



## Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 21<sup>ème</sup> concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 1<sup>er</sup> juin au 24 août 2008, sur les points obligatoires suivants :

\* Thème : **des hommes ordinaires**

\* Élément imposé : **un décalage**

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- **Exodus 2174**, scénario historique pour *Blue Planet*, par Cultösaustus
- **Le retour du Serpent à Plumes**, scénario chez les Aztèques au temps des conquistadores, par Cultösaustus
- **La milice**, pour *Warhammer* (2e Ed.), par Pitche
- **Mordheim ou le triomphe du Chaos**, pour *Warhammer*, par Ithilion
- **Brouillard mortel**, pour *Maléfices*, par Xaramis
- **Des Hommes d'exception**, pour *Bads Guys RPG*, par Jibe

Et les scénarios hors concours :

- **La cuisse de Jupiter**, pour *MEGA*, par Cultösaustus
- **Suffragette City**, scénario présenté hors-concours, se déroulant à Paris pendant la tourmente révolutionnaire, par Cultösaustus

# Exodus 2174

## *Scénario historique pour Blue Planet* *par Cultösaurus*

Ce scénario, qui explore des événements du passé assez récent (vingt-cinq ans auparavant) du contexte de Blue Planet, pourrait éventuellement faire office de prologue (un peu lointain, peut-être...) pour une campagne.

### **Un peu d'histoire**

*(Voir le Player's Guide pp. 171 / 172)*

Les premiers Hybrides furent "fabriqués" par Biogene en 2065, dans le cadre d'un projet secret (auquel participaient les États-Unis et l'Allemagne) visant à obtenir des "super-soldats". Deux types principaux d'Hybrides (ainsi que diverses autres variétés, produites en très petites quantités) furent créés, en intégrant au génome humain de l'ADN animal : les Silvas (avec des gènes de gorilles) et les Félines (avec des gènes de grands Félinidés).

Scientifiquement parlant, ce fut un succès. Mais les Hybrides n'avaient pas particulièrement envie d'être des soldats, et lorsqu'on se rendit compte qu'il serait très difficile de les y contraindre, le projet, sur lequel des fuites avaient par ailleurs filtré dans les médias, fut abandonné.

Victimes de peurs et préjugés racistes et dépourvus de ressources, les quelque 1500 Hybrides furent parqués dans une sorte de réserve de plusieurs milliers d'hectares en Tanzanie, où ils parvinrent péniblement à survivre en autarcie dans des conditions plutôt pitoyables, jusqu'à ce que les frappe de plein fouet la Grande Famine au tout début des années 2090.

Durement touchés et cherchant par tous les moyens à survivre (et à éviter l'extinction), les Hybrides, ne parvenant pas à obtenir de l'aide des pays voisins, se tournèrent vers la GEO (*Global Ecology Organization*) et offrirent de servir comme casques bleus dans ses forces de maintien de la paix. Ces forces étant cruellement en sous-effectif, ils y furent les bienvenus, et s'y investirent au point qu'ils devinrent un symbole de la lutte contre la Grande Famine. Mais cela ne suffit pas à surmonter le racisme et la peur du reste de la population, et lorsqu'en 2120 la Grande Famine fut enfin déclarée vaincue, ils furent presque tous renvoyés à leur réserve, pour y retrouver des conditions de vie en complet *décalage* avec les élogieuses déclarations de remerciements de la GEO.

Contrairement aux Félines, qui bénéficient parfois d'un petit courant de sympathie lié en particulier au

*furry fandom* et à un certain nombre de fantasmes (généralement vite déçus) au sujet des *catgirls*, les Silvas, pourtant physiquement encore plus proche des humains *pure souche*, ne se heurtent hors de leur réserve tanzanienne qu'à un racisme aggravé par leur faciès simiesque, source de quolibets, de surnoms blessants ("Babouin", "Macaque", "Guenon" et autres "Cheeta"), et de blagues sur leur goût présumé pour les bananes. Pourtant, tout ce qu'ils demandent, c'est qu'on les traite comme des humains normaux, *des hommes ordinaires...*

### **Aux hommes les étoiles...**

Nous sommes en 2174 (voire un peu avant, si le MJ compte mettre en scène les préliminaires du scénario). En 2165, la Terre a renoué le contact avec Poséidon, et depuis quelques années, des émigrants traversent le trou de ver pour aller s'installer sur ce nouveau monde.

Parqués dans leur réserve tanzanienne où ils arrivent tant bien que mal à subsister dans des conditions peu brillantes, les Hybrides redressent la tête et regardent eux aussi vers les étoiles. Et ils se disent que leur avenir se trouve peut-être bien sur Poséidon.

Les personnages peuvent être, soit des Silvas, soit des sympathisants humains à leur cause, soit des Félines, soit pourquoi pas d'autres Hybrides (*Fluid Mechanics p. 80*). Ils doivent de préférence occuper des postes importants dans l'organisation de l'*Exode*, qu'ils en soient les chefs, les éminences grises, ou plus prosaïquement, les transporteurs.

Ce scénario a ceci de particulier qu'il ne nécessite pas, pour être réussi, que la "quête" des personnages soit menée à bien (bien que ceux-ci n'en sachent rien). Les différentes étapes de cette "quête" seront donc décrites ci-après, et le MJ décidera au besoin du moment où il portera l'éventuel coup d'arrêt, en fonction des actions des PJ.

## **Pharaon, laisse partir mon peuple !**

Dans la réserve hybride, où vivent plus de cinq mille personnes (les autres Hybrides étant pour la plupart dans les rangs des troupes de la GEO, comme le jeune (dix-sept ans) Geronimo Pacheco (*Moderator's Guide p. 142*)), l'idée d'une émigration vers Poséidon gagne du terrain depuis le Recontact, tout particulièrement parmi les Silvas.

Certains dirigeants hybrides ont d'ailleurs à plusieurs reprises demandé aux instances de la GEO que les habitants de la réserve soient pris en charge dans un programme d'émigration vers Poséidon, où ils ne pourront que trouver de meilleures conditions de vie que celles dans lesquelles ils croupissent depuis plusieurs générations. Mais la GEO a toujours refusé de financer un tel déplacement de population.

Les Hybrides les plus motivés pour aller sur Poséidon décident donc de rassembler les ressources nécessaires pour permettre l'émigration d'un groupe d'environ huit cents Silvas (ce nombre correspondant à la capacité d'emport d'un vaisseau interstellaire, facteur limitant du projet).

Si les PJ ont des rôles qui le leur permettent, le MJ pourra faire jouer les phases préliminaires du projet : dernières tentatives infructueuses de négociation avec la GEO, établissement des contacts nécessaires, obtention de finances et organisation pratique du projet, tout ceci nécessitant de commencer le scénario avant 2174, afin que l'émigration elle-même puisse avoir lieu cette année là.

Enfin, les détails du plan ayant été réglés et sa logistique mise en place, il ne restera plus qu'à passer à sa réalisation. Nous sommes alors en principe début 2174.

## **La Fuite d'Égypte**

Quitter la réserve ne posera aux personnages et à leurs quelques centaines de compagnons aucun problème. Après tout, du moment que leurs papiers sont en règles et qu'ils paient le transport, rien ne leur interdit de voyager, que ce soit pour faire du tourisme ou pour toute autre raison...

Gageons toutefois que les responsables, méfiants comme le sont en général les PJ, élaboreront des plans compliqués pour faire sortir discrètement d'Afrique les émigrants et leurs bagages (par petits groupes, échelonnés sur plusieurs mois, en faisant appel à des passeurs de clandestins pour quitter la Tanzanie par la mer sans passer par la douane, etc...). Vous pouvez en profiter pour jouer sur leur paranoïa et leur donner quelques sueurs froides.

## **Vous montez à quel étage ?**

La première étape du voyage est Quito, plus précisément Port Horizon et son ascenseur orbital. Là encore, rien ne s'opposera au passage des émigrants, pourvu que leurs papiers soient en règles, mais les fonctionnaires des douanes, surpris devant cet afflux inattendu d'Hybrides, les contrôleront minutieusement, et bloqueront même la plupart d'entre eux, le temps de demander des instructions en haut lieu.

Cet afflux de Silvas à Port Horizon va également attirer l'attention des médias, et les hypothèses vont aller bon train, allant de la simple vérité (ils émigrent pour Poséidon) à des explications farfelues. Bien entendu, racistes et conspirationnistes de tout poil vont s'en donner à cœur joie...

Selon leur degré de paranoïa, les émigrants subiront les examens médicaux préalables à *l'inhibition métabolique hypothermiquement induite*, ou au contraire prétendront qu'ils ne partent pas pour un voyage en cryo-sommeil et ne subiront donc que les opérations de décontamination "classiques" avant tout départ pour l'orbite.

Des organisateurs paranoïaques mais prévoyants court-circuiteront cette étape, car ils auront fait passer ces examens à tout le monde avant de quitter la Tanzanie, et se contenteront d'un rapide check-up une fois à bord du vaisseau.

À noter que si (comme c'est probable) les émigrants doivent acheminer jusqu'à leur vaisseau des bagages illicites ou fortement règlementés (des armes, par exemple), il faudra leur faire emprunter un autre moyen de transport jusqu'à l'orbite, afin d'éviter la douane.

## **Bienvenue à bord !**

Leurs ressources financières étant limitées, les émigrants n'ont pu affréter qu'un vaisseau lent et vieux, le *Président Byford* (pour les caractéristiques techniques, voyez si besoin est celles du *Slow Boat* en pages 108 et 109 de *Fluid Mechanics*).

Si les ressources financières de l'opération sont vraiment insuffisantes ou ont été utilisées à mauvais escient, les Hybrides pourraient tenter de voler un vaisseau, au lieu de l'affréter. C'est une mauvaise idée, car la mise en cryo-sommeil d'environ huit cents personnes demandera plusieurs semaines, pendant lesquelles le vaisseau sera immobilisé et facile à arraisonner par les forces de l'ordre. Évidemment, les personnages pourraient

décider d'induire l'inhibition métabolique des passagers alors que l'appareil fait route vers le trou de ver (voire carrément de ne placer personne en cryo-sommeil) ; mais cela exigera pour le trajet des réserves supplémentaires en nourriture et en air, qui réduiront d'autant la place disponible pour "les bagages".

N'oubliez pas que parmi les opérations préalables au cryo-sommeil figurent un rasage complet (opération fastidieuse pour un Hybride !) et une diète de deux jours (*Player's Guide pp. 193 / 196*).

Le Président Byford, un cargo ravitailleur indépendant battant pavillon panaméen et dont l'équipage est principalement ukrainien, surtout utilisé pour ravitailler des habitats sur les lunes joviennes, est ancien et décrépît, et son aspect extérieur pourrait laisser craindre aux personnages qu'il ne sera pas capable d'effectuer la traversée. Mais il est plus robuste qu'il en a l'air, et, bien qu'il ne réponde pas aux exigences des normes de sécurité pour un tel voyage et qu'il n'ait jusqu'à présent jamais dépassé l'orbite de Saturne, il est parfaitement en mesure de faire le trajet.

L'équipage du vaisseau (constitué d'humains *pure souche* et de quelques spaciens (*Player's Guide p. 173*)), et tout particulièrement son capitaine, Oleksandr Kvitko (*OK* pour les intimes ; un ancien casque bleu de la GEO, qui a comme tel eu l'occasion de côtoyer sur le terrain et d'apprécier les Hybrides), est favorable au projet des Silvas, qui peuvent donc compter sur leur aide (à moins que le MJ ne décide de placer un traître dans leurs rangs).

Il faudra plusieurs semaines pour placer tous les passagers en cryo-sommeil. Les personnages pourraient être sur leurs gardes, s'attendant à ce que "quelque chose" soit tenté contre le Président Byford.

En fait, personne ne s'opposera aux projets d'émigration des Silvas, sauf si par leur comportement, ceux-ci ont défavorablement attiré l'attention sur eux à Port Horizon, en laissant croire à certaines personnes qu'ils constituent pour elles une menace. Ainsi, si la rumeur court que les Hybrides sont en réalité des troupes de la GEO voyageant incognito pour aller mener un coup d'état sur la Lune ou sur Mars, ou pour reprendre le contrôle de Poséidon aux Natifs, ou pour démanteler telle ou telle station spatiale appartenant aux Américains, aux Chinois ou à un État corporatiste, il est probable que leurs "adversaires" décident d'agir, par des sabotages, l'arraisonnement du Président Byford pendant le

trajet, voire un tir de missile (dans ce dernier cas, évitez quand même de détruire corps et biens le vaisseau en plein espace interplanétaire, ça risque d'être frustrant pour les joueurs).

### **L'Exode**

Une fois que le Président Byford aura quitté l'orbite terrestre, accélérant en direction de l'entrée du trou de ver, le trajet se décomposera ainsi (*Fluid Mechanics p. 108*) : 52 jours d'accélération, 185 jours sur cette lancée, puis 37 jours de décélération avant de pénétrer dans le trou de ver. Les personnages restant éveillés risquent de trouver le temps long... à moins bien entendu que d'éventuels adversaires décident de pimenter leur voyage (voir ci-dessus).

### **La traversée du trou de ver**

*Hole City* n'existe pas encore, puisque cette station spatiale de la GEO ne sera assemblée qu'en 2179. Mais il y a déjà quelques installations près de l'ouverture du trou de ver, y compris une plateforme d'appontage pour deux vedettes de patrouille de la GEO. Elles ne sont pas armées, mais elles pourraient quand même tenter d'arraisonner le Président Byford, si celui-ci a été déclaré volé par exemple. Il n'y a toutefois pas grand chose que ces petits vaisseaux puissent faire pour le stopper, à moins de se placer directement en travers de sa route, risquant une collision fatale pour les deux appareils impliqués (Blue Planet est un jeu de *hard science*, et les vaisseaux spatiaux ne s'y manœuvrent pas comme des avions de chasse !).

### **La Terre Promise**

Une fois le trou de ver franchi, plus rien ne peut en principe empêcher les Silvas d'arriver sur Poséidon. L'accueil qui leur sera réservé sur place ne sera pas forcément très enthousiaste, mais les Natifs ne voient en eux que des nouveaux colons comme les autres, et leur hostilité plus ou moins marquée n'est pas due à l'aspect physique ou au patrimoine génétique des Hybrides. Ces derniers ont donc atteint leur objectif : ils sont ici des hommes comme les autres. Il leur reste encore à se faire une place au soleil de Lambda Serpentis II. Et la rude et impitoyable nature locale ne les traitera, elle non plus, pas différemment des autres colons.

### **Retour à la case départ**

Si l'expédition des Silvas est stoppée par la GEO, le Président Byford sera ramené jusqu'à l'orbite terrestre. Là, les passagers seront sortis du cryo-sommeil, transférés à Port Horizon par l'ascenseur orbital, et de là, ramenés en cargo jusqu'à la

Tanzanie, sous forte escorte (on évitera d'employer à leur garde d'autres Hybrides).

Mais une fois le cargo au port de Dar-es-Salaam, les émigrants, fanatisés par quelques meneurs (dont les PJ, peut-être ?) refuseront d'en descendre, déclarant avec force : "Nous voulons nous rendre sur Poséidon, on ne nous débarquera ici que morts !". La police de la GEO interviendra de façon musclée pour les y forcer, et ce qui n'était au départ qu'un simple refus d'obtempérer tournera rapidement (après les sommations d'usage) à l'affrontement violent avec les forces de l'ordre, qui feront usage de matraques, lances à eau et gaz lacrymogènes. Il pourrait même y avoir des morts parmi les Silvas, affaiblis par leur long voyage dans des conditions pas franchement idéales. Des images *frappantes* de ces brutalités policières seront abondamment diffusées dans les médias et choqueront l'opinion publique. Quant aux voyageurs, ils regagneront de force leur réserve, autour de laquelle une présence policière sera mise en place.

### **Épilogue**

S'il s'est fini dans le sang, l'exode des Silvas a fini

par émouvoir quelque peu l'opinion publique, et par faire prendre conscience à la GEO, embarrassée par l'image que les médias ont donnée d'elle, que la solution à leur problème est peut-être effectivement d'envoyer les Hybrides s'installer sur Poséidon. En 2176, plus de 95 % des six mille et quelques Hybrides accepteront de prendre part à un projet de colonisation monté par la GEO (*Player's Guide p. 188*). Tout ceci n'aurait jamais eu lieu sans les actions des personnages. Mais ceci est une autre histoire...

### ***Et si... les personnages et leurs compagnons réussissaient à atteindre Poséidon ?***

Ça ne changerait pas grand chose aux conséquences pour leurs congénères restés sur Terre : les informations historiques fournies dans le jeu sont suffisamment peu précises pour que cela ne contredise pas la *version officielle*, et la GEO, devant le succès de l'opération, prendra la même décision. Le MJ ne doit donc pas s'assigner pour but de faire capoter à tout prix la tentative d'émigration des Silvas...

