



Les fleurs du Mal

Scénario pour le concours de la convention Montagne de jeux 2020 : De fleur et d'acier

Un scénario pour le jeu City Hall, publié chez Ankama

Durée approximative : 6h

Nombre de signes : 48 153 (hors annexes)

Synopsis

Londres. 1857. Le Nostromo est sur les dents. Non seulement la quasi-totalité de leurs effectifs est concentrés sur la sécurité de la grande fête donnée par la reine Victoria pour le vingtième anniversaire de son couronnement, mais il doit également intervenir contre une incursion d'espions du Saint Empire Franc, ainsi que sur une série de meurtres perpétrés par les terroristes du Masque dans le milieu des théâtres londoniens.

Les intrépides enquêteurs au service secret de Sa Majesté devront finalement se rendre compte que ces trois événements sont intimement liés entre eux, ainsi qu'à une rencontre secrète entre plusieurs factions clandestines d'écrivains divergentes visant à s'unir contre une menace commune.

Les dessous de l'affaire

Gustave Flaubert et les époux Maupassant, tête pensante du rassemblement d'écrivains connu sous le nom de la Plume, surtout actifs à travers le Saint Empire Franc, cherchent à rencontrer les chefs de file des écrivains de l'empire britannique afin de former une alliance pour contrer plus efficacement les agissements du Masque, dont les attaques terroristes nuisent à la volonté de réhabilitation des écrivains et de l'écriture soutenues par la Plume.

Vidocq, le chef de la Sûreté de Napoléon III, le plus acharné de tous les traqueurs d'écrivains, a eu vent du voyage de Flaubert et Maupassant à Londres. Sans en aviser ni le Nostromo, ni même son propre empereur, préférant risquer l'incident diplomatique plutôt que de perdre du temps, Vidocq envoie plusieurs de ses Bagnards, ses meilleurs tueurs d'écrivains, à la poursuite de Maupassant pour mettre un terme à sa petite résistance qui le nargue depuis trop longtemps et écraser autant d'écrivains que possible. Ce que Vidocq ignore cependant, c'est que ce n'est ni Flaubert, ni son ami Gustave Maupassant, qui sont aux commandes de la Plume, mais Laure Maupassant, amie du premier et épouse du second.

Grâce à un agent infiltré à la Sûreté, les écrivains du Masque sont également prévenus de ce voyage et de son but. Ils ne peuvent laisser la Plume s'unir avec le collectif Shake & Spear ou avec le mystérieux Mr D. C'est le numéro deux du groupe, Charles Baudelaire, en personne, qui se déplace pour régler l'affaire et empêcher que les écrivains bienpensants ne nuisent aux projets de son chef. Pour cela, il compte bien faire appel à tout son machiavélisme pour obliger le Nostromo à régler le problème à sa place.

Scène 0 : mise en situation

Mercredi 17 juin 1857 ; 9h00.

Le directeur Peel fait monter les joueurs dans son bureau pour leur confier une mission. Appuyé sur sa canne, son regard semble embrasser toute la ville de Londres à travers l'immense baie vitrée.

Alors que la majorité des effectifs sont affectés à sécuriser les festivités qui auront lieu dans toute la ville pour le vingtième anniversaire de règne de la reine Victoria, plusieurs rapports font état de la présence des Bagnards de Vidocq en ville, sans que le gouvernement de Sa Très Gracieuse Majesté n'en ait été informé. Cela ressemble fortement à de l'espionnage, dans le moins pire des cas, ce qui constitue donc un acte de guerre. Toutefois, le directeur Peel n'est pas un va-t-en-guerre impulsif. Il sait que le Saint Empire Franc de Napoléon III est aussi vaste et puissant que l'empire de Sa Très Gracieuse Majesté. Une guerre entre les deux dévasterait l'un comme l'autre. L'issue serait trop incertaine et peu importe qui en sortirait perdant, il n'y aurait pas de vainqueur des suites d'un tel conflit. Aussi confit-il aux agents du Nostromo incarnés par les joueurs la surveillance de la situation. Il leur accorde l'accès illimité à Big Ear, le réseau d'écoutes clandestines du Nostromo surveillant toute la capitale. Leur mission : localiser les Bagnards, les suivre, découvrir leurs intentions et n'en faire le rapport qu'à lui seul.

Les indices



Rechercher les Bagnards grâce au réseau Big Ear → Scène 1

Scène 1 : Big Ear

Occupant tout le 4^{ème} étage du City Hall, Big Ear apparaît tout d'abord comme un vaste open space où une centaine de secrétaires dactylographes, écouteurs sur les oreilles, retranscrivent sur leurs claviers les données pertinentes entendues sur les enregistrements sur rouleaux de cire qu'elles écoutent à la chaîne.

Dans la pièce suivante se trouvent les serveurs sur lesquels sont archivés les données retranscrites. C'est une pièce glaciale et immense où court une machinerie tentaculaire et titanesque dans un silence de mort.

