m'attend en bas de l'immeuble. Elle me réexplique ce qu'elle m'a dit par message, et nous y rentrons tous deux. La porte de l'appartement est ouverte. Il y a un homme, inconnu, sur le palier de Rôs, à moitié sur le seuil - il nous dévisage, clairement pris au dépourvu. Rosalie l'ordonne de rentrer, le ton menaçant, et il obéit.

Je pénètre dans l'appartement sombre à mon tour, subitement assailli par la désagréable sensation de poils de chats dans l'air - j'éternue, deux fois, trois fois. Je relève les yeux... et mon cœur cesse de battre.

Car elle est ici. Elle. Coralie. Elle est ici, sur la scène de mon crime. Je me fige devant son regard questionneur, le cœur battant, une biche avec les yeux pris dans les phares. Les voix s'élèvent autour de moi, des accusations et les défenses qui fusent, mais je n'entends rien, la cacophonie un bruit blanc, saturé dans mes oreilles comme un acouphène, et il me semble sentir vibrer dans mes tympans le battement effréné de mon cœur.

Puis Rosalie s'impose dans le bruit, claquant la porte et nous enfermant ici. Nous enfermant, elle et moi, avec tous mes secrets.

Nous sommes cinq dans l'appartement de Rôs: moi-même, ma bien aimée, Rosalie, un vieil homme aux traits durs, armé d'un rosaire, et un type de notre âge, les mains dans les poches de sa veste en cuir, le regard inscrutable derrière ses lunettes de soleil. Nous cinq inconnus, coincés ici. Je sais comment accéder au bureau secret, mais je ne peux pas révéler ma main - le corps s'y trouve toujours, je n'ai pas trouvé de solution. Je sue, je brûle, mon cœur bat la chamade... Serai-je découvert ? Mes secrets vont-ils être révélés? Pourrais-je m'extirper de la situation sans compromettre mon futur dans la Défense, ou pire, compromettre ma liberté? Je ne peux pas aller en prison, je le sais... J'ai la pensée absurde que je suis trop jeune pour aller en prison...

J'essaye de me calmer sans laisser transparaître mes efforts: je suis protégé. J'ai une excuse pour être ici - un coup d'œil à Rosalie me confirme qu'elle est détendue, même si elle scrute clairement les trois intrus. Personne n'a besoin de savoir que l'enquête est officieuse - notre présence est la plus légitime parmi les cinq. De plus, il n'y a pas une âme qui vive qui sache que je connais Rôs.

Peut-être que la vérité éclatera aux yeux de certains de ces individus, quoi que je fasse. Mais je sais qu'en sortant d'ici, il n'y aura que notre parole qui pèsera. Est-ce que je

Connor

~12/14~

peux manipuler cette vérité pour faire accuser quelqu'un d'autre? Je sais que ces gens doivent avoir des points de pression, des informations sensibles que je peux découvrir pour les faire chanter, pour les manipuler. Peut-être que je peux avoir des informations dont ils ont besoin... voire les retourner les uns contre les autres. Pourrais-je exploiter les failles dans ce groupe d'individus pour former des alliances, et trouver un bouc émissaire qui nous convienne?

Oui, Rossignol, je t'ai tué. Oiseau chanteur, ton silence me condamne, mais je n'abandonnerai pas. *Fiodoir*, araignée tisseuse, tu nous empêtreras dans les restants de ton piège, mais je ne serais pas ta proie: il me reste ma propre toile à tisser, et de celle-ci, je serais le maître.

Connor
~13/14~

Objectifs:

- Ne pas être découvert en tant que meurtrier de Rós, faire accuser quelqu'un d'autre.
- Protéger Coralie, ses secrets, et son implication potentielle dans cette affaire.
- Découvrir si Rós a envoyé un tueur à gages contre Coralie et si oui, trouver un moyen de la protéger. Le Livre Rouge a peut-être la réponse...