# Le retour du Serpent à Plumes

## *Scénario chez les Aztèques au temps des conquistadores* *par Cultösauros*

Ce scénario peut indifféremment être joué par un groupe d'Aztèques ou de conquistadores. Il consiste principalement en la description d'une succession d'évènements au sein desquels les PJ peuvent intervenir... ou se retrouver pris.

Il nécessite de la part du MJ (et probablement aussi, de celle du lecteur) un minimum de connaissances de la civilisation aztèque, voire (mais c'est moins crucial) de la conquête du Mexique par Cortés ; minimum de connaissances qui ne peut bien entendu être fourni ici-même.

Se déroulant début octobre 1519, il a pour cadre la petite ville aztèque (fictive) de *Teotlaltzinco*, située au pied du volcan Popocatepetl. Avant de faire marcher ses forces, désormais alliées aux Tlaxcaltèques, sur l'Empire Aztèque (et d'abord sur la ville de Cholula, qui sera le théâtre d'un terrible massacre mi-octobre), Cortés a détaché un petit groupe de dix hommes en direction du volcan, sous la direction de l'un de ses lieutenants, *Diego de Ordaz* (ou *de Ordás*), avec pour missions de ramener du soufre de son cratère fumant, pour permettre la fabrication de poudre à canon, et d'observer depuis le sommet (culminant à 5452 m) la topographie de la région.

La réussite de l'ascension du volcan (en éruption ?) par Ordaz et deux de ses compagnons ne faisant pas l'unanimité chez les historiens (aucune preuve ne venant en effet la confirmer), le MJ peut prendre un certain nombre de libertés avec les évènements, sans risquer pour autant d'aller contre le cours de l'Histoire.

Teotlaltzinco est une petite bourgade de l'Empire Aztèque, rassemblant une centaine de foyers. Principalement agricole, elle n'en possède pas moins un marché qui draine des gens depuis les villages alentour, un jeu de balle (*tlachtli*), et surtout plusieurs temples richement ornés (fresques et bas-reliefs, statues et statuettes (dont certaines en or), mosaïques de plumes, etc...). De quoi exciter la convoitise et la rapacité des aventuriers espagnols.

Les principaux PNJ sont présentés en fin de scénario.

### **Le soleil du Mexique**

Si les PJ sont aztèques, ce sont des gens du peuple (*maceualtin*), des artisans, des novices, de petits prêtres, de simples guerriers, voire des esclaves (*tlatlacotin*) ; le début du scénario est l'occasion de leur faire découvrir un peu la vie quotidienne dans

une bourgade indienne précolombienne. S'ils sont espagnols, vous pouvez leur faire jouer le voyage de Tlaxcala à Teotlaltzinco.

### **Quand on arrive en ville...**

Les conquistadores arrivent à Teotlaltzinco dans la matinée. Ce sont bien entendu les premiers hommes blancs que rencontrent les indigènes, et les discussions à leur sujet vont bon train. Lorsque leur interprète explique qu'ils viennent d'au-delà la mer de l'est, quelqu'un comprend soudainement la vérité : le chef des nouveaux arrivants n'est autre que le dieu Quetzalcoatl. Le Serpent à Plumes est de retour ! Et puisqu'il veut gravir le Popocatepetl fumant, peut-être même va t-il à nouveau s'immoler par le feu ?

Informé de cette conclusion, Cecoatzin en personne vient aux devants des conquistadores, accompagné des autres dignitaires de la ville, les bras chargés de somptueux présents destinés à Quetzalcoatl (Ordaz). Teotlaltzinco n'a pas de temple consacré à Quetzalcoatl, mais les Espagnols sont hébergés d'office dans le *teccalli* (palais du tecuhtli).

Enchanté de cette aubaine, Ordaz décide d'établir ici la base depuis laquelle il partira à l'assaut du Popocatepetl. Il compte y prendre ses quartiers, le temps d'observer la montagne pour choisir la voie par laquelle il parviendra au sommet, d'interroger les autochtones à son sujet, et de recruter guides et porteurs. Bien entendu, les Espagnols comptent également en profiter pour faire main basse sur une partie des richesses de la ville...

### **Du sang et des âmes pour mon seigneur Ordaz**

Les Indiens sont convaincus de la nature divine de Ordaz et de ses compagnons (avec pour ces derniers un statut moindre). Ils décident donc d'organiser l'après-midi en leur honneur un grand sacrifice. Mais lorsqu'il devient visible que les

Espagnols sont choqués par la scène à laquelle ils assistent (et tout particulièrement, lorsque Ordaz refuse avec dégoût les aliments imbibés de chalchiuatl (l'*eau précieuse* : le sang humain des sacrifiés)), cette croyance se lézarde : et si les dieux n'étaient finalement que des hommes ordinaires ? Les discussions à ce sujet vont bon train en privé, même si en public, on continue à servir obséquieusement les conquistadores.

### **La nuit triste**

Le soir de leur arrivée, à la nuit tombée, quelques conquistadores (parmi lesquels il n'est pas impossible qu'il y ait un ou plusieurs PJ), souhaitant assouvir leurs besoins charnels, rôdent dans les rues. Ils aperçoivent Matlalxochitl qui déambule sans méfiance, l'abordent, l'enlèvent, la violent et, pour éviter les problèmes qu'ils ne manqueraient pas d'encourir s'ils étaient dénoncés, la tuent et se débarrassent de son corps en le jetant dans une petite mare à proximité de la ville.

Mais ils ont été aperçus, accomplissant leurs sinistres actions, par un groupe de jeunes sortis procéder à des ablutions nocturnes rituelles (ou par les PJ peut-être, si ceux-ci sont aztèques). La nouvelle du crime est aussitôt rapportée aux notables (sauf Cecoatzin, qui se trouve dans son palais et que les habitants n'ont pas osé contacter, de peur de donner l'alarme aux conquistadores qu'il héberge). Ceux-ci, pour la plupart excédés par le comportement des hommes de Ordaz (qui se comportent, sans surprise pour nous, comme en pays conquis), décident de s'emparer d'eux afin de les sacrifier aux *VRAIS* dieux (des PJ aztèques peuvent faire la démonstration de leur talent pour la rhétorique ou pour haranguer les foules ; voire inverser le cours normal du scénario en persuadant leurs compatriotes de ne rien tenter contre les conquistadores, mais qui le jouerait ainsi ?).

### **Dieu est mort (qui a crié : Je l'fouille ?)**

La foule en armes de Teotlaltzinco, menée par Citlalcoatl (et peut-être les PJ aztèques), se dirige vers le teccalli. Si les conquistadores ont posté des gardes, ils seront avertis de l'arrivée des Indiens. Sinon, ils seront probablement pris par surprise. D'éventuels Espagnols traînant hors du palais (des PJ peut-être, par exemple, tentant de s'emparer des richesses des temples à la faveur de l'obscurité) seront attaqués les premiers.

Lorsque la foule pénètre dans le teccalli, Cecoatzin tente de s'interposer, mais en vain (il pourrait aussi être utilisé comme otage par les conquistadores pour couvrir leur fuite, comme le sera plus tard l'empereur Motecuhzoma).

Parmi les premières victimes de l'attaque figure l'interprète, Acacitli, envoyé par Ordaz pour lui rapporter les propos de la foule, et qui sera victime d'un coup un peu trop violent. Une fois celui-ci tué, les conquistadores n'ont plus de réel moyen de communication avec les autochtones, qui ne sont de toutes façons guère disposés à les écouter, et ne peuvent trouver leur salut que dans la fuite.

Le *décalage* entre la façon de combattre des conquistadores, qui cherchent à tuer leurs adversaires, et celle des Aztèques, qui tentent de les capturer vivants pour les offrir en sacrifice à leurs dieux (décalage dans la façon d'envisager la guerre elle-même qui jouera un rôle non négligeable dans la rapidité de l'effondrement de l'Empire Aztèque face aux hommes de Cortés), permettra peut-être à certains Espagnols de s'échapper dans l'obscurité. Les autres finiront leur vie dans le sang, soit lors de cette funeste nuit, soit quelques temps plus tard sur une pierre sacrificielle.

Oui, malgré les apparences les hommes blancs n'étaient bien finalement que des hommes ordinaires...

### **Épilogue : Historia verdadera de la conquista del Popocatepetl**

Ordaz quant à lui s'en sortira vivant, accompagné de deux autres conquistadores, ceux avec qui l'Histoire retiendra qu'il aura gravi le Popocatepetl. Mais aura t-il réellement accompli cet exploit, ou ne s'agira t-il pas simplement de propagande à l'intention de l'opinion publique et de l'empereur Charles Quint ? Ceci est une autre histoire...

### **Description sommaire de quelques PNJ**

#### **Aztèques :**

**Cecoatzin** : le *tecuhli* (gouverneur ; traduit par les Espagnols en "cacique") de la ville est un petit homme d'environ 45 ans, arborant un léger embonpoint et tirant un peu la jambe gauche. Comme le veut sa fonction, il est richement vêtu et porte de nombreux bijoux, dont un imposant labret de turquoise.

**Tlaccateotzin** : *quacuilli* ("prêtre supérieur") du culte de Uitzilopochtli, le dieu principal des Aztèques. Du même âge que Cecoatzin, il est de taille moyenne et au moins aussi richement orné. Son visage, tanné par le soleil, est fortement ridé.

**Camaxteotl** : *tlamacazqui* (simple prêtre) du culte de Tlaloc, dieu de l'eau et de l'agriculture. Érudit et lettré, il sera un interlocuteur de choix pour quiconque souhaite se renseigner sur la région, sur le Popocatepetl en particulier. Comme tout bon

prêtre aztèque, il vit dans l'austérité.

**Tentlalpitoc** : le *calpixqui* ("majordome" pour les Espagnols), c'est-à-dire le fonctionnaire chargé en particulier des impôts. Fort volubile, il est de tempérament jovial.

**Quauhtlatoa** : grand, sec, austère, cet homme aux cheveux blancs, presque un vieillard, exerce les fonctions de juge. Il a en particulier sous son autorité deux hommes qui sont les "policiers" de Teotlaltzinco.

**Citlalcoatl** : guerrier âgé d'un peu plus de trente ans, il est responsable du *tlacochoalli* ("arsenal" où sont entreposées les armes des guerriers de la ville). Célèbre (localement du moins) pour ses faits d'armes, il a capturé de nombreux prisonniers qui ont été sacrifiés sur les autels de la ville.

**Itzalcoyotl** : ce vieillard, ancien *amantecatl* (plumassier, artisan qui réalise des objets de plumes), rendu presque aveugle par la cataracte, a lorsqu'il était jeune tenté de gravir le Popocatepétl. Il n'a même pas réussi à s'approcher du sommet, mais il pourrait être de bon conseil pour les futurs alpinistes.

**Matlalxochitl** : cette très jolie mais toute petite jeune femme aux longs cheveux et à la jupe brodée est l'une des *auianime* locales (une "courtisane" fréquentée par les guerriers célibataires).

### **Espagnols :**

**Diego de Ordaz** : âgé de 39 ans, il est de loin le plus âgé des dix Espagnols, les autres ayant entre vingt et trente ans. Seul à se déplacer à cheval, arborant une superbe barbe noire, le teint hâlé mais bien plus clair que la peau mate des Indiens, et ses cheveux courts coiffés d'une bourguignotte emplumée, c'est lui (et non Cortés) qui, suite à la présente expédition, sera à l'origine de la rumeur selon laquelle Quetzalcoatl est revenu au Mexique. Aventurier courageux, il est aussi fin tacticien et bon meneur d'hommes, et Cortés, qui lui doit sans doute la victoire de Ceutla (25 mars 1519), lui a confié le commandement de son infanterie.

**Les conquistadores** : les neuf hommes sous le commandement d'Ordaz sont des combattants aguerris, chacun ayant affronté les Indiens à plusieurs reprises et été blessé au moins une fois depuis le début de l'expédition. Tous ne sont pas armés d'arquebuses, certains n'ayant qu'une arbalète ; mais leurs piques et leurs épées d'acier sont bien supérieures aux armes indiennes. Issus du peuple, ce sont des soudards incultes, qui voient les Indiens comme des barbares primitifs aux coutumes sanglantes, adorant des démons. Ils perçoivent leur environnement selon deux aspects principaux : les richesses (et les plaisirs) d'une part, les choses militaires d'autre part.

**Acacitli** : les Espagnols sont accompagnés de

quelques porteurs indigènes. Celui-ci, à force de fréquenter les conquistadores (qui écorchent son nom en *Acacili*), a acquis des rudiments de leur langue. Il sert donc d'interprète pour le détachement de Ordaz, toute discussion avec les autochtones se faisant obligatoirement par son intermédiaire (à moins qu'un PJ conquistador n'ait lui-même appris le nahuatl). Mais du fait de sa maîtrise imparfaite de l'espagnol, ses traductions sont laborieuses... et parfois erronées.

Notez bien qu'en l'absence d'Acacitli, aucune communication orale (autre que celle véhiculée par les intonations de la voix) n'est possible entre Espagnols et Indiens.

### **Notes**

#### **Conseils :**

Si les PJ sont des Aztèques, insistez sur leur mode de vie et sur le contraste violent entre leur mentalité et celle des Espagnols.

Si les PJ sont des conquistadores, faites leur prendre de haut les Indiens "à peine civilisés", écorchez les termes nahuatl, et employez le vocabulaire réducteur et parfois inapproprié des Européens de l'époque (parlez de cacique et non de tecuhtli, par exemple). Mais ce faisant, ne perdez pas une occasion de montrer la civilisation aztèque sous un jour supérieur à celle des Espagnols...

#### **Une lointaine suite possible (si les PJ sont espagnols) :**

Dans les années précédant sa mort (en 1532), Diego de Ordaz explora le bassin de l'Orénoque, à la recherche du mythique Eldorado. Ses anciens compagnons d'armes du Mexique l'auront-ils suivi dans cette nouvelle aventure ?

#### **Remarque :**

Il semble de plus en plus établi que la croyance des Aztèques en la nature divine de Cortés est une invention a posteriori de ce dernier (ou tout au moins une enjolivure manifeste). Mais il y a quand même quelques coïncidences étonnantes ; et puis ne crachons pas sur une idée de scénario intéressante...

#### **Codex :**

Le thème des Aztèques et des conquistadores n'a jusqu'à présent que peu été traité en JDR. Voici quelques pistes de lecture (tout en sachant que RIEN ne remplacera la consultation de l'ouvrage de Jacques Soustelle sur le sujet, La vie quotidienne des Aztèques à la veille de la conquête espagnole, réédité début 2008 chez Hachette Littératures sous le titre Les Aztèques) :

- GURPS Aztecs : très bon traitement du sujet,

comme à l'accoutumée dans la gamme GURPS.

- GURPS Who's Who 1 consacre deux pages à Cortés, avec caractéristiques et biographie (mais cela ne présente pas une grande utilité pour le présent scénario).

- articles Les Aztèques et Tenochtitlán capitale des Fils du Soleil et scénario pour Simulacres La mangeuse d'ordures dans Casus Belli n° 62 (mars - avril 1991), et articles Les conquistadores et Sous

les ordres de Cortez : l'épée, l'or et la croix dans Casus Belli n° 64 (juillet - août 1991) : les articles sont très synthétiques (format oblige !) et le scénario contient du fantastique.

- Temples of Blood, intéressant scénario pour Timemaster se déroulant pendant l'expédition de Fernand Cortés.

# La milice

*Scénario pour Warhammer (2e Ed.)*

*par Pitche*

[http://www.sden.org/IMG/pdf/Milice\\_WJDR.pdf](http://www.sden.org/IMG/pdf/Milice_WJDR.pdf)

Une courte aventure pour WJDR destinée à faire comprendre aux joueurs que l'Empire est surtout composé de paysans, ces hommes ordinaires et qu'ils ont eux aussi leur lot d'ennuis, de tracas et doivent aussi combattre les émergences du chaos.

Elle propose aux joueurs de servir de sergents instructeurs à une bande de paysans enrôlés dans la milice locale.

Un dresseur, parmi sa troupe a décidé d'user de la ressemblance frappante entre ses chiens et des loups pour effrayer les gens et leur apporter leur éradication contre monnaie bien évidemment, comme un sauveur, mercenaire et surtout escroc quand même. Le décalage n'est jamais bien long entre son intervention et l'apparition des soi-disant loups.

Il n'avait sûrement pas prévu dans son plan que la milice et les PJ viendraient poindre le bout de leur hallebarde dans sa petite combine au combine lucrative jusque là.