Enfin, dans une troisième salle se trouvent les systèmes d'écoute proprement dits. Des milliers de gramophones gravent sur rouleau de cire les sons captés par un réseau de canalisations parcourant tout Londres. Des opérateurs circulent pour vérifier qu'aucun mécanisme ne grippe ou ne s'arrête d'enregistrer. Ils peuvent également, écouter directement, en temps réel, si cela est nécessaire.

Avec l'accréditation du directeur Peel, libres aux joueurs de demander ce qu'ils souhaitent aux secrétaires comme aux opérateurs. Toutefois, rechercher où et quand ont eu lieu des échanges en langue française est la meilleure approche. Les secrétaires se souviennent avoir plusieurs fois retranscrit des conversations en langue étrangère et transmettent les références d'archives adéquates. Une fois fait le tri entre les dialogues d'ivrognes en gaélique à la sortie des pubs, les galimatias des marchands chinois du bord de la Tamise, deux archives intéressent réellement les agents.

La première date du 14 juin au soir au pub *The Mad Widow*, situé dans le lugubre quartier de Jacob's Island. Un homme grommelle après le goût de vase de sa bière, quand quelqu'un qui partage sa table lui signale, avec un accent atroce et dans un anglais médiocre, de ne pas parler en français pour éviter d'être remarqué.

La seconde archive digne d'intérêt date du 16 juin à Dean Street, dans le quartier de Soho. Un homme, le même semble-t-il, soupire avant de demander : « Et ils comptent faire tous les foutus théâtres de cette ville un par un ? Tu vas pas me dire qu'ils y vont pour les représentations en aussi peu de temps. »

Si l'aide des opérateurs est requise, ceux-ci se mettent immédiatement à l'écoute en temps réel. Il ne faut que quelques minutes avant que l'un d'entre eux signale un individu s'exprimant en français dans le quartier de Holborn, sur Doughty street. En mettant la canalisation sur gramophone, les joueurs peuvent entendre, pour ceux qui comprennent le français : « ...tarder à commencer. Ils ont l'air d'être tous arrivés à Conway Hall. Je passe à l'action. Terminé. ».

Les indices

Un des Bagnards se trouve à Holborn, prêt à passer à l'acte → Scène 2

Peut-être que quelqu'un au Mad Widow se souvient des français → Scène 3

Que faisaient les français à Soho ? → Scène 4

Scène 2 : meurtre à Conway Hall

Mercredi 17 juin 1857 ; 10h00.

Hors de vue des joueurs : Alors que le Bagnard pénètre dans Conway Hall à la recherche de Flaubert et du couple Maupassant, Charles Baudelaire vient d'assassiner froidement dans sa loge l'acteur Charles Reade, qui appartenait au collectif Shake & Spear. Lorsque l'agent de Vidocq le découvrira, il sera trop tard et le numéro deux du Masque aura pris la tangente en toute discrétion. Le Bagnard sera interrompu avant de pouvoir effacer les indices, si ce n'est par l'irruption des joueurs, du moins par une costumière déboulant dans la loge, qui pourra en donner une description à charge lorsque les joueurs viendront pour enquêter à Conway Hall.

A la portée des joueurs : Auprès du corps de l'acteur se trouve une plume d'oie brisée en deux ainsi qu'un masque de tragédie grecque en porcelaine blanche. Un bouquet de tulipes au centre duquel perce un chardon isolé lui sort de la bouche. Un message a été peint à l'encre sur le masque :

GDONO EFL
DLNOA HFAA
F OBDA BOF



HFOAKDOF
 M'DOONHFOAG

La suite dépend de si les joueurs sont arrivés sur les lieux en suivant le Bagnard ou s'ils arrivent plus tard, par un autre biais. S'ils pénètrent dans la loge à sa suite, la première impression est forcément que le Bagnard est le meurtrier, penché qu'il est sur le cadavre, dont tout laisse à penser qu'il est décédé des suites d'une frayeur intense. Le Bagnard ne se laissera pas arrêter sans se défendre. Vidocq l'a prévenu que la Sûreté ne viendrait pas à leur secours en cas de capture. Ils sont seuls en territoire ennemi, à leurs risques et périls.

Bagnard	
Vigueur : 4	Initiative : 6
Mouvement : 4	Vitalité : 18
Esprit : 2	
Charisme : 2	Corps-à-corps : 2
Attaque : 6	
Dégâts : 8	Couteau : +2
Protection : 5	Tunique épaisse : +1

Si, toutefois, les joueurs arrivent à capturer le Bagnard sans le tuer et à lui arracher les informations dont il dispose, celui-ci peut leur révéler qu'il est à Londres pour étouffer dans l'œuf un rassemblement de terroristes écrivains français et britanniques. Il peut leur donner les noms de Gustave Flaubert, de Gustave Maupassant, de Shake & Spear et d'un certain monsieur D.

Mais surtout, le Bagnard a déjà vu des meurtres signées par un masque et un bouquet de fleurs, ce qui ne ressemble à rien de ce que connaissent les agents du Nostromo ayant déjà affronté les terroristes du Masque. D'après le Bagnard, l'écrivain qui signe ainsi ses exactions n'a qu'un surnom : le Mal. Personne à la Sûreté n'a encore été en mesure de découvrir son identité réelle.