Traces Web:

- Profile LinkedIn avec mes études - London Imperial College Computer Science Masters, et mon travail actuel: Consultant en Cybersécurité pour la *Garda*
- Profile Instagram sous l'alias OtaConnor²⁷ (quelques photos abstraites, ne porte pas ma photo - je n'aime pas mon apparence, donc je n'en posterais pas)

Connaissance Dark Web:

- **Pythia:** Mon site. Les utilisateurs demandent des renseignements à *Oracle*, typiquement les coordonnées d'une personne basée sur une photo (de l'ordre de la 50-aine d'euros pour trouver un individu avec une photo nette, ça monte à partir de là selon la difficulté). Je vends aussi du malware pour localiser un téléphone.

- **Le Livre Rouge (The Red Ledger):** Un site web qui permet de payer des tueurs à gages d'élite pour tuer presque n'importe qui sur la planète - pour le bon prix. Je sais qu'il existe. Il n'est que trouvable en récupérant des codes de hachage dispersés sur le Web.

- **Unspeakables:** Une librairie en ligne, via laquelle on accède au Livre Rouge. En apparence, elle est légitime, mais sa présence sur le Darknet est justifiée par la quantité d'œuvres censurées présentes sur la plateforme. Ces œuvres illégales sont accessibles uniquement via des codes de hachage uniques au document.

- **Hermès:** Un service IM encrypté sur le Darknet. J'y ai un compte, sous le nom d'*Oracle*, avec lequel j'ai communiqué avec Rossignol et la Veuve Noire, mais aussi tous les clients passés de Pythia (j'ai donc un historique!).

- **Divers sites de prostitution.** Moulin Rouge, Black Neons, Eden Club, L011ta...
Rós fréquentait ces sites et a trouvé une fraction du code dessus. Je les fréquente aussi, fermant les yeux sur le fait que les femmes exhibées sont souvent victimes de trafic humain. J'ai quelques préférées: Gabrielle sur Moulin Rouge, Manon sur Black Neons, Lizzie sur Eden Club... Certaines, je l'admets, parce qu'elles me rappellent Coralie...

Preuves en ma possession:

- Accès au bureau secret et au corps (*cf briefing PJ*)
- Stock de données prouvant que Rós Fíodóir est le Rossignol
- Stock de données prouvant que Coralie est la Veuve Noire
- Messages privés échangés avec Veuve Noire en tant que *Oracle* (*cf annexes*)
- Messages privés échangés avec Rossignol en tant que *Oracle* (*cf annexes*)
- Messages privés échangés avec Rós en tant que Connor (*cf annexes*)
- Câble du PC de Rós (apparemment "nécessaire" pour le reboot sur Linux).

Tenue Recommandée: Étudiant plutôt aisé, en tenue adaptée à la vie professionnelle.

²⁷ Le nom est une référence au personnage d'Otacon dans Metal Gear Solid, ce pseudo-là étant une abréviation d'*Otaku Convention*. C'est un pirate informatique et ingénieur en robotique qui a tendance à tomber amoureux de femmes meurtrières.

Connor
~14/14~

TIMELINE RECAPITULATIVE:

2001: Naissance de *Connor McNamara* à Dublin.

2018: Suite à une rupture amoureuse, Connor s'enfonce dans les sites incels et finit par découvrir le Darknet.

2019: Connor intègre l'Imperial College, en études de cybersécurité.

2021: Connor fonde Pythia, un site de revente d'informations sur le Darknet où il opère avec l'alias *Oracle*.

Fin 2023 (il y a quelques mois): *Oracle* fait des vérifications d'utilisateurs pour des enchères sur le Darknet. En particulier, une dispute pour une vente d'armes oppose les internautes *Rorschach*, *Veuve Noire*, et le *Rossignol*. *Rorschach* remporte la partie. Connor découvre que les utilisateurs derrière les avatars du *Rossignol* et de la *Veuve Noire* sont *Rós* et *Coralie Fíodóir*, père et fille. Coralie est en thèse à l'Imperial College avec Connor, qui, intrigué, décide de faire connaissance.