# Mordheim ou le triomphe du Chaos

## Scénario pour Warhammer

par *Ithilion*

Deux mille ans ont passés depuis l'unification des tribus du nord du Vieux Monde sous la bannière de Sigmar. C'est une époque de discorde. Il n'y a plus d'empereur reconnu. C'est à ce moment qu'eurent lieu des événements tragiques, dans la cité de Mordheim, au sud de la province d'Ostermark. Leurs répercussions provoqueront la chute de l'humanité trois cent ans plus tard.

Alors que la comète à deux queues brillait dans le ciel, trois hommes et une femme du commun corrompus par le pouvoir des ténèbres ont commis la plus vile des abominations. Ils ont sacrifié un enfant. Sur l'autel du Temple de Sigmar. Rien de plus facile, dans cette ville en proie au désordre (dont ils étaient les principaux instigateurs). Ils voulaient obtenir la faveur de Khorne, Slaanesh, Nurgle et Tzeentch, et devenir les gens les plus importants de Mordheim. Les sombres puissances accédèrent à leur demande en échange de la profanation complète de la cité. Avec leurs pouvoirs, ils la gangrènerent, jusqu'à ce qu'elle ne soit plus qu'un énorme fruit pourri. Et la récompense tomba en même temps que le météore : les quatre fusionnèrent en une seule créature, le Seigneur des Ombres, souverain incontesté de tout ce qu'il y a de maléfique dans les ruines de Mordheim

### La fin ?

Nuln est en flamme. Dans la salle du trône, Magnus, Jeune empereur déchu, un oeil crevé, le corps ensanglanté par des dizaines de coupures, gratte la peau écaillée sous son menton, avec la main atrophié de son troisième bras. Une sombre résolution se lit dans son oeil valide : "j'ai échoué dans la mission qui m'était confié. Le peuple qui était placé sous ma protection a été massacré. Sigmar nous a abandonné. C'est le triomphe du Chaos". Il ouvre le battant de la fenêtre à meneaux et saute dans le vide, tombant dans la masse grouillante et pestilentielle des légions du nord.

Le Grand Théogone se lève, sa robe de brocart déchirée et maculée d'immondices "La responsabilité de cet échec catastrophique m'incombe. Peut-être que je n'ai pas su interpréter ses signes... Mon heure a sonné". Il réfléchit tandis que résonne les échos d'une lutte sans merci et sans espoir. "Même si pour moi tout est fini, quelques uns peuvent encore empêcher ce malheur : vous !". Il murmure une courte prière. "J'ai demandé à sigmar de vous ramener au moment où notre destin a basculé. Que le Haut-

Martelier vous vienne en aide !". Il fait le signe de la comète. La pièce, l'air se met à trembler, et la réalité se plie comme une page d'un livre que l'on tournerait. Leur dernière vision est la porte fracassée par un flot lépreux à demi-liquide de démons, d'hommes-bêtes et de guerriers du Chaos qui submergent le grand prêtre.

Les événements de ces derniers mois de cauchemar défilent à rebours : la mise à sac de Nuln et son siège ; le retour des restes pathétiques de la jadis puissante armée impériale et de son empereur défait ; les cités qui tombent les unes après les autres ; le désastre de Kislev ; le départ triomphal de l'Empire réunifiée sous la houlette de Magnus.

Ils sont dans la salle du trône du palais. Aenur, le seigneur elfique errant, dans sa chatoyante armure d'Ithilmir, appuyé sur son gigantesque espadon runique Ienh-Khain qui semble gémir faiblement, comme en attente. Il toise l'empereur d'égal à égal. Ce dernier s'adresse à lui sans ambages : "malheureusement, j'ai besoin de chaque homme valide. Mordheim a été frappé par le châtement divin il y a plus de trois cent ans, sans plus de conséquences que de témoigner, comme un chancre qui ne se refermerait pas, de nos discordes et notre impiété passées. De plus mes espions ne m'ont rien rapporté qui sortait de l'ordinaire". Le prince sourit. "Leurs sens n'ont pas l'acuité des miens. Je comprends vos motifs et les respecte, bien que je pressente qu'un grand mal en découlera. Je me retire donc, et vous souhaite de sortir vainqueur de la bataille".

Il est temps pour les personnages d'entrer en scène...

### Vers les ténèbres

Les compagnons quittent Nuln par une douce matinée de printemps. La cité impériale semble sortir d'une longue nuit. Aenur reste laconique quand à leur objectif précis. Ils suivent le Reik vers le nord puis prennent vers l'est au confluent du majestueux fleuve et du Stir. Plus ils progressent vers le levant, plus le pays devient inhospitalier, désertique. Les villages riants du début ont cédés la

place aux ruines et aux foyers à l'abandon. Ce coin de l'Empire est celui qui a le plus souffert de la partition. Les ombres de la Grande Forêt se sont faites plus denses depuis le châtement de Sigmar. Les bandes de mutants, d'hommes-bêtes et de brigands sans foi ni loi ont leur royaume...

A environ une journée de Mordheim, il tomberont sur un chemin jadis bordé de deux piliers qui gisent désormais à terre, sous les ronces. La futaie qui s'étend tout autour faisait partie du domaine de feu le seigneur Steinhardt, qui régnait autrefois sur la ville. Les décombres envahies de végétaux d'un de ses manoirs d'agrément, se dressent un peu plus loin. Ses voûtes crevées servent de repaire à la Grande Chimère du Seigneurs des Ombres, quand elle part chasser dans les bois.

Il vaut mieux éviter de trainer dans le coin...

### **Aux portes de la Cité des Damnés**

Ils traversent une lande à la végétation rabougie, grimpent sur une petite colline et Mordheim s'étale devant eux. Ses ruines sont constamment obscurcies par une masse fuligineuse de nuages noirs et de poussières en suspension, zébrée d'éclairs multicolores. On voit clairement le point d'impact du météore. Les bâtiments importants, comme le palais du comte, la grande bibliothèque ou l'hôtel de ville ont subis divers degrés de dommages. Seul la forteresse des soeurs de Sigmar sur le Roc au milieu du Stir semble intact.

Aenur les mène jusqu'à Raüberheim ("le Hameau Coupe-gorge"), un camp retranché, constitué au fil des siècles autour d'un ancien corps de ferme. Un amoncellement hétéroclite d'habitations insalubres derrière une levée de terre hérissée de pieux acérées. La surveillance est plutôt lâche. L'ancien batis à été reconverti en hostellerie -qui sert de base arrière à tous les spadassin qui s'aventure dans les ruines- par un hidalgo estallien particulièrement décadent Ferdinand de Santillane. Il porte les stigmates de sa vie de débauche : la joue cave, l'oeil fiévreux et sournois, chevelure poivre et sel dégarnie. C'est un rodomont mais pas dépourvu de bonnes manières. Il a, comme dirait Doc Gonzo, "beaucoup de médicaments..." :

-plantes médicinales : gesundheit (infections) ; salicée (contre les évanouissement) ; tarrabeth (sommeil réparateur) ; valériane (soins légers) rouille mouchetée (variole pourpre)

-stup' : lotus noir (tranquillisant) ; champ' bonnet de fou (hallucinogène) ; ombre pourpre (stimulant de qualité supérieure) ; fleur de lune (stimulant qualité standard)

Ferdinand tend au prince un paquet de bulletins très ancien, "Der Ausrufer". L'elfe les regarde gravement : "Un ami, que je considère comme un

frère, a attiré mon attention sur un passage de la Prophétie de Maccadamnus :

"Quatre seront Un, celui-là qui sera

Le grand roi d'effroi de ce monde.

Un pantin pour celui qui tire les ficelles

Un sceptre des fous pour l'histriion

Une paire de cognée pour le marchand de mort

Une somme des secrets pour la gardienne du savoir

Voilà les instruments de son triomphe

Il fera basculer les humains dans le néant

Et plus rien ne sera"

Il marque une pause.

"Si nous pouvions mettre la main sur ses objets et les emmener dans le sanctuaire du Roc de Sigmar, je suis sûr que nous pourrions mettre en échec le Seigneur des Ombres. Mais il nous faut plus d'informations. Vous pourrions les trouver dans ces journaux. Pour ma part, je dois rencontrer Bertha Von Liebewitz, la Haute Matriarche des Soeurs de Sigmar et la convaincre de nous aider. Je serai de retour dans une heure maximum." Il se lève et termine son verre de vin.

Il ne sait pas que les mailles d'un filet sont en train de se refermer sur lui. Le répurgateur Dieter von Carroburg a découvert qu'il avait de liens avec ces femmes "hérétiques" du Roc. Il a fait empoisonner le verre de l'elfe et dès qu'il aura franchit les Portes aux Gargouilles, la bande de fanatiques le capturera, pour le condamner au bûcher le lendemain. A moins que les PJ ne parviennent à ramener les artefacts maudits à la grosse Bertha (comme on la nomme grossièrement à Raüberheim, rapport à sa corpulence), comme preuve de leur bonne foi. Le gros moulin fortifié qui leur sert de camp de base est entouré d'une centaine de bûchers carbonisés. Il est bourré d'intégristes armés jusqu'aux dents. Bon courage aux gros bills pour le prendre d'assaut...

Il y a quatre informations importantes dans l'Ausrufer, dans les derniers numéros. L'ultime porte, en lettre brunâtre (du sang) le simple titre : "La Fin"

"Gloire à Eroid Schmiedt pour sa victoire dans l'arène ! Le petit forgeron s'est révélé avoir l'étoffe des plus grands champions ; pas moins de onze guerriers sont tombés sous ses haches ! Parmi eux, son propre frère, le tenant du titre... Voilà un homme des temps nouveaux, intrépide et débarrassé des oripeaux d'une morale insignifiante"

"Nouveau spectacle de marionnettes au Théâtre de la Liberté. Gunther Schweinhirt va encore régaler petits et grands de ses mises en scène ahurissantes. Vous n'allez pas en revenir !

Gratuit pour les orphelins (quelle générosité ce Gunther !).”

“Mais que se passe-t-il au palais ? Depuis que les émeutes ont éclatées, notre “bien-aimé” comte Steinhardt s’est retranché pour une bringue du tonnerre avec son engeance d’aristos. Mais cette nuit, des hurlements horribles ont été entendus. Les farces du bouffon Odbart seraient-elles devenues mauvaises à ce point ? En tout cas, le vieux Steinhardt nous fiche la paix pendant ce temps-là”

“Peut-être avez-vous noté que la grande bibliothèque a vu sa fréquentation explosée ses derniers jours, précisément depuis l’apparition de la comète ? “C’est que le peuple a besoin de réponses” nous explique la charmante bibliothécaire Isana Gelehrt “ils ont été trop longtemps plongés dans les ténèbres des religions mensongères et moribondes. Ils veulent retrouver leur libre arbitre et quoi de mieux pour ce faire que le temple du savoir ?” Espérons donc qu’il en sortiront changés.”

### ***Bienvenue au Royaume des Ombres !***

Les Quatres qui sont Un ont chacun affecté la ville de la manière qui lui était propre :

Le Bouffon, Odbart Läufer, était l’esclave du seigneur Steinhardt, qui l’avait recueilli alors qu’il errait au milieu des cadavres de tous ceux de sa famille, décimée par la variole pourpre.

Il haïssait sans limites son maître dépravé qui l’avait maintes fois roulé dans la fange. Steinhardt était fortement porté vers la licence, mais un reste de religion le tenait éloigné de l’abîme de perversité de Slaanesh. Quand l’hystérie s’installa en ville, et que les rumeurs les plus folles circulèrent. Il jugea plus prudent de se retrancher derrière les murs de son palais entouré d’une cours de flagorneurs et de viveurs, avec nourriture, alcool, drogues et plaisante compagnie à profusion. C’est là que le bouffon frappa. Avec le sceptre de Nurgle qu’il avait trouvé au fond des latrines -un jour que le comte ivre l’y avait poussé- il invoqua une bête de la peste et contamina l’assemblée avec la variole, et les tortura pendant des jours grâce à son contrôle surnaturel de la maladie. Il ordonna à ses serviteurs d’ériger une statue de chair le représentant assis sur celle renversée du seigneur. La puissante magie du sceptre (qui est en métal verdâtre et a la forme d’une tête de fou cadavérique et cyclope ; Il se transforme à volonté en fléau dans les mains d’un serviteur du dieu) en a fait un golem de Nurgle, que les joueurs vont devoir défaire.

L’âme de Gunther Schweinehirt, dit le Marionnettiste fut brisé dans son enfance par son géniteur, un éleveur de porc alcoolique et brutal. Il est devenu un adepte vicieux de toutes les pratiques sexuelles, surtout les plus dégradantes connues du genre humain. Lorsqu’il abusa d’une nymphe, il attira l’attention de Slaanesh, qui lui donna le pouvoir de créer une marionnette parfaite (soixante centimètres de haut, en bois très dur ; le sexe est indéfini et le visage gracieux ; L’intérieur des cuisses est entièrement recouvert de glyphes calligraphiés en Langue Noire et de symboles ésotériques) capable d’envoûter ses victimes.

Dans le petit théâtre en ruine de son créateur, elle continue sa sarabande, piégeant ceux qui s’aventurent dans son antre... Elle s’abreuve de leur énergie en prenant la forme même de leurs fantasmes. Elle jette ensuite les cadavres dans le puit de l’arrière-cour et reprend sa position sur la scène.

Erold Schmiedt l’Armurier avait toujours vécu à l’ombre de son frère aîné, un grand gladiateur, adulé par tous les citoyens et citoyennes de Mordheim. Lui avait réussi à s’affranchir du métier de leur père, mais pas Erold. Il rêvait d’une vie de frisson, et pas de la banalité de la forge, mais il était dénué de talent pour manier les armes. Un jour de triomphe de son aîné, de dépit et de rage, il fabriqua une paire de haches, en rêvant de les enfoncer dans le crâne du héros. Khorne l’exauça. Elles avaient l’apparence de simples cognées de bucheron, mais donnaient force et rapidité. Le lendemain il provoqua son frère en duel. Un vent de folie soufflait dans l’arène. Il le massacra, ainsi que dix autres guerriers, et fut couvert de gloire par la foule assoiffée de sang, qui se déchaina dans les rues.

Les haches -qui rendent l’utilisateur frénétique- sont au milieu du terrain de combat, sur une pile de squelettes. Le spectre du héros déchu attaquera quiconque grimpe sur le charnier, une main décharnée jaillissant des os.

Isana Gelehrt, alias La Bibliothécaire cherchait le savoir sans mesure. Elle voulait connaître tous les secrets de l’univers. Elle compulsait les ouvrages de philosophie, sur la religion, en quête d’une réponse à cette question : “Pourquoi sommes-nous là ? Quel est le but ?” Un jour qu’elle en était las de ses interrogations fiévreuses, elle vit un homme, un caillou attaché autour du cou, enjamber le parapet du pont qui traverse le Stir. Un antique grimoire dépassait de son manteau. Il semblait dans un état second, et lorsqu’il sauta il sembla reprendre conscience de sa situation, et se raccrocha in extremis au rebord. Isana ramassa le

livre et abandonna le pauvre bougre à son sort.

Le livre était vierge. De dépit, elle allait le jeter, lorsqu'une pulsion la força à prendre une plume et à écrire. Lorsque revenue à elle, elle se relut, elle comprit : l'homme n'existait que pour disparaître dans la masse informe et mobile du Chaos.

Il y avait trois autres élus dans cette ville, et un rituel blasphématoire à accomplir.

Le livre (relié en peau humaine, Necronomicon's touch) se trouve sur un lutrin au milieu de rayonnages dévastés. Il est ouvert à une page où est dessiné un sceau et où est écrit une énigme : "Les seigneurs de la terre me redoutent,

Les simples mortels m'espèrent

Quand je serai là, ce qui était ne sera plus

Et ce qui n'était pas, sera."

Réponse : le changement. Dès qu'un aventurier lit le texte, le livre fait apparaître une horreur rose par minute (temps réel). On ne peut récupérer le codex

qu'en donnant la solution. Une mauvaise réponse ? et hop ! un coup de feu mutagène pour l'écervelé.

Chaque nouvelle découverte d'un artefact augmente de 25% les chances de tomber sur une patrouille de damnés

Prévoyez une course poursuite haletante dans les ruines pour aller jusqu'au Roc, avec sectateurs, possédés gros comme des maisons, la Grande Chimère qui bloque le pont (mais ne se battra pas jusqu'à la mort). A la porte du fort sacré, le Seigneurs des ombres en personne apparaîtra sur le toit d'une maison, grande forme encapuchonnée, palpitante, poussera un cri d'outre monde à glacer le sang et disparaîtra.

Les objets maudits seront placés dans le sanctuaire, Bertha interviendra en personne pour sauver Aenur, en jouant de diplomatie et de menace.

L'Empire est sauf. Pour l'instant...

# Brouillard mortel

## Scénario pour Maléfices

par Xaramis

*Ce scénario est écrit pour une ambiance qui colle plutôt à celle du jeu Maléfices, en tout cas dans ma façon d'appréhender ce jeu dont je ne suis pas un spécialiste.*

*Cette aventure se déroule au début des années 1910 (l'année n'a pas vraiment d'importance), dans une région de France à déterminer par le MJ selon ses goûts. Pour ma part, je l'imagine plutôt dans des contrées comme la Margeride (le pays de la Bête du Gévaudan) pour son massif granitique avec ses formations en chaos et son climat rude, qui aident à installer l'ambiance.*

### Prologue

*Un automne froid et humide de 1913*

Le village [totalement imaginaire] de Saint-Jean d'Apcher est en émoi : le jeune Antoine, à qui son oncle Henri Albepart avait confié la tâche de ramener les brebis à la bergerie en fin de journée, n'est pas rentré. Pas plus que les bêtes ni le chien.

Les premières recherches, à la nuit tombée, doivent vite être abandonnées, car le temps est particulièrement mauvais. Louis et Henri, père et oncle du petit Antoine, continuent néanmoins à battre les bois, à fouiller les fourrés et les ravines, à la lueur de leurs méchantes lanternes.

Au matin, ni les deux adultes ni l'enfant ne sont rentrés au village.

Une nouvelle battue est organisée et, en fin de journée, les villageois découvrent le triste spectacle : au sein d'un des chaos de rochers qui donnent aux terres communales un aspect encore plus sauvage, gisent les corps sans vie de Louis, Henri et Antoine Albepart, ainsi que ceux des brebis et du chien.

Chacun peut remarquer que ni hommes ni bêtes ne portent des blessures sanglantes, mais que les visages des hommes sont comme marqués d'effroi.

Tandis que le père Vital, curé de la paroisse, est d'avis de s'en remettre aux prières et la protection du bon Dieu, de la Sainte Vierge et de tous les seins, Joseph Valadier, le maire, après avoir consulté ses adjoints, décide de faire appel aux gendarmes pour enquêter sur cette affaire qui dépasse ses capacités d'édile.

### **Messieurs les gendarmes, on vous demande (mais on ne vous aime pas)**

C'est ici qu'entrent en jeu les PJ. Ils peuvent être de nature diverse :

- il convient, bien sûr, que l'un d'entre eux au moins soit un gendarme, venant de la brigade de

Clermont-Ferrand. [Si aucun autre joueur ne souhaite incarner un deuxième gendarme, ce dernier sera alors un PNJ.] Les gendarmes auront à cœur de résoudre cette affaire eux-mêmes, avant que quiconque soit tenté d'en référer à leurs « nouveaux » concurrents, les policiers de la Brigade mobile de la Sureté générale de Clermont-Ferrand ;

- un médecin d'une ville voisine comme Mende ou Langogne [il n'y en a pas au village] peut être appelé pour apporter ses lumières cliniques sur ces morts suspects ;

- d'autres joueurs peuvent incarner divers personnages de premier plan du village : maire, instituteur, curé. Les relations d'alliance ou de conflit entre ces divers personnages sont exposées dans la partie "Personnalités du village" ;

- un personnage féminin trouvera pleinement sa place dans cette aventure, qui fait agir l'esprit plutôt que la force. En ce cas, ce PJ pourrait être, par exemple, l'institutrice.

Ces PJ, de convictions parfois divergentes, vont devoir agir de concert pour résoudre cette énigme. L'énigme en elle-même n'est pas insurmontable, et l'aventure est conçue en grande partie pour faire vivre ces personnages antagonistes : gendarmes dont les villageois ne veulent pas qu'ils s'intéressent de trop près à leurs affaires, tenants de la raison contre tenants de la foi, « étrangers » et « locaux », etc.

[Le MJ peut souhaiter développer le prologue en y faisant déjà intervenir les PJ liés au village. En ce cas, il convient de faire jouer des scènes précédant la mort des deux hommes et de l'enfant : premières mortalités constatées pour des bêtes égarées, suspicions entre les villageois ou avec des gens des villages voisins pour des questions de vaine pâture, de vieilles querelles, etc.]

## **Reniflons la piste froide**

L'examen clinique des victimes humaines et animales confirme les premières impressions : pas de blessures apparentes (armes ou autres), pas de chocs, etc. Mais il est tout à fait exclu de penser qu'il s'agit là de morts naturelles, notamment au regard du faciès des victimes humaines.

Cependant, même un médecin aurait du mal à établir un diagnostic certain.

L'examen du site où les corps ont été retrouvés peut apporter des éléments d'éclairage complémentaires :

- c'est une sorte de petit ravin, dans lequel le troupeau semble s'être rendu en marchant et non en tombant (il y a des traces de pas des bêtes, sans interruption). Peut-être le petit Antoine s'est-il fourvoyé là en ayant perdu son chemin du fait du mauvais temps ?

- la fouille des environs montre que d'autres créatures sont mortes très récemment dans ce ravin, notamment des petits mammifères terrestres. Mais, étrangement, on ne retrouve pas là de cadavres d'oiseaux ;

- la fouille peut également amener à découvrir des collets, dont certains ont attrapé des lapins, qui prouvent que l'endroit est braconné et que le braconnier n'est pas encore venu relever ses pièges.

Bien entendu, le braconnier aura remarqué cette agitation autour d'un de ses sites de chasse, et ne fera probablement pas l'erreur d'y revenir de si tôt pour relever ses collets.

Et la plupart des villageois connaît le braconnier en question ou, tout au moins, se doute de qui c'est. Il ne fait pas grand mystère qu'il s'agit probablement d'Augustin Reynal, dit « L'Auguste », qui vit à l'écart du village.

*[Si les PJ ou les villageois ont amené un chien avec eux et que l'animal furète dans les anfractuosités les plus profondes des lieux, il est rapidement pris de convulsions après avoir reniflé les restes de « brouillard » qui s'y trouvent, et meurt quelques instants plus tard. Toute personne qui se porterait à son secours et qui, en se baissant, serait amenée à respirer du « brouillard » serait à son tour prise de convulsions ; la mort surviendrait si la personne avait respiré « beaucoup » de brouillard (plusieurs inspirations relativement profondes).]*

## **Reniflons une autre piste**

Il n'est pas trop malaisé de retrouver l'Auguste, car il ne se cache pas vraiment. Le faire parler, en revanche, s'avère bien plus difficile. Il refuse

même totalement de parler devant des gendarmes. Tout au mieux accepte-t-il de répondre à quelques questions du maire ou de villageois en qui il a à peu près confiance.

L'Auguste ne sait rien de ce qui s'est passé dans le ravin. Les collets qui y ont été trouvés ? Oh non, ce ne sont sûrement pas les siens. Mais ces morts étranges de bêtes lui rappellent ce qu'il a déjà découvert ailleurs : des animaux terrassés, sans blessure apparentes, surtout des petits mammifères terrestres. Des oiseaux ? Non. Il a déjà vu cela à deux reprises, au cours des deux dernières semaines. Dans les deux cas, c'était dans des ravins, après qu'un brouillard les avait envahis. L'Auguste avait attendu que le vent et la pluie chasse les brouillards pour aller explorer ces ravins où il reconnaît que la chasse pourrait être bonne. Mais la découverte de ces animaux bizarrement morts lui avait coupé l'envie de retourner en ces lieux.

## **Brouillard et spectres**

Après des discussions avec des gens des villages environnants, il est possible d'apprendre que, quelques jours plus tôt, c'est Marien Lamirande, parti sur les traces d'une harde de sangliers qu'il soupçonne de saccager ses lopins où il a planté son seigle d'hiver, qui a été pris de peur à la vue d'un étrange spectacle. Non loin du « Creux des Grisons », il a aperçu, dans une sorte de brouillard, des silhouettes fantomatiques autour desquelles flottaient des lueurs rougeâtres. Il a tiré deux coups de fusil dans leur direction avant de s'enfuir vers le village sans demander son reste.

Une recherche de traces au sol dans la zone où Marien Lamirande pense avoir vu les spectres devrait permettre de découvrir des empreintes manifestement humaines, et peut-être des traces de sang (Lamirande aurait-il blessé un des « spectres » avec l'un de ses deux tirs ?).

## **C'étiens point des spectres, mais des hommes ordinaires**

Remonter les traces des « spectres » conduit jusqu'au manoir du baron François Sasselage de Sanhard, aristocrate qui méprise les culs-terreux d'ici et d'ailleurs. Retranché, quand il vient dans la région, derrière les hauts murs de sa propriété, il est coupé de la vie locale, préférant largement la vie urbaine qu'il mène à Paris.

Sa domesticité comprend deux hommes lugubres : l'un qui lui sert de chauffeur pour sa voiture automobile, et l'autre comme « garde-chasse » pour protéger ses terres contre les intrus.

Interroger Monsieur le baron ou ses sbires pour

faire la lumière sur les étranges événements des derniers jours est loin d'être évident. Car les PJ manquent d'éléments sérieux pour forcer les grilles et obliger le fâcheux baron à leur parler. Et les « notables » du village hésitent à bousculer l'aristocrate, dont ils connaissent les relations politiques locales, relations qu'ils ne voudraient pas avoir à affronter...

Mais, si les PJ arrivent à observer les allées et venues des uns des autres, par-dessus les murs de la propriété ou, plus rarement et difficilement, au dehors, ils pourront remarquer que le « garde-chasse » boîte bas, alors que ce n'était pas le cas précédemment [*Il a reçu le tir de Marien Lamirande*].

Si les PJ veulent en savoir plus, ils risquent de devoir s'introduire sans autorisation dans la propriété... à leurs risques et périls (même en l'absence éventuelle du baron et de ses acolytes). Pourtant, c'est là qu'est la clé du mystère.

### **Monsieur le baron fait des expériences**

Monsieur le baron pourrait vivre de ses seules rentes, mais il a deux passions, la guerre et la chimie.

Bien au fait des affaires européennes, il pressent que les volontés impérialistes allemandes ne présagent rien de bon pour les peuples européens, mais que cela pourrait faire l'affaire des marchands de canons, dont il est actionnaire averti.

Quant à la chimie, il soupçonne qu'elle n'a pas encore trouvé, dans les choses militaires, les applications qu'elle mériterait d'y avoir.

François Sasselage s'est donc mis en tête de concocter, dans son laboratoire personnel, des gaz toxiques qui pourraient être employés sur le champ de bataille, et de les essayer dans la nature. Aidé de ses sbires, il répand son gaz dans des creux, des ravins, pour éviter une trop grande dispersion ; puis, revêtus de tenues protectrices et équipés de lanternes sourdes en cas de besoin, ses complices et lui-même vont vérifier les effets de l'expérience. [*Ce sont là les « spectres » que Marien Lamirande a vus et sur lesquels il a tiré, blessant l'un des sbires du baron.*]

Pour l'instant, le baron pensait n'avoir fait ses essais que dans des endroits où il n'exposait que des bêtes sauvages à son « brouillard mortel ». « L'accident » survenu au petit Antoine, puis à son père et à son oncle, ne serait pas arrivé si le morveux ne s'était pas bêtement perdu.

Avec tout le foin que cette affaire a déclenché, Monsieur le baron a décidé de ne plus poursuivre ses expériences localement, pour l'instant. Au besoin, il déménagera son laboratoire vers d'autres

lieux plus propices à ses recherches.

### **Épilogue ?**

La position sociale du baron Sasselage de Sanhard le met hors de danger. Si quelqu'un venait à lui chercher des noises, il ferait jouer non seulement ses relations puissantes mais aussi le caractère « patriotique » de ses travaux de recherche et de ses investissements dans l'armement.

Les deux sbires du baron peuvent sembler des cibles plus « faciles ». Mais il n'est pas dit que le baron les lâchera. Il ne voudrait pas qu'ils deviennent trop bavards s'ils se sentaient trahis par leur patron.

Et l'avocat du baron plaiderait sans sourciller « l'accident scientifique ».

Les PJ devront donc être inventifs s'ils ne veulent pas que la mort des trois habitants du village reste un crime totalement impuni.

### **Les personnalités du village**

[*Pour trouver des noms qui « collent » à cette Margeride que j'ai choisie comme décor à l'aventure, j'ai pioché dans la liste publiée [sur ce site-là](#). MJ et joueurs pourront y piocher, eux aussi, pour trouver des noms pour les PNJ et les PJ.*]

### **Les victimes**

Louis et Henri Albepart, les deux frères, étaient éleveurs de moutons., plutôt appréciés de l'ensemble du village. Antoine, fils de Louis, avait parfois la tâche de garder et ramener le troupeau au village.

### **Le curé et ses ouailles**

Le père Vital, curé de la paroisse, est persuadé que la foi est le seul rempart contre la décadence de la société. Et contre les maux étranges qui en découlent et qui frappent le village. Et ses mots sont prêts à frapper tous ceux qu'il soupçonne de fâcher le Bon Dieu, comme l'instituteur (ou l'institutrice, selon le cas) suppôt de la République qui veut la mort de l'Église et de la religion, ou comme le maire, ce traître à la foi qui a cautionné les inventaires de 1906.

Le curé peut compter sur le soutien d'une bonne partie des villageois : même s'ils ne sont pas aussi enragés que lui, ils sont inquiets des changements apportés par ces décisions prises à des niveaux lointains et apportées par ces « étrangers » venus de la ville.

### **Le maire**

Joseph Valadier a un objectif avant tout : préserver

la tranquillité du village et la sécurité de ses habitants. Il essaie d'arrondir les angles avec le curé, avec les villageois, et même avec l'instituteur, même s'il regarde encore ce dernier comme un « étranger » qui serait tenté de devenir faire la leçon aux gens du coin.

Devoir recourir aux gendarmes l'ennuie, mais une catastrophe comme celle qui vient de frapper le village ne peut pas rester sans explication et les coupables sans punition. Enfin, jusqu'à un certain niveau, les coupables... Le maire n'a aucune envie de se fâcher avec des « puissants ».

### ***L'instituteur ou l'institutrice***

« Pièce rapportée » du village, il/elle a encore du mal à se faire accepter par les villageois, le maire et le curé. Chacun a ses raisons de ne pas l'apprécier, de ne pas lui faire confiance : le curé ne supporte pas sa façon de promouvoir « la raison contre la superstition », le maire aurait préféré que l'instituteur soit un enfant du pays (et il préférerait un instituteur qu'une institutrice !), les villageois

craignent que cet envoyé de la République ne les obligent, eux et leurs enfants, à ne parler que le français, etc.

### ***Le braconnier***

Augustin Reynal, dit « L'Auguste », connaît le pays comme sa poche. Et il n'est pas encore né, celui qui le prendra en train de poser ou de relever ses collets. D'ailleurs, L'Auguste bénéficie d'une certaine complaisance des villageois, à qui il rend parfois des services comme charbonnier ou rebouteux pour les hommes ou pour les bêtes.

### ***Monsieur le Baron***

Cynique en affaires, condescendant avec le petit peuple, et patriote la main sur le cœur, le baron pense sincèrement que les « petits accidents » font partie de la façon dont la science avance, et que la science, notamment militaire, est un atout dont la France a besoin. Que pèse donc la mort de trois paysans et de quelques bêtes face à aux intérêts de la Nation ?

# Des Hommes d'exception

## Scénario pour Bads Guys RPG

*par Jibe*

Un grand scénario contemporain sportif et populaire, Pour Bads Guys RPG

### CONTEXTE DU SCENARIO

Ce scénario est librement inspiré d'une épreuve sportive classique française, très populaire:

« Le Tour de France est une compétition cycliste par étapes créée en 1903 par Henri Desgrange se déroulant au mois de juillet.

Elle se tient actuellement sur plus de 3 000 km et est organisée par ASO (Groupe Amaury). « Le Tour », ou « la Grande Boucle », tel qu'on le nomme parfois en France, est considéré comme la plus prestigieuse épreuve cycliste du monde. 78 chaînes de télévision retransmettent le Tour de France dans 170 pays. »

(Wikipedia)

Générateur de performance et d'émotion, le Tour a surtout constamment vécu en harmonie avec son temps, quitte à en absorber les maux. Il a profité avec toute la France des congés payés dès 1936, a souffert des guerres, a savouré l'insouciance des "trente glorieuses" en célébrant Coppi, Bobet, Anquetil et Poulidor, s'est ouvert vers les pays étrangers à l'heure de la mondialisation, et se débat maintenant dans le tourbillon des dérives du sport mondial.