Fin 2023-Début 2024: Connor tombe amoureux de Coralie et la rencontre quand il peut. Il commence à la stalker à travers les caméras de l'Impérial et de son immeuble.

2024:

J-5 mois: *Rossignol* embauche Connor, sur recommandation d'*Oracle*, pour trouver le *Livre Rouge*, un annuaire légendaire des tueurs à gages les plus dangereux du Darknet. Connor revient à Dublin sous couvert de son stage de master pour travailler pour *Rós*. *Rós* a un chat auquel est allergique Connor.

J- 7 semaines: Connor découvre par mégarde un fichier intitulé "*Catha*" contenant les métadonnées de *Veuve Noire*. *Rós* lui dit que c'est la personne contre laquelle il va envoyer le tueur à gages du *Livre Rouge*. Connor panique et envoie, sous l'alias *Oracle*, un message à *Veuve Noire* sur la messagerie Darknet *Hermès*, pour la prévenir que *Rossignol* est sur sa piste. Elle lui répond qu'elle contrôle la situation. Connor postule auprès de la *Garda* pour ne plus devoir travailler pour *Rós*.

J-6 semaines: Connor est pris en stage à la *Garda* sous la tutelle de *Rosalie O'Callaghan*, une ancienne membre du FBI spécialisée dans la lutte contre le trafic sur le Darknet. *Ros* et Connor se disputent car *Rós* craint que Connor va le trahir à la *Garda*. Connor fuit sans son paiement alors que *Ros* menace de devenir violent.

Jour J, 10h: *Oracle* reçoit un message sur *Hermès* de *Veuve Noire* déclarant "Il sait qui je suis", et accusant *Oracle* de l'avoir trahi, accusation contre laquelle il se défend.

Jour J, 14h-15h: *Rosalie* libère Connor car il paraît fiévreux. En panique, Connor se rend chez *Rós*. Ayant maintenant accès au système de sécurité de la *Garda*, il met en boucle le flux vidéo des caméras devant chez *Rós*. Il arrive vers **15h30**, et *Rós* l'accueille dans son bureau secret (accessible en s'appuyant sur un pan de mur dans le salon), supposant qu'il veut la fin de sa paie. *Rós* confirme qu'il a trouvé le *Livre Rouge*. Connor, dans un élan de folie né de la panique, espère peut-être sauver Coralie et tue *Rós* en l'étranglant puis en lui fracassant la tête contre le bureau. Il écrit alors en sang sous la table *Cathal*, efface ses traces comme il peut au gel hydroalcoolique et force l'accès au portable de *Rós* pour supprimer son accès à *Hermès* et cacher ses communications avec *Oracle* et *Veuve Noire*. Connor referme ensuite le bureau et part avec quelques objets de valeur dans l'espoir de feindre, aussi bien que mal, un cambriolage.

Jour J, 16h30: Connor fait un détour par le parc pour discrètement cacher les affaires de *Ros* le temps de pouvoir les revendre sur le Darknet. Il reçoit un SMS de *Rosalie* lui demandant de venir à l'adresse de *Rós*. Elle lui dit qu'elle enquête sur lui depuis un moment, et que quelque chose est arrivé, mais elle ne sait pas quoi. Afin de protéger la scène du crime, Connor la rejoint.

Jour J, 17h30: Entrée dans l'immeuble de *Fíodóir* aux côtés de *Rosalie*. Le duo surprend un homme âgé sur le palier - au dernier étage -, qui, face à l'insistance de *Rosalie*, rentre dans l'appartement de *Rós*. Dans l'appartement se trouvent déjà un inconnu... Et *Coralie Fíodóir*. *Rosalie*, exigeant des explications à la situation, ferme la porte à clef...

« The secret we should never let the gamemasters know is that they don't need any rules »

Gary GYGAX