(letour.fr)

Et le tour c'est aussi la fameuse caravane du tour, support publicitaire original et itinérant, qui enchante la France des routes depuis 1930. Aujourd'hui, c'est:

Un défilé de 20 kilomètres de long \$200 véhicules animés et décorés \$43 marques représentées en moyenne chaque année \$15 millions de cadeaux distribués \$45 minutes de spectacle continu \$

Sans oublier les 15 millions de spectateurs qui s'amassent le long des routes, faisant du Tour de France, l'épreuve sportive la plus regardée de France.\$Le Tour en terme de jeu:\$

Ce scénario s'inspire librement du Tour de France. L'aventure se déroule dans une ville fictive, étape du Tour: Torve sur la Veule (© Bruno Solo, in « Espace Détente »)

Dans ce scénario, la ville, tout comme l'épreuve sportive sont fictif. L'épreuve cycliste s'appelle juste « le Tour », sans autre précision. C'est une épreuve

néanmoins très semblable au Tour de France. Les détails sur l'organisation de l'épreuve sont fictif, mais l'envers du décor du Tour de France ressemble probablement à ça.

Le Tour est une épreuve sportive itinérante en même temps qu'un grand show. Cela implique une organisation importante, un minutage parfait, des grands moyens... Donc beaucoup de personnel.

Voici une proposition de description de la Structure « Le Tour », adaptée au jeu de rôle.

Pour simplifier, on peut considérer que l'épreuve se décline en 4 décors et 6 groupes de pnjs.

### Les 4 décors

#### 1: Le Parcours.

C'est le plus visible, ce qui passe à la télé: Le Tour voyage d'étape en étape le long des routes de France, jalonnée de petits villages pittoresques, de champs de blés... Le public, parfois important se masse le long de la route, avec parasols, caravanes et chaises pliantes pour profiter au mieux du spectacle. Il applaudit le passage des coureurs, mais admire aussi l'impressionnante caravane publicitaire qui précède la course et qui défile pendant 20 bonnes minutes, les voitures de sécurité, la presse en moto, les voitures des équipes, sans oublier la fameuse voiture balai en fin de cortège. On connaît moins la norai de camions qui transportent le Village du Tour, le stock de produits dérivés, etc.. ainsi que le cortège des voitures des cadres des équipes, de l'organisation du tour, les médecins, mécaniciens, etc... Tous ceux qui n'interviennent qu'à l'étape utilisent la voie la plus rapide, généralement l'autoroute.

#### 2: le village du Tour

Le Village du Tour, installé à l'arrivée, c'est un ensemble de tentes type « Marabout », plus ou moins luxueuses, installés sur la place centrale de la ville-étape. Les équipes y tiennent leur stand, y

reçoivent les journalistes, il y a des espaces réservés pour les coureurs, un restaurant... Attenant au village, il y a l'arrivée en elle-même, (souvent représentée par un porche gonflable aux couleurs du sponsor principal), et le podium, ainsi que l'espace commercial: buvettes, boutiques de souvenirs mobiles, boutiques des sponsors, etc.. C'est là que les invités du tour (présentateurs télé, anciennes gloire du cyclisme) ou les coureurs star se montrent au public.

L'accès au Village proprement dit est filtré et très surveillé, le public étant canalisé vers le podium et l'espace commercial.

### **3 Le Tarmac (ou Espace logistique)**

C'est à l'écart, en général en périphérie de la ville, dans une zone industrielle... un espace que la municipalité prête à l'organisation. On y trouve tous les véhicules de la caravane après l'étape, les véhicules techniques, une cantine mobile capable de servir plusieurs dizaines de couverts, les espaces dédiés pour les équipes, ou les mécanos procèdent aux réparations sur les vélos, le stockage du matériel, les véhicules et les installations techniques de la chaîne télé qui retransmet l'épreuve...

### **4: l'espace hôtelier.**

Il faut bien faire dormir le personnel du Tour quelque part... En règle générale, les coureurs et le personnel cadre bénéficie des meilleurs hôtels, le reste des employés du tour se partageant ce qui reste. Il peut arriver que des caravanes soient louées et installées dans l'espace logistique pour faire dormir les plus mal lotis, en cas de pénurie hôtelière. Tous les hôtels se ressemblent: décor aseptisé et fleuri, chambres impersonnelles, couloirs moquetés, et lumières tamisées, c'est le décor habituel des coureurs dès qu'ils descendent de vélo. Accessoirement, salles de gym, et salles médicalisées peuvent être « réquisitionnées » (louées) par les équipes.

### **Les Groupes de PNJs.**

Par soucis de simplification, les personnes évoluant autour de l'épreuve ont été regroupés en 6 ensembles indispensables à la bonne marche du Tour.

Ils sont décrits de la moins glorieuse, au plus puissant.

Tous possèdent un « pouvoir de nuisance », que les joueurs devront apprendre à connaître et sauront peut-être mettre à profit.

### **1: les vigiles.**

Employés d'entreprises locales sous-traitantes du Tour, ils connaissent bien leur terrain, et font correctement le boulot. Très mal considérés, ces gros bras assurent pourtant la sécurité avec efficacité et discrétion. A tel point qu'ils peuvent être témoins de beaucoup de choses, détenir pas mal d'informations...

**Pouvoir de nuisance:** il est faible, mais peut se révéler particulièrement perturbant; si un groupe de vigiles décide de surveiller avec plus d'attention tel ou tel lieu, il devient impossible d'y effectuer certaines opérations comme apporter discrètement une valise de billets, passer un coup de téléphone à un chimiste guatémaltèque, ou faire disparaître une éprouvette gênante, toutes choses qui font partie de la vie normale du Tour...

### **2: les techniciens du Tour.**

C'est la cheville ouvrière du Tour. Ils se lèvent tôt, se couchent tard, et travaillent par tous les temps avec des horaires hallucinants, pour un salaire qui en ferait hésiter plus d'un. Le Tour représente pour eux une tournée épuisante à travers le Pays, ou tous les jours on défait ce qu'on a fait la veille: démonter le podium, retirer les balisages publicitaires, démonter le village du tour, nettoyer, tout plier dans les camions, se rendre à la ville-étape suivante, pour tout remonter... Ce sont aussi eux qui s'occupent de l'électricité (le Village est alimenté), la sonorisation, qui font en sorte qu'il y ait du café et du coca pour les coureurs qui le souhaitent, qui disposent les plantes vertes pour faire joli, qui gonflent le bibendum géant du sponsor principal, qui signalent à la police les voitures qui gênent, qui balisent le parcours de l'étape, etc... Les techniciens sont méprisés de tous, et regardés de haut, sauf des cadres de la Société Organisatrice, conscientes de l'importance de leur tâche, et de leur grande efficacité. La difficulté du travail est grande, et les intermittents du Tour ont peut être un peu trop recours à l'alcool et à la marijuana pour tenir le coup.

**Pouvoir de nuisance:** syndiqués à la CGT, ils sont suffisamment organisés pour se mettre en grève...ce qui bloquerait le Tour, une catastrophe !

### **3: Les hôtesse**

Soit commerciales soit dédiées au tour, ce sont de jeunes femmes principalement recrutées en école de commerce, qui « ajoutent une touche féminine bienvenue » au Tour. Elles sont là pour montrer leur charmes, dans des tenues aux couleurs de la marque qu'elle représentent, tenues choisies pour éveiller l'attention du père de famille, sans pour autant offusquer madame. Leur travail principal

consiste, juchées sur les camions, à jeter des échantillons au public lors du passage de la caravane et faire de jolis sourires. Certaines d'entre elles sont affectées au village ou elles ont un rôle d'hôtesse d'accueil. Enfin, deux d'entre elles sont affectées au podium, ou elles remettent des fleurs et font la bise au vainqueur de l'étape. Un rôle qui peut être aussi tenu par une miss locale. Ces filles jouent leur rôle de cruche avec la certitude que cela pourra servir leur carrière. La plupart en profitent pour nouer des relations fructueuses au sein des entreprises qu'elles représentent, se font connaître... Certaines feront carrière grâce à ce premier job... D'autres retourneront bredouille à leurs chères études, certaines, enfin, finiront mariées à un champion cycliste, qu'elles pousseront à effectuer la plus brillante carrière possible, se retrouvant ainsi riche veuve à 35 ans, après le décès de leur mari suite à un cancer rarissime...

**Pouvoir de nuisance:** manipulation; il existe toujours un type un peu naïf et vaguement amoureux à qui une hôtesse peut demander à peu près n'importe quoi...

#### 4: les équipes sportives

Composée des coureurs, leur famille, le personnel qui leur est affecté (diététiciens, femmes de chambre...) leurs entraîneurs, les mécaniciens chargés de l'entretien des vélos. Objets de toutes les attentions, ils forment l'élite de la caravane. Chaque équipe comptant une dizaine de coureur, il y a 20 équipes au départ, soit deux cent personnes. En comptant le personnel, les équipes sportives forment un groupe d'environ 300 personnes ! Pris en charge à 100%, parfois même infantilisés, les coureurs n'ont pas à penser par eux même, sauf en présence des journalistes, ce qu'ils redoutent.

La vie d'un coureur est jalonnée de rendez vous réguliers: course, rendez vous avec les journalistes, kiné, repos, briefing stratégique pour le lendemain, dîner, visite du docteur et dodo. Peu de loisirs, beaucoup de concentration. La visite du docteur peut néanmoins prendre un caractère étonnant: celui ci pratique couramment toute sorte d'injections, il faut plus de 7 piqûres par jours pour étonner un coureur. Et si le docteur décide que le coureur doit impérativement passer la nuit relié à une machine qui lui nettoie et fluidifie le sang, le coureur n'y voit rien à redire, pas plus que de dormir avec un masque respiratoire diffusant un air « amélioré ». Devoir être réveillé toutes les 4 heures pour pédaler 20mn « pour ne pas laisser le coeur trop ralentir » fait partie du métier, même si c'est pénible !

Les coureurs sont très courtisés, et pas que par les hôtesse: sponsors éventuels, équipes concurrentes,

journalistes « amis », escrocs en tout genre, une faune gravite en permanence autour d'eux, qui a ses entrées au Village du Tour, ou à l'hôtel.

**Pouvoir de nuisance:** aucun, n'ont même pas cette idée en tête. Mais il faudrait pas qu'ils arrêtent de pédaler

#### 5: les journalistes

Ils sont nombreux, presse, télé, radio, d'une vingtaine de pays différents. Ils doivent être accrédités pour accéder au Village du Tour. Tous suivent le tour avec passion, mais pas avec les mêmes moyens! Une équipe télé, c'est au moins 1 journaliste, 1 caméraman et 1 preneur de son, parfois un chauffeur pour les prises de vue pendant la course. La retransmission en direct c'est des dizaines de techniciens, 5 voitures, deux motos, un hélicoptère, deux camions-régie ! Pour la presse papier, un seul journaliste suffit, parfois accompagné d'un photographe.

Les journalistes suivent l'actualité du Tour. Ils n'ont en général pas le temps d'en faire plus: le déroulement de l'épreuve, les annonces officielles, l'interview du vainqueur ou d'un coureur en vue, l'écriture du papier, la journée est vite passée ! Mais on peut considérer que 10% des journalistes présents, ont l'opportunité (et donc travaillent) sur des sujets de fond, et sont éventuellement gênants pour le Tour, ou certaines équipes. Ils prennent le risque d'être marginalisés, perdre leur accréditation... Pour lutter contre ça, ils recourent souvent au chantage, menacent de saboter l'image du Tour ou de telle ou telle équipe, ou encore ont recours à des intermédiaires, comme dans le scénario...

**Pouvoir de nuisance:** énorme; tous les journalistes sont au courant de pratiques douteuses, mais ne disent rien par manque de preuve...Mais tous rêvent d'un scoop servi sur un plateau...

#### 6: les équipes dirigeantes (et les médecins)

Les cadres des équipes en course: Directeurs d'équipe, cadres commerciaux des sociétés sponsors, et financeurs divers, sans oublier les cadres de la société organisatrice de l'événement, les dirigeants de la Fédération Sportive de Vélo, les patrons intéressés à un titre ou un autre par le tour, les entrepreneurs locaux, les élus locaux... et les médecins. C'est cette population qui détient le pouvoir: c'est ici que ce décide le prochain tour, les villes étapes, la communication globale, les droits de retransmission, les prérogatives et les limites de la lutte anti-dopage, l'organisation matérielle du tour, la stratégie à envisager contre les gêneurs de type journaliste, le financement des équipes, le

coût des transferts, le prix et les méthodes « d'amélioration des performances »... Les dirigeants sont très mobiles: ils font de discrètes apparitions sur le Tour pour traiter une affaire avant de reprendre le TGV pour Paris ou Zurich. C'est dans les salons des grands hôtels, aux tables des meilleurs restaurants qu'on a des chances de les rencontrer. Là, des tablées furtives, des rendez-vous discrets décident d'alliances et de trahisons, de stratégies communes ou de confrontations. Il peut se décider par exemple: la désignation d'une équipe en disgrâce, comme bouc émissaire du dopage; les villes choisies pour le prochain Tour, en fonction de la présentation qu'en font leurs élus, ladite présentation se faisant en général en liquide et en petites coupures... Les nouvelles limites à imposer à l'anti-dopage, quelles analyses, quelles interventions, elle ne doit en aucun cas effectuer; le montant de la compensation à offrir à telle équipe qui accepte d'adopter une stratégie de course ne gênant en rien le besoin de résultat de telle autre équipe... La stratégie à suivre pour décourager tel ou tel journaliste d'enquêter; Et enfin, c'est ici que sont présentés et financées les nouvelles technologies biomédicales sportives de soutien à la performance, et la manière de les rendre indétectables...

Les médecins, qui devraient accompagner les équipes sportives sont en fait très présents dans cette assemblée. Ce sont eux qui ont la haute main sur le Tour. Ils sont dépositaires d'une science à la pointe du progrès, qu'ils mettent en pratique chaque jour. Ils sont indispensables à la bonne marche du Tour, ne serait-ce que pour éviter un décès brutal du peloton suite aux substances qu'ils leur font ingurgiter. La plupart des décisions stratégiques se prennent avec l'accord des médecins.

**Pouvoir de nuisance** énorme: tout est permis, tout est réalisable, et les moyens sont infinis. Une personne de ce groupe ayant volonté de nuire à autrui y parviendra certainement, à moins que son adversaire ne fasse partie de ce même groupe. Auquel cas la partie risque d'être âpre...

Pour finir, il existe deux structures directement impliquées dans le cyclisme, qui invitent 20 équipes sportives

- La Société Organisatrice, est une entreprise spécialisée dans l'organisation de spectacles sportifs. C'est elle qui gère toute la logistique.

- La Fédération Sportive de Vélo: à laquelle tous les cyclistes du pays cotisent, qui gère tous les aspects sportifs de l'épreuve, depuis l'invitation des équipes jusqu'au classement final.

Les 20 équipes sont financées par de grandes

entreprises, le Tour entrant dans leur stratégie de communication, et qui sont prêtes à mettre beaucoup d'argent pour voir leur équipe sur le podium...

## **Des Hommes d'Exception: Le Scénario**

### **Contexte:**

Cette année, le Tour renaît de ses cendres, suite aux nombreux scandales de dopage, les pouvoirs du Comité Anti-Dopage ont été renforcés, et la direction du Tour, en partenariat avec la Fédération Sportive de Vélo annonce fièrement le nouveau départ « clean, transparent, sportif, et exemplaire » de cette édition du Tour. Le problème, c'est que les coureurs sont des hommes comme les autres: il leur est impossible d'enchaîner des étapes de plusieurs centaines de kilomètres à plus de 40 km/h de moyenne sans un sérieux coup de pouce, sans parler des étapes de montagne, d'une difficulté bien au-delà des limites du corps humain ! Il faut donc trouver, encore et toujours, des solutions « sportives de soutien à la performance », indétectables de préférence. Heureusement, le recours à des essais cliniques sur des militaires chiliens et guinéens engagés en Afghanistan ou en Irak ont permis bien des progrès, et en toute discrétion, puisque les militaires eux-mêmes ne sont pas au courant des essais qu'ils ont subis !

### **Les pjs.**

Dealers à la petite semaine, vivent habituellement de l'accompagnement des lycéens vers les cultures du monde, par la consommation de résines végétales.

Au début du scénario, ils se sont attribués un rôle indispensable à la bonne marche du tour, en se proposant comme intermédiaire pour toutes les personnes de l'organisation qui ont besoin de refaire leurs provisions en substances psychotropes diverses, mais ne connaissant pas suffisamment le contexte local pour faire leurs courses eux-mêmes. Les affaires marchent plutôt bien, et les pjs « tiennent boutique » près du podium.

### **La Petite Reine**

#### **8 h du matin Torve sur la Veule, ville étape du Tour, Près du Podium:**

La jolie et pétulante Cindy est miss du département. Elle va passer à la télé ce soir, elle va donner un bouquet au vainqueur, elle trépigne d'avance, passe et repasse devant le podium sous le regard amusé des techniciens.

Tout à coup, elle reçoit un coup de téléphone, elle pâlit, elle s'effondre en larme... et se tourne vers les

pjs...

Reprenant ses esprits elle se compose une attitude de jeune femme en détresse et supplie les pjs de l'aider:

ohh s'il vous plaît, je suis perdue.. vous seuls pouvez m'aider

et pourquoi on t'aiderai poupée ?

(dans un souffle, bombant le torse et fermant à demi les yeux): Je ne suis pas une ingratitude, vous savez... et puis, il n'y a pas de raison que Papa, (vous savez: le Commissaire de police), apprenne quoi que ce soit au sujet de vos activités...

euh... bon...

Les viennent de découvrir la manière dont tout fonctionne sur le Tour.

Une voix féminine lui a expliqué détenir un téléphone pleins de photos très compromettantes prises hier soir à la discothèque « Le Sensass' »... Elle l'a menacé de diffuser les images si Cindy ne renonçait pas à donner le bouquet au vainqueur.

Les pjs doivent donc retrouver un téléphone portable qui a servi à faire des photos la veille au soir, de Cindy et son copain à l'arrière de la boîte de nuit.

Photos compromettante qui ne doivent pas sortir de ce téléphone au risque de briser la carrière de Miss de Cindy.

Deux pistes pour les pjs:

- la rivale: Pulchérie, sa dauphine, la fille du maire. Elle n'est pas au courant de la machination fromentée par sa chère maman... Seul le frère de Pulchérie, Athanase, 17 ans, à moitié junkie a compris ce que faisait sa mère. Les pjs peuvent faire pression sur ce dernier, notamment via Jean-Claude, son dealer, facile à retrouver pour des p'tits gars au courant comme les pjs.

Athanase peut révéler que Mme la Maire n'a d'yeux que pour sa fille (et ignore son cadet sombrer dans la drogue) et fait chanter son mari qui a une relation avec une plombière polonaise de 23 ans. Il fait tout ce qu'elle lui dit de faire, y compris dans la gestion municipale. Le Tour à Torve sur la Veule, c'est une idée à elle. De même que d'éliminer la miss locale au profit de sa fille chérie. Avec la complicité de son mari.

- la boîte de nuit Le Sensass'. Marco, le patron est formel: « vous vous frottez à plus gros que vous les gars ! ». Il est témoin de la scène et a gros à perdre s'il parle: il faut une solide compensation, comme d'obtenir la venue d'un ou deux coureurs du Tour ce soir même, en compagnie d'un élu de l'opposition (pourquoi de l'opposition ? Voilà qui pourrait mettre la puce à l'oreille des pjs. )

Si les pjs arrivent à le faire parler: c'est la femme du maire qui a filmé la scène sur le portable de son mari ! Elle l'a emprunté à ce dernier et est sorti alors qu'ils buvaient un coup au bar de la boîte de nuit. Il se trouve que Marco est sorti à ce moment là pour vérifier si le petit cadeau traditionnel pour la police était bien à sa place (petit cadeau lui permettant d'éviter des embêtements comme les contrôles de l'éthylisme à la sortie de la boîte), et a tout vu: Cindy se faire sauter par un inconnu pendant que Mme la Maire filmait tout avec un portable...

## **Changement de Braquet**

### **9h. En ville.**

A cette heure là, les pjs doivent soit retrouver le portable, soit trouver un moyen d'amener des cyclistes à la boîte de nuit.

Dans le second cas: les pjs doivent trouver un moyen de convaincre, acheter, ou encore faire chanter un de leur clients du matin, technicien, hôtesse, ou éventuellement un coureur cycliste a bout de force, prêt à abandonner, et d'accord pour servir d'entremetteur auprès de ses camarades.

Les pjs peuvent aussi essayer d'acquérir une fausse accréditation, contre une forte somme auprès de certains techniciens (enquête à faire), voire en obtenir une vraie, en réussissant à sa faire passer pour des journalistes par exemple.

Dès qu'ils ont suffisamment d'infos, ils devraient assez vite tourner autour de la mairie. Le maire est absent, il vient de sortir avec un journaliste (info facile à obtenir auprès du personnel municipal). Les pjs devront avoir l'idée d'interroger les personnes qui ne quittent jamais ou presque la place de la mairie: Les vigiles de la banque et de la supérette, le balayeur municipal tellement discret que personne ne fait plus attention à lui depuis une éternité, ou Bob et Sultan, le sdf et son chien-loup. Eux savent que Mr le Maire se rend souvent « Chez Mimile », un bar dans une ruelle non loin de la mairie.

Chez Mimile: il est temps d'intervenir. Le maire est assis à une table face à un journaliste, entre eux un téléphone portable que le journaliste tente de raccorder à un ordinateur portable...

Il est probable que les pjs choisissent l'action.

## **Le nez dans le guidon**

### **10 h , centre ville**

Les pjs viennent d'avoir le portable.

Le maire ne sait pas si c'est pour récupérer les photos, ou pour... intercepter le SMS qu'il doit recevoir dans 1 h ou deux.

Pour les photos, ça l'arrange: tout ce qui peut faire

enrager sa femme est bon à prendre, mais pour le SMS, c'est autre chose... En effet, ce dernier doit lui indiquer l'endroit où doit être déposée sa commission en liquide versée par les chefs d'entreprise locaux, en récompense d'avoir obtenu que le Tour passe dans sa ville !

Le journaliste a le temps de prendre en photo les pjs, il n'est pas difficile pour le maire et le journaliste de les identifier, grâce à la collaboration des employés de la police municipale qui les connaissent bien.

Première entrevue qui se veut conciliante... Le problème est que les pjs n'ont peut être déjà plus les images, ou qu'ils refusent de les rendre contre rien, ou qu'ils refusent tout contact... dans ce cas c'est la police municipale qu'ils ont sur le dos, une police municipale composée des recalés au concours de la police et qui n'ont pas le niveau pour intégrer une équipe de vigile. Une bavure reste possible, donc.

Les pjs auront sans doute la présence d'esprit de visionner les photos: largement classées X, on y reconnaît parfaitement Cindy, qui a visiblement trop bu. Son partenaire est un grand type genre légionnaire blond aux yeux très bleus, peut être d'origine slave. A ce propos l'entourage de Cindy est formel: ce n'est pas son petit copain !

Le journaliste cherchera à contacter les pjs par un autre moyen: pas idiot, il retrouve cindy et la contraint de tendre un piège aux pjs en lui faisant croire qu'il détient une copie des photos.

A 10 h 30: SMS destiné au maire qui dit « 14 h, poubelles du stade ».. qu'en feront les pjs ?

### **Pédaler dans la choucroute 11 h, dans un bar, pas trop loin du podium, puis chez Cindy**

A cette heure là, le Village est encore tranquille et les boutiques de souvenirs ne font pas encore le plein. Les coureurs sont toujours sur le parcours et leur arrivée n'est prévue que vers 16 heures. Une entrevue calme peut avoir lieu.

Cindy: « enfin ! Vous avez retrouvé le mobile ! »  
Se tournant l'air langoureux vers le pj qui a l'air d'être le chef « j'avais promis une récompense, prends le téléphone et viens chez moi... »

Chez elle, étreinte passionnée, mais le pj entend un bruit de verrou qui se ferme et une voix masculine dans son dos: « fini de rire, passez moi ce téléphone ! » C'est le journaliste, triomphant, éventuellement armé.

Cindy « je suis désolé chéri, il m'a obligé... »  
une discussion s'engage: le journaliste est prêt à oublier la mésaventure de Cindy, à une condition: que les pjs lui apporte un plus gros scoop. Il les

aidera, et les tuyautera.

Voici sa proposition: les cyclistes, comme on l'a dit, sont des gens ordinaires. Aucune chance qu'ils parviennent au bout de l'épreuve sans un solide coup de pouce. A ce propos, la caravane publicitaire accueille en son sein un camion « Medikill, la santé de l'avenir ! », ou semble il il y a de nombreuses visites de l'équipe « Elmex, Swizerland » (une équipe sponsorisée par une marque de montre suisses).

Le Journaliste peut faire embaucher les pjs sur l'espace logistique.

Les pjs peuvent peser le pour et le contre:

cindy est la fille du commissaire, parfaitement au courant de leurs activités de dealers

Le maire a porté plainte contre eux, de vol avec violence

les gros bras de la police municipale veulent toujours leur casser la gueule sans compter les autres ennuis que les pjs auront su s'attirer

Au Tarmac, ils sont à l'abri de la police, ils peuvent continuer à dealer, et ils quitteront la ville des demain...

### **Tremper le maillot 12 h, Tarmac**

Les pjs embauchent. Peu importe la tâche elle est sans intérêt. Mais il sont à pied d'œuvre pour observer tout ce qui se passe du côté du camion Medikill.

Médikill sur le Tour c'est une camionnette décorée au sein de la caravane commerciale, qui arrivera à l'espace logistique vers 15 h, et un gros camion, déjà arrivé sur le Tarmac, soit disant pour le stock d'échantillons gratuits. Bien trop gros, en fait.

Il faut éviter de trainer du côté de Medikill, il se trouve toujours un technicien ou un contremaître qui trouve subitement une bonne raison d'envoyer les pjs bosser ailleurs.

Mais les pjs peuvent constater:

- un va et vient régulier et discret de types en costumes sombres

- un vigile constamment à proximité

- Et un homme qui sort du camion, et qui n'est autre que le légionnaire aux yeux clairs des photos !

### **Les Poursuivants se détachent du peloton 13 h, Tarmac**

Le manège des pjs a manifestement été repéré.

D'abord c'est le légionnaire, qui prend un air patibulaire et qui montre ostensiblement qu'il les surveille. Et puis c'est deux hommes, du genre à cacher des flingues sous leurs impers qui abordent les pjs.

« suivez nous sans résistance... »

Emmenés dans une grosse limousine aux vitres teintées, ils se retrouvent nez à nez avec: deux inconnus aux allures de ministres encadrant le Maire

« ok les p'tits cons, on a bien joué, maintenant on me rend mon portable. »

Après cette entrevue, les pjs pourront découvrir via un trombinoscope publié ce jour la dans l'Equipe qu'ils étaient en compagnie de Charles de Moissac, le Président de la Fédération sportive de Vélo, et Hubert la Motte Chalencon, directeur général de la Société Organisatrice du Tour.

Ces deux dirigeants désirent simplement avertir les pjs que si quoi que ce soit transpirait sur le camion Médikill, ils les tiendraient pour personnellement responsable et prendraient « toutes les mesures qui s'imposent ».

Le maire demande aux pjs de bien vouloir lui rendre son portable MAINTENANT !

Les pjs ont intérêt à la jouer fine, mais il ont un atout de taille: visiblement, les deux pontes qui encadrent le maire ne sont pas au courant de l'identité du partenaire de Cindy !

Un délai de 20mn peut éventuellement leur être accordé, avec en prime une demi douzaine de coups de poing au plexus solaire pour leur apprendre la politesse.

### **L'Echappée marque son avance 14 h, Espace Logistique, ou peut être derrière les poubelles du stade.**

A ce dernier endroit, on peut trouver le Journaliste, qui a lu le SMS, le Maire, s'il a pu retrouver son portable, sans doute les pjs... qui reconnaissent le père d'un de leurs clients habituels (n'oublions pas que les pjs sont dealers), un des dirigeants du Rotary club local, portant une petite valisette. Il ne la délivre qu'au Maire. Sinon, il faut le forcer. Les pjs peuvent y arriver, à condition de ne pas oublier son sbire armé qui l'attend dans une voiture. Dans tous les cas de figure, le journaliste, planqué, fait des photos.

Dans la valisette 50 000 euros en petites coupures !

### **Pédaler en danseuse 15 h, quelque part en ville.**

Il ne manque plus que deux intervenants, qui vont chacun à leur tour tomber sur le dos des pjs:

Gino et Pépé, les deux hommes de main de l'équipe Financiale di Roma, dont le champion est actuellement en tête de la course.

Eux sont très en colère: ils veulent que les photos sortent dans la presse à tout prix: « On a monté un plan compliqué pour attirer l'attention sur Jürgen le légionnaire aux yeux clairs, discréditer Elmex, attirer l'attention des journalistes sur le camion Medikill...

Pourquoi ? Facile: Strumpf, le champion d'Elmex n'est plus qu'à 25 secondes de passer premier de la course, devant, Strwycxz, le champion de Financiale di Roma, toutes les télés ne parlent que de ça !

Les joueurs ont donc intérêt à leur retrouver le téléphone et les photos fissa ! (Sachant que le Maire, échaudé, ne tient plus forcément à publier ces photos...)

Eugenio Blonkk et Bobby Tortoro, les hommes de main de l'équipe Elmex, qui ne veulent qu'une chose, c'est que rien ne transparaisse des activités de Médikill, et qui tiennent à le faire savoir aux pjs qu'ils prennent pour des baltringues. (encore des coups de poings en vue).

Ne sont pas au courant de l'histoire du téléphone, ni du plan de Financiale di Roma. Les pjs peuvent jouer un coup gagnant...

### **Une victoire au finish 16H, le podium**

C'est l'arrivée de l'épreuve, la foule se masse autour des derniers mètres du parcours, pour encourager dans la liesse les efforts des courageux vainqueurs, des hommes d'exception à n'en pas douter, étant donné la difficulté extrême de la course. Ténacité, courage abnégation, don de soi, et grand esprit sportif, sont les principales valeurs véhiculées par ces hommes devenus exceptionnels à force d'efforts, de volonté, de passion et d'entraînement. La grande fête populaire ne laisse absolument pas planer le doute qu'il puisse y avoir un certain décalage entre la réalité et l'image donnée...

Cindy présente la gerbe de fleurs au vainqueur, et lui fait la bise avec une satisfaction non dissimulée... A moins que ce ne soit sa rivale...

Les pjs normalement se sentent coincés de toute part:

ils sont recherché pour trafic de drogue, vol avec violence,

la police municipale cherche vraisemblablement à leur casser les dents.

S'ils se sont bien débrouillés, ils disposent d'une valisette contenant 50 000 euros, et considérés comme redoutables bandits par tous les chefs d'entreprise à 200 km à la ronde.

ils sont recherchés par les hommes de Finaciale di Roma, S'ils se sont mis à dos la société organisatrice ils se sont mis à dos la Fédération Française de Vélo

ils sont surveillés activement par Jürgen

ils se sont peut être mis à dos l'équipe Elmex.

Ils ne leur reste plus qu'à s'en sortir (éventuellement vivants)

Comment ?

Deux étapes:

### **1 tirer cette affaire au clair**

Finaciale di Roma cherche à discréditer Elmex, son principal adversaire. Mme le Maire cherche à discréditer Cindy, la rivale de sa fille au titre des miss. Les grands esprits se rencontrent, et mettent au point un plan: Finaciale di Roma procure à Cindy des invitations pour une soirée « spéciale tour » donnée par Médikill. La Mme le Maire et ses amies font tout pour la saouler et la faire rencontrer Jürgen. Une « drogue du viol » (GHB) avait même été préparée, mais cela n'a pas été nécessaire. Jürgen séduit la belle facilement, et ne fait pas dans la dentelle, sur le parking, derrière la boîte. Le tout est photographié par Mme le Maire, comme par hasard.

Mme Le Maire fait chanter Cindy en lui faisant croire que les photos ne paraîtront pas si elle renonce à sa place sur le podium. Et comme elle n'est pas à un mensonge près, elle confie les photos à son mari qui doit les livrer à un journaliste pour attirer l'attention de la presse sur Jürgen. Ce dernier, mercenaire letton, ayant travaillé en Afghanistan et en Irak ne fait pas partie du type de personnel que l'on s'attend à trouver sur le Tour. Finaciale di Roma prépare une note anonyme a destination des journalistes en ce sens. Ainsi, l'équipe italienne compte manipuler les journalistes pour leur faire découvrir ce qui se passe dans le camion Médikill.

Hélas, les pjs ont joué les grains de sable et tout est parti de travers.

Dans le camion Médikill, ce qui se passe est pour le moins troublant: dans un mini labo, des cellules souches trafiquée produisent du sang et des urines ayant le code génétique de chacun des coureurs de l'équipe, sang et urine destiné à substituer l'urine et

le sang des coureurs Elmex lors des contrôles anti dopage, les coureurs étant par ailleurs camés jusqu'aux oreilles avec des produits testés grâce à Jürgen sur des militaires de pays engagés sur les fronts du Moyen Orient.

Des échantillons quittent quotidiennement le labo.

Cette opération est couverte par la Fédération Française de Vélo, et par la Société Organisatrice du tour qui n'ont pas intérêt à ce que ça se sache, noyautent le comité anti dopage et font tout pour assurer le spectacle, poussent les équipes vers le dopage au maximum, tout en communiquant sur le renouveau du Tour.

La tricherie d'Elmex-Medikill veut être dénoncée par Finaciale di Roma, dont les techniques de masquage du dopage sont moins efficaces. Elles consistent à injecter des produits masquants, et « homogénéiser » le sang des coureurs la nuit grâce à un système lourd ressemblant à une dialyse. Une technique qu'il faut tous les soirs monter dans les chambres des coureurs, dans le plus grand secret bien entendu, ce qui pose des problèmes...

Et la valisette n'est autre que le cadeau au maire déposé par les industriels locaux qui comptent beaucoup sur le Tour pour se faire un coup de pub, et qui le remercient ainsi d'avoir fait venir le Tour dans sa ville...

### **2: Passer à l'action**

Ayant compris tout cela, il leur faudra mettre en place un plan d'action, favoriser l'un au détriment de l'autre, assurer ses arrières par quelque chantage bien dosé, et utiliser a bon escient leur principale ressource: la drogue, qui permet d'aplanir bien des oppositions, s'allier bien des ennemis.

Pour cela, les pjs ont plusieurs atouts: 50 000 euros en liquide, une carrière de dealer bien installée, et deux trois bricoles à négocier. Par ailleurs, au cours de leurs pérégrinations au sein du tour, ils ont la possibilité de découvrir et utiliser le « pouvoir de nuisance » de chacun des groupes de pnjs intervenant sur le Tour !

Et a la fin ?

S'ils réussissent quelques beaux coups d'éclat, nul doute qu'ils ne se fasse remarquer, et embaucher le plus sérieusement du monde par l'un des partis en présence, peut être leur pire ennemi, prêt à tout oublier pour ne pas laisser des talents de coté.

C'est aussi ça l'esprit du Tour !!

# **La cuisse de Jupiter**

*Scénario pour MEGA*

*par Cultösauros*

Voici, **hors compétition**, [La cuisse de Jupiter](http://loukoum.online.fr/jdr/scenars/jupiter.htm), scénario pour MEGA.  
<http://loukoum.online.fr/jdr/scenars/jupiter.htm>

# Suffragette City

*Scénario présenté hors-concours, se déroulant à Paris pendant la tourmente révolutionnaire  
par Cultösauros*

*Ce scénario est tout spécialement dédié à Isabelle, qui m'a fourni des pistes que je n'ai pas vraiment exploitées. Wham, bam, thank you ma'am ! !-)*

**Article premier : La Femme naît libre et demeure égale à l'homme en droits. Les distinctions sociales ne peuvent être fondées que sur l'utilité commune.**

Ce scénario est prévu pour un groupe de personnages vivant à Paris en 1793, pendant la seconde *Terreur*. Ils font partie des proches d'*Uranie Niogret*, une actrice belle et talentueuse âgée de 28 ans, originaire d'Alençon (d'où ses surnoms, *La belle Alençonnaise* ou *L'amazone d'Alençon*) mais habitant la capitale depuis 1791. Ils peuvent appartenir à sa famille, être ses amis de plus ou moins longue date, son ou ses soupirant(s) (elle est encore célibataire), ou être des compagnons de lutte politique. Ils pourraient par exemple l'avoir rencontrée à la faveur des événements tumultueux de ces dernières années : après avoir fait partie des femmes recrutées par *Olympe de Gouges* pour défiler le 14 juillet 1792, Uranie Niogret a participé de façon remarquée, une pique à la main, à la *prise des Tuileries* le 10 août, et début mars 1793, elle a fondé, avec d'autres femmes, la ***Société des Citoyennes Patriotes Révolutionnaires***, un club politique féminin, affilié au club des Jacobins, proche des idées radicales des *Enragés*, et tentant, à côté de revendications sociales et d'objectifs patriotiques, d'obtenir pour les femmes les mêmes droits que leurs congénères masculins : droit de vote, droit d'être élue, accès à tous les emplois civils et militaires, droit de porter des armes, entre autres : bref, les Citoyennes Patriotes Révolutionnaires considèrent que les femmes sont *des hommes ordinaires*. Uranie Niogret et les autres meneuses de sa Société ont à plusieurs reprises pris la parole devant la Convention ou le club des Jacobins pour revendiquer ces droits, jusqu'à présent en vain.

**Article II : Le but de toute association politique est la conservation des droits naturels et imprescriptibles de la Femme et de l'Homme : ces droits sont la liberté, la propriété, la sûreté, et surtout la résistance à l'oppression.**

Jeune, belle et non mariée (bien qu'ayant eu plusieurs amants), Uranie Niogret ne manque pas d'attirer l'intérêt (voire la convoitise) d'hommes, certains ayant tendance à confondre refus du mariage (*tombeau de la confiance et de l'amour*, selon les mots d'Olympe de Gouges) et femme facile. C'est le cas en particulier du citoyen Octave Mongin (député de Seine-Inférieure, membre du club des Jacobins et proche de Robespierre), dont Uranie a fermement repoussé les avances, allant jusqu'à l'éclat de voix en public (peut-être devant certains des PJ ?). Le prétendant éconduit n'entend pas en rester là, et est bien décidé à arriver à ses fins ou, à défaut, à détruire l'objet de son désir. Et rapidement, seule la seconde possibilité restera présente à son esprit.

**Article III : Le principe de toute souveraineté réside essentiellement dans la Nation, qui n'est que la réunion de la Femme et de l'Homme : nul corps, nul individu, ne peut exercer d'autorité qui n'en émane expressément.**

Le vendredi 31 mai, annoncée par le tocsin matinal, une insurrection anti-girondine de la Commune éclate à Paris. Peut-être les personnages y participent-ils ? Uranie Niogret est là, bien sûr, avec d'autres membres de la Société des Citoyennes Patriotes Révolutionnaires ; elle prend part aux débats politiques, et harangue la foule pour l'encourager.

Suite à une algarade avec deux sans-culottes qu'elle accuse d'avoir quitté leur poste et qu'elle menace d'un couteau, elle est arrêtée et incarcérée

à la Petite-Force (prison pour femmes située rue Pavée, dans le quartier du Marais). Les personnages peuvent se rendre à la prison pour tenter de persuader le commissaire de section de la Commune de libérer leur amie. S'ils ne sont pas suffisamment éloquents ou persuasifs, quelques Citoyennes Patriotes Révolutionnaires obtiendront cette libération plus tard dans la soirée.

Une nouvelle journée insurrectionnelle (à laquelle participe à nouveau Uranie Niogret) a lieu deux jours plus tard (2 juin), aboutissant à l'arrestation de 29 députés girondins et marquant le début de la deuxième Terreur.

**Article IV : La liberté et la justice consistent à rendre tout ce qui appartient à autrui ; ainsi l'exercice des droits naturels de la femme n'a de bornes que la tyrannie perpétuelle que l'homme lui oppose ; ces bornes doivent être réformées par les lois de la nature et de la raison.**

Le lundi 24 juin, la Constitution de l'an I est adoptée, et avec elle, le suffrage universel. Universel, ou presque, car il est exclusivement masculin...

Le 25 juin, Jacques Roux, le *curé rouge*, meneur des Enragés, présente devant la Convention le [manifeste des Enragés](#), dans lequel il critique le régime et accuse les députés de voter des lois qui "n'ont été faites que par les riches et pour les riches". Violamment hué par les Montagnards, critiqué, attaqué, il s'attire la haine personnelle de Robespierre.

Or la Société des Citoyennes Patriotes Révolutionnaires, et tout particulièrement Uranie Niogret, avait soutenu la pétition de Roux. Mongin voit dans l'attitude de son "parrain" Robespierre, qui va s'acharner contre Roux (prononçant en particulier contre lui le 28 juin un discours, véritable réquisitoire, devant le club des Jacobins, et se rendant le 30 juin à la tête d'une délégation au club des Cordeliers pour en obtenir l'exclusion de son adversaire), une incitation à faire de même contre la Belle Alençonnaise, l'un de ses soutiens les plus virulents. Puisqu'il n'a pu l'avoir pour lui, il va la détruire. L'été sera chaud... et pas seulement à cause de la canicule qui frappe la France (il fera plus de 38 °C à Paris le 8 août !).

**Article V : Les lois de la nature et de la raison défendent toutes actions nuisibles à la société : tout ce qui n'est pas défendu par ces lois, sages et divines, ne peut être empêché, et nul ne peut être contraint à faire ce qu'elles n'ordonnent pas.**

Marat se joint à son tour à Robespierre, publiant le 4 juillet un pamphlet attaquant violemment Roux. Lorsque Marat est assassiné par Charlotte Corday le 13 juillet, Mongin croit avoir trouvé son angle d'attaque : la meurtrière, une femme, était donc forcément liée à la Société des Citoyennes Patriotes Révolutionnaires. Et lorsque quatre jours plus tard, Corday ayant été guillotinée et ne risquant donc plus de contredire cette thèse du complot, Uranie Niogret se rend au club des Jacobins afin d'obtenir leur appui pour une pétition qu'elle compte présenter à la Convention le lendemain, réclamant l'exclusion des nobles des cadres militaires et la constitution de compagnies d'amazones pour aller combattre l'insurrection vendéenne, elle tombe dans un guet-apens : en présence de Robespierre, Mongin déclame un discours dans lequel il accuse la Belle Alençonnaise d'être aux côtés de Roux (dont il déclare même qu'elle est la maîtresse !) l'instigatrice de l'agitation secouant la capitale, de faire le jeu des Girondins, d'être une agente des intérêts autrichiens, et d'avoir commandité l'assassinat de Marat. Ce dernier étant alors considéré comme un martyr de la Révolution (d'ailleurs, Jacques Roux lui-même n'avait pas hésité à utiliser son nom, signant *L'Ombre de Marat* dans les pages de son nouveau journal, [Le Publiciste de la République Française](#), dont le premier numéro venait de paraître le 16 juillet !), Mongin n'a aucune peine à soulever l'hostilité des Jacobins. Huée, insultée, Uranie Niogret, au bord des larmes, quitte précipitamment les lieux.

Fortement déçue par le comportement des Jacobins, l'Amazone d'Alençon va traverser une légère crise dépressive, en complet *décalage* avec son tempérament d'ordinaire enjoué. Elle reste plusieurs jours cloîtrée chez elle, n'ayant de contacts qu'avec ceux de ses proches qui viennent la voir.

Mongin quant à lui ne reste pas inactif : par l'intermédiaire d'un commissaire de ses amis, il fait épier Uranie Niogret en permanence par deux policiers qui se relaient, espérant la prendre en flagrant délit d'une quelconque activité subversive. L'actrice ne sortant pas de chez elle, ils font le planton dans la rue (ou parfois, lorsque la concierge les laisse entrer, dans l'escalier de l'immeuble), et les personnages pourraient les y repérer. Ces deux individus ayant pour eux la force

de l'autorité, ne se laisseront pas impressionner facilement si les PJ, les prenant pour de vulgaires petites frappes, tentent de les faire déguerpier, mais un perso ayant le bras un peu long pourrait les faire dégager (auquel cas, Mongin l'apprendra bien entendu, et ajoutera le responsable à sa "liste noire"). Quant au recours à la manière forte, il risque d'apporter plus d'ennuis à ses utilisateurs que de bénéfices à leur amie...

**Article VI : La Loi doit être l'expression de la volonté générale ; toutes les Citoyennes et Citoyens doivent concourir personnellement ou par leurs représentants, à sa formation ; elle doit être la même pour tous : toutes les Citoyennes et tous les Citoyens, étant égaux à ses yeux, doivent être également admissibles à toutes dignités, places et emplois publics, selon leurs capacités, et sans autres distinctions que celles de leurs vertus et de leurs talents.**

Le 27 juillet, Robespierre est élu au Comité de Salut Public.

Le premier août sont instituées à Paris des cartes de rationnement du pain.

Le samedi 10 août, a lieu la commémoration du 10 août 1792, sur l'emplacement de la Bastille. Uranie Niogret est présente (mais pas Olympe de Gouges, qui a été arrêtée le 20 juillet) ; c'est sa première apparition en public depuis le 17 juillet (à moins que les PJ ne l'aient convaincue de sortir de sa retraite plus tôt). Sauf si les personnages ont réussi à se débarrasser des flics de Mongin, l'un d'entre eux est là aussi, à quelques pas de distance. Il est possible de chauffer la foule habilement, en le désignant par exemple comme un espion royaliste, et de réussir à le faire passer à tabac.

**Article VII : Nulle femme n'est exceptée ; elle est accusée, arrêtée, et détenue dans les cas déterminés par la Loi. Les femmes obéissent comme les hommes à cette Loi rigoureuse.**

Entre l'amour et la haine, le cœur de Mongin balance encore. Il décide de mettre à profit les renseignements recueillis par les policiers ayant suivi Uranie Niogret et observé ses moindres faits et gestes pour organiser l'enlèvement de l'actrice.

Faisant appel à un petit groupe d'hommes de main, il leur confie la tâche de s'emparer de la Belle Alençonnaise (si la surveillance policière a montré qu'elle avait des habitudes, en particulier des trajets

quotidiens seule selon des itinéraires immuables, de préférence tard le soir ou tôt le matin, peut-être pour chercher un peu de fraîcheur, c'est là que Mongin dira à ses sbires d'intervenir) et de la conduire dans la cave de sa maison bourgeoise, dans laquelle il a aménagé une cellule de prison, relativement confortable par ailleurs. Il pense, sans doute très naïvement, réussir à amadouer Uranie Niogret en la maintenant captive en son pouvoir (comptant peut-être sur ce qu'on appellera deux siècles plus tard le *syndrome de Stockholm*) ; mais lorsqu'il finira par réaliser que, loin de parvenir à ses fins, il n'a fait que renforcer le mépris et le dégoût dans lesquels elle le tient, la colère l'emportera et il assouvira violemment ses pulsions.

Les personnages pourraient être témoins de l'enlèvement (voire réussir à l'empêcher ; auquel cas, une nouvelle tentative pourrait être organisée un peu plus tard), ou n'arriver que trop tard sur les lieux et devoir remonter la piste des ravisseurs.

Quoi qu'il en soit, il est essentiel pour la suite du scénario qu'Uranie Niogret soit libre fin août, qu'elle se soit évadée seule ou que les personnages l'aient libéré.

Bien entendu, Mongin sera alors identifié comme étant l'adversaire de la Belle Alençonnaise. Celle-ci déposera plainte contre lui (mais le député a de l'influence et parviendra à s'en sortir sans procès, faute de preuves), et le brocardera lors d'un discours très virulent prononcé devant le club des Jacobins. Dès lors, la décision de Mongin est prise : il détruira Uranie Niogret.

**Article VIII : La Loi ne doit établir que des peines strictement et évidemment nécessaires, et nul ne peut être puni qu'en vertu d'une Loi établie et promulguée antérieurement au délit et légalement appliquée aux femmes.**

Le 22 août, Robespierre est élu à la présidence de la Convention.

Le lendemain, Roux est arrêté sous l'accusation de détournement de fonds, mais faute de preuves, il est remis en liberté le 27.

Le 4 septembre, une manifestation pour obtenir du pain est organisée devant l'Hôtel de Ville.

Le 5 septembre, alors qu'Uranie Niogret et Claire Lacombe (de la Société des Républicaines Révolutionnaires) réclament l'épuration du gouvernement, ce qui leur vaut l'hostilité violente des Jacobins, Jacques Roux est à nouveau arrêté, pour de bon cette fois.

Quelques jours plus tard, lassé que la surveillance policière qu'il a fait mettre en place ne lui ait pas

fourni de motif suffisant pour faire emprisonner et juger Uranie Niogret, Mongin, enhardi par l'attitude désormais ouvertement hostile des Jacobins envers elle, décide d'inventer un faux prétexte, et fait dénoncer la Belle Alençonnaise par l'un de ses voisins, soudoyé pour l'accuser d'avoir donné asile à une aristocrate ; elle est donc arrêtée.

Une fois encore, les personnages devront tenter de faire sortir leur amie de prison, soit par influence (par exemple, s'ils sont des sans-culottes notoires), soit en tablant sur leur éloquence, soit en apportant la preuve que l'accusation est infondée, soit pourquoi pas en infiltrant la prison, voire en la prenant d'assaut.

Interroger de façon un peu musclée le délateur permettra par ailleurs d'obtenir la description de l'individu qui l'a payé pour porter sa fausse accusation : elle correspond bien entendu à Mongin.

Sinon, le procès aura lieu rapidement, et devrait permettre aux personnages d'obtenir l'acquittement de la Belle Alençonnaise, faute de preuves, voire de faire retomber le bras de la justice sur le porteur du faux témoignage (mais sans pouvoir remonter jusqu'au député de la Seine-Inférieure).

Mongin use alors de son influence au sein du club des Jacobins pour obtenir l'ouverture d'une enquête sur la Société des Citoyennes Patriotes Révolutionnaires, les qualifiant de "prétendues révolutionnaires" et de "harpies". Son objectif est de discréditer totalement la Société aux yeux des Jacobins, la coupant ainsi de son principal soutien politique, et donc de retirer à Uranie Niogret les appuis sur lesquels elle peut encore compter.

Le 17 septembre est promulguée la *loi des suspects*, qui ordonne l'arrestation des ennemis de la Révolution.

Le 21 septembre, un décret de la Convention rend le port de la cocarde tricolore obligatoire pour les femmes (il l'était déjà pour les hommes depuis avril). La rumeur, alimentée par un net regain d'activité de la Société des Citoyennes Patriotes Révolutionnaires, court dans Paris que les femmes vont se couper les cheveux, porter le bonnet rouge, demander le droit de porter les armes et le droit de vote. Les hommes se sentent plus que jamais menacés par ces revendications féministes, et Mongin, tant à la Convention qu'au club des Jacobins, attise encore plus leurs craintes et leur rejet des demandes d'Uranie Niogret et de ses compagnes. Il est possible que des personnages masculins, craignant pour la suprématie du sexe dit fort ou redoutant que tout cela se termine sur la guillotine, décident alors de cesser de soutenir la

Belle Alençonnaise...

Le 29 septembre est votée la seconde loi du maximum, qui fixe un prix maximal pour la vente de nombreuses denrées, mais aussi pour les salaires.

Le 5 octobre (14 vendémiaire an II), jour où est adopté le calendrier révolutionnaire, Uranie Niogret se présente devant la Convention pour se défendre publiquement face à ses adversaires, dont elle réfute les arguments avec éloquence, au grand agacement de Mongin. La Société des Citoyennes Patriotes Révolutionnaires retrouve son éclat et redouble d'activité, présentant encore une fois une adresse à la Convention pour obtenir le droit de vote pour les femmes.

Tandis qu'à partir du 29 vendémiaire (20 octobre), le Comité de Salut Public, mené par Robespierre, organise une répression générale contre les Enragés, Mongin parvient à monter contre la Société des Citoyennes Patriotes Révolutionnaires (fragilisée par la chute des Enragés) les *poissardes* (marchandes des Halles), hostiles au port de la cocarde, en leur faisant croire que "*les harpies de l'Alençonnaise*" vont leur imposer, après la cocarde, le port du bonnet rouge. Le 8 brumaire (29 octobre), alors que Fabre d'Églantine, à la tribune de la Convention, prononce un discours qui est un véritable réquisitoire contre les féministes révolutionnaires, jouant sur les sombres peurs du public masculin en agitant le spectre de hordes de femmes armées, meurtrières et castratrices, Uranie Niogret et un groupe de féministes sont violemment prises à parti aux Halles, et après les noms d'oiseaux, force horions sont échangés avec des poissardes, qui, du fait de leur nombre, ont le dessus : la Belle Alençonnaise est même saisie, et publiquement fouettée, robe relevée, par ses adversaires.

Le lendemain, suite à une dénonciation par les dames des Halles, revendiquant la liberté du costume, et à un rapport sur les événements quelque peu retouché au passage par Mongin (qui raconte ainsi que les Citoyennes Patriotes Révolutionnaires ont tenté, sous la menace de pistolets, de contraindre les poissardes à revêtir, non seulement le bonnet rouge, mais aussi le costume masculin), la Convention, presque à l'unanimité, ordonne la fermeture et la dissolution des sociétés féminines, dont la Société des Républicaines Révolutionnaires, de Pauline Léon et Claire Lacombe, et bien sûr celle des Citoyennes Patriotes Révolutionnaires. Uranie Niogret, présente dans la tribune, n'a pas la possibilité de se faire entendre pour se défendre. Les femmes n'ont

désormais plus de véritable moyen d'intervenir dans la vie politique.

Le 12 brumaire (2 novembre), Olympe de Gouges est jugée et condamnée ; elle est guillotinée le lendemain, après avoir déclaré : "Enfants de la Patrie, vous vengerez ma mort !".

Les féministes révolutionnaires ont mangé leur pain blanc.

**Article IX : Toute femme étant déclarée coupable ; toute rigueur est exercée par la Loi.**

Le 10 brumaire (31 octobre), la Convention bannit les termes de "monsieur" et "madame", les remplaçant par "citoyen(ne)". Le tutoiement est rendu obligatoire dans les administrations le 18 brumaire (8 novembre), et à Paris le 22 brumaire.

Le 16 brumaire, le bonnet rouge devient la coiffure officielle de tous les membres de la Commune de Paris.

Menée par Mongin, une véritable campagne d'éradication est lancée contre les restes des sociétés féminines, et en particulier par leurs meneuses. Certaines se cachent, comme Claire Lacombe ou Pauline Léon (qui seront finalement arrêtées le 11 germinal (31 mars 1794)). Uranie Niogret ne souhaite pas se résoudre à une telle extrémité, et ne passera à la clandestinité que si les personnages parviennent à l'en convaincre.

Si elle ne se cache pas, la Belle Alençonnaise est arrêtée quelques jours plus tard.

**Article X : Nul ne doit être inquiété pour ses opinions mêmes fondamentales, la femme a le droit de monter sur l'échafaud ; elle doit avoir également celui de monter à la Tribune ; pourvu que ses manifestations ne troublent pas l'ordre public établi par la Loi.**

Le 17 pluviôse an II (5 février 1794), Robespierre présente à la Convention un rapport, dans lequel il fait l'apologie de la Terreur.

Le 22 pluviôse (10 février), Jacques Roux se suicide en se poignardant à la prison de Bicêtre (après une tentative ratée le 16 pluviôse). Le tribunal de police correctionnelle, qui aurait dû le juger, s'étant déclaré incompétent, l'avait renvoyé entre les griffes du tribunal révolutionnaire, ce qui lui assurait en quelque sorte de finir sur l'échafaud.

La Terreur s'accélère. Le 14 ventôse (4 mars), au club des Cordeliers, les hébertistes lancent un appel à l'insurrection. Le 23 ventôse, les dirigeants

hébertistes sont arrêtés ; Hébert est guillotiné le 4 germinal (24 mars).

Le 7 germinal (27 mars), c'est l'arrestation à Bourg-la-Reine de Condorcet, l'un des rares révolutionnaires hommes féministes (avec Gilbert Romme) ; il se suicide en prison le lendemain.

Le 10 germinal (30 mars), Danton et ses partisans sont arrêtés ; ils seront exécutés le 16 germinal.

Le 13 germinal (2 avril) a lieu l'arrestation de Claire Lacombe, Pauline Léon, et du journaliste enragé Leclerc, qui se cachaient depuis brumaire.

Le 16 prairial (4 juin), Robespierre est élu à l'unanimité président de la Convention. Le 20 prairial, il organise la fête de l'Être Suprême. Il y prononce un court discours, mais dans la foule s'élèvent les cris de "Dictateur !" et de "Tyran !".

Le 22 prairial (10 juin), la Convention vote la *loi du 22 prairial an II* accélérant la procédure et supprimant toute garantie judiciaire pour les accusés, qui n'ont même plus droit à un défenseur : c'est le début de la *Grande Terreur*, instituée par décret le 23 prairial.

**Article XI : La libre communication des pensées et des opinions est un des droits les plus précieux de la femme, puisque cette liberté assure la légitimité des pères envers les enfants. Toute Citoyenne peut donc dire librement, je suis mère d'un enfant qui vous appartient, sans qu'un préjugé barbare la force à dissimuler la vérité ; sauf à répondre de l'abus de cette liberté dans les cas déterminés par la Loi.**

Si Uranie Niogret se cache dès brumaire et la dissolution de la Société des Citoyennes Patriotes Révolutionnaires, elle peut espérer échapper à la prison. Les personnages devront se charger des contingences matérielles (lieu, ravitaillement, etc...). Si la Belle Alençonnaise est découverte, ils seront très certainement emprisonnés eux aussi, et risquent fort de finir sur l'échafaud.

Mongin fera à nouveau appel à la police parisienne pour tenter de retrouver la fugitive, mais, en l'absence de piste, ses efforts cesseront en nivôse (à partir de fin décembre 1793). Cependant, il a la rancune tenace, et si jamais Uranie Niogret refait surface, il fera tout pour qu'elle soit incarcérée et condamnée.

Si elle parvient à s'éloigner de Paris, elle ne risquera cependant plus grand chose de la part de Mongin, et pourra sortir de la clandestinité.

**Article XII : La garantie des droits de la femme et de la Citoyenne nécessite une utilité majeure ; cette garantie doit être instituée pour l'avantage de tous, et non pour l'utilité particulière de celles à qui elle est confiée.**

Si Uranie Niogret est capturée, elle sera tout d'abord inculpée par le tribunal révolutionnaire et incarcérée à la prison de l'Abbaye.

La suite des événements dépendra de l'époque : avant germinal, la Belle Alençonnaise va croupir un certain temps en prison avant son jugement ; mais à partir de germinal, les choses s'accroissent, et Fouquier-Tinville, l'accusateur public, obtient rapidement sa condamnation à mort, le procès ayant lieu le lendemain de l'arrestation et la sentence étant exécutée dans un délai de six jours ; pendant la Grande Terreur, l'exécution a lieu le lendemain du procès, voire le soir même.

Uranie Niogret peut tenter d'échapper temporairement à la guillotine en se déclarant enceinte. Elle sera alors transférée à l'Hospice de l'Évêché, hôpital-prison où elle sera examinée par des médecins et sages-femmes. Si la grossesse est confirmée, il sera sursis à son exécution, mais dans le cas contraire (y compris si l'examen ne permet pas de conclure avec certitude), elle sera envoyée à l'échafaud le lendemain.

La Belle Alençonnaise peut également tenter d'obtenir son transfert vers une autre prison en invoquant une raison médicale (blessure ou maladie) nécessitant des soins. À moins qu'elle n'ait déjà été condamnée à mort et que son exécution ne soit plus qu'une question de jours (voire d'heures), ou qu'on soit en germinal ou plus tard (auquel cas la situation est la même que si le procès avait eu lieu, son résultat ne faisant aucun doute), elle sera envoyée à l'infirmerie de la prison de la Petite Force (prison qu'elle a déjà fréquenté fin mai 1792 ; les personnages pourraient éventuellement mettre à profit la connaissance des lieux pour établir un plan d'évasion, mais la tentative sera particulièrement difficile à réussir).

De la Petite Force, Uranie Niogret pourrait (si elle n'a pas encore été condamnée et si l'époque n'est pas encore aux jugements hâtifs) être à nouveau transférée, pour sa convalescence, vers la *maison de santé* de la citoyenne Marie-Catherine Mahay, une maison bourgeoise dans une cour arborée, rue du Chemin Vert. Cet établissement n'étant pas une véritable prison, en organiser une évasion est de l'ordre du faisable. Si les personnages réussissent à en faire sortir leur amie, la citoyenne Mahay, âgée de trente ans, sera consignée chez elle, avec son personnel et ses *pensionnaires*.

Avant son jugement par le tribunal révolutionnaire (situé au premier étage du bâtiment), la prisonnière

sera transférée à la Conciergerie.

Si les personnages peuvent tenter de faire évader leur amie lors d'un transfert, cela n'est plus envisageable lorsqu'elle sera conduite de la Conciergerie à l'échafaud dressé place de la Révolution (actuelle place de la Concorde).

**Article XIII : Pour l'entretien de la force publique, et pour les dépenses d'administration, les contributions de la femme et de l'homme sont égales ; elle a part à toutes les corvées, à toutes les tâches pénibles ; elle doit donc avoir de même part à la distribution des places, des emplois, des charges, des dignités et de l'industrie.**

Le 9 thermidor (27 juillet), la Convention vote l'arrestation de Robespierre et de ses proches (dont Mongin). Ils sont libérés par leurs partisans, qui les amènent à l'Hôtel de Ville. Mais le 10 thermidor à deux heures et demie du matin, les troupes fidèles à la Convention s'emparent du bâtiment ; Robespierre et ses compagnons sont guillotins le soir même, et d'autres robespierristes, dont Octave Mongin, suivront le lendemain.

La loi du 22 prairial est abrogée, et le 18 thermidor (5 août), les suspects contre lesquels aucune charge (dont Uranie Niogret, si elle est encore vivante et toujours en prison) n'a été retenue sont libérés. La Terreur est bien finie.

**Article XIV : Les Citoyennes et Citoyens ont le droit de constater par eux-mêmes ou par leurs représentants, la nécessité de la contribution publique. Les Citoyennes ne peuvent y adhérer que par l'admission d'un partage égal, non seulement dans la fortune, mais encore dans l'administration publique, et de déterminer la quotité, l'assiette, le recouvrement et la durée de l'impôt.**

*Et les PJ dans tout ça ?*

Le but du scénario est de sauver Uranie Niogret des agissements d'Octave Mongin.

Pour cela, les personnages pourront bien entendu *réagir* aux actions du député. Mais le seul moyen de faire cesser son acharnement est de l'éliminer, soit directement (en l'assassinant), soit indirectement (par la méthode douce, en le discréditant aux yeux des Jacobins, de la Convention, et de Robespierre ; ou par la méthode dure, en obtenant son arrestation et son exécution ; l'une ou l'autre méthode nécessitant probablement de monter un complot contre la victime).

Mais tout ceci est rendu particulièrement difficile par le fait que la source des ennuis de la citoyenne

Niogret n'est pas clairement identifiable. Il est peu probable, surtout au début, que les personnages identifient Mongin comme étant à l'origine de tous ces tracas. Suite à l'enlèvement, ou lorsque ses discours montreront clairement à quel point il est l'adversaire politique de l'Amazone d'Alençon, il deviendra plus naturel de le soupçonner. Mais d'un autre côté, plus les jours passent, et plus la machine de la Terreur se dresse contre Uranie Niogret ; passé un certain cap, l'élimination de Mongin, même définitive, ne changera plus grand chose à la situation.

Plus les personnages s'investiront dans la protection et la défense de la Belle Alençonnaise, plus ils risqueront d'être repérés par Mongin, qui tentera alors de les éliminer aussi.

Et plus Paris s'enfonce dans la Terreur, plus Uranie et les personnages risquent d'en être victimes, indépendamment des agissements de Mongin !

**Article XV : La masse des femmes, coalisée pour la contribution à celle des hommes, a le droit de demander compte, à tout agent public, de son administration.**

*Notes :*

À l'exception d'Uranie Niogret, d'Octave Mongin et de la Société des Citoyennes Patriotes Révolutionnaires, les personnes, événements et sociétés utilisés dans cet article sont authentiques.

Les intertitres du scénario sont les articles de la Déclaration des droits de la femme et de la citoyenne, d'Olympe de Gouges.

**Article XVI : Toute société, dans laquelle la garantie des droits n'est pas assurée, ni la séparation des pouvoirs déterminée, n'a point de constitution ; la constitution est nulle, si la majorité des individus qui composent la Nation, n'a pas coopéré à sa rédaction.**

*Bibliographie :*

Quelques rares JDR se sont penchés sur le thème de la Révolution Française, mais avec peu de bonheur :

Aux armes, citoyens ! est à ma connaissance le seul JDR dédié à cette période, mais les informations qu'il fournit sur le contexte sont squelettiques.

Dans la gamme GURPS, on citera tout d'abord Scarlet Pimpernel, basé sur les romans de la baronne *Orczy* ayant pour héros le *Mouron rouge*, et qui aborde donc le sujet selon un point de vue plutôt royaliste. Mais ce n'est pas là son principal défaut : l'ouvrage est truffé de coquilles et, bien qu'il soit de facture correcte, contient quelques erreurs (peut-être pas plus que la moyenne des ouvrages de JDR, certes, mais quand il s'agit d'Histoire de France, ça a tendance à mieux se voir). Swashbucklers consacre moins de deux pages au sujet, et Age of Napoleon s'y attarde un peu plus, mais dans les deux cas, cela ne saurait justifier l'acquisition de ces suppléments.

Simulacres, dans sa version *Casus Belli hors-série n° 1*, proposait un scénario, La relique, accompagné d'une page d'infos historiques écrite gros.

Et c'est à peu près tout. Comme d'habitude lorsqu'on aborde un thème historique, il convient de se référer à des ouvrages sérieux, par exemple le très riche Histoire et dictionnaire de la Révolution Française de Jean Tulard, Jean-François Fayard et Alfred Fierro, chez Robert Laffont, collection *Bouquins*.

**Article XVII : Les propriétés sont à tous les sexes réunis ou séparés ; elles ont pour chacun un droit inviolable et sacré ; nul ne peut en être privé comme vrai patrimoine de la nature, si ce n'est lorsque la nécessité publique, légalement constatée, l'exige évidemment, et sous la condition d'une juste et préalable indemnité.**