Sa présence à Londres n'est pas de bon augure. Le Mal est un agent peu actif du Masque, mais lorsqu'il entre en action, rien de bon n'en sort.

« Vous avez suivi dans la presse les grandes épidémies de choléra de 49 et de 54 ? » grommelle le Bagnard. « Ben c'était pas le choléra. C'était le Mal. L'empereur a eu un mal de chien à convaincre la presse et l'opinion publique que c'était une vague de maladie. »

Les indices

Exploitation du message énigmatique laissé par le Mal → Scène 5

Enquêter sur Flaubert et Maupassant → Scène 6

Faire des recherches sur Shake & Spear et Monsieur D → Scène 7

Scène 3 : The Mad Widow

La plus fidèle description qui puisse être donnée du quartier de Jacob's Island serait celle de bidonville flottant sur la Tamise, soigneusement ignoré par les autorités. Des odeurs d'immondices planent sur la terre fangeuse, les habitants crasseux se terrent dans des taudis délabrés. Sans parler des nombreux malades atteints du choléra qui vivent sur les berges du fleuve. Les lampes à gaz des rares pubs constituent la seule source de lumière à la nuit tombée ou lorsque le *smog* se lève. Si les joueurs s'y aventurent en uniforme, la population fuira sur leur passage comme un vol d'étourneaux et il est fort possible qu'on leur jette des pierres ou des débris. S'ils ne portent pas l'uniforme, des voyous les agresseront au premier coupe-gorge venu dans le but de les détrousser.

Voyou	
Vigueur : 2	Initiative : 4 jetons
Mouvement : 2	Vitalité : 10 PV
Esprit : 2	
Charisme : 2	Corps-à-corps : 1
Attaque : 4 dés	
Dégâts : 3 points	Couteau : +1
Protection : 2 points	Protection : 0

Une fois les obstacles environnementaux franchis, il sera facile de trouver *The Mad Widow*. Ouvert à toute heure du jour ou de la nuit, le pub est un repaire de marins et d'immigrés des plus cosmopolites. On y trouve aussi bien des Irlandais que des africains ou des Indiens, les uns ayant fui leur pays en quête d'une vie meilleure, les autres cherchant à écouler leur marchandise de contrebande (dont du papier).



Au milieu de cette foule, qui refusera catégoriquement de s'adresser à des agents du gouvernement et se montrera réticente à discuter avec des inconnus, même si ceux-ci payent leur tournée de bière, se trouve un Anglais vêtu un peu trop bien pour le quartier (ce qui ne saute pas forcément aux yeux pour des habitants de quartiers moins défavorisés). Cet homme répond au nom d'Edward Blinkley et invitera les joueurs à sa table lorsque ceux-ci auront essuyés assez de déconvenues auprès des autres clients du pub.

En effet, des gens qui posent des questions ne lui auront pas échappé, puisque c'est ainsi qu'il gagne sa vie. Edward Blinkley est marchand de secret, comme il se présente. Il sait à peu près tout sur tout ce qui se passe de Notting Hill à Greenwich. D'ordinaire, il facture ses informations pour 5 pence (5 shillings quand il s'agit des représentants de la Couronne). Mais parfois, il les échange aussi contre des secrets qu'il ne posséderait pas lorsqu'il se trouve face à un interlocuteur qui sort de l'ordinaire. Selon comment les joueurs se présenteront à lui, Edward Blinkley ajustera son tarif face à leurs questions. Si le maître du jeu choisit de jouer la carte de l'échange de secrets, Edward Blinkley a compris tout seul que le rôle de Nostromo n'est pas celui de la compagnie du gaz, toutefois, il ignore les fonctions exactes de cette police secrète et s'il venait à le découvrir, il aurait de nombreuses questions sur les écrivains et les pappercuts.

Mr Blinkley n'a bien sûr pas manqué de repérer ces trois Français qui étaient bien trop visibles à force de vouloir être discrets, à grommeler après la cuisine et à ne pas savoir dissimuler leur horrible accent de mangeurs de grenouilles. Tout comme sa curiosité a été piqué par cet étrange trio. Aussi dispose-t-il d'informations à échanger avec les joueurs. Il sait qu'ils occupent leurs journées à espionner d'autres français, mais que ceux-ci logent en centre-ville, dans le quartier de Shoreditch ; que l'un des trois se prénomme Jean ; qu'un des français qu'ils espionnent est Gustave Flaubert et qu'au vu de la façon dont ils se déplacent et de ce qui brûle dans le fond de leurs yeux, ce sont des tueurs de sang froid qui ont connu l'enfer sur terre et ne se laisseront arrêté par rien de ce qui se mettra sur leur route.

Il va de soi que toute fausse information donnée à Mr Blinkley comme paiement à pour conséquence que l'information qu'il livre en échange est également mensongère.

Les indices

Il y a trois espions/assassins français et l'un d'eux se prénomme Jean → ne permet pas d'aller plus loin pour le moment

Ils espionnent Gustave Flaubert, qui loge dans le quartier de Shoreditch → scène 6

Scène 4 : des français à Soho

En interrogeant tous les employés des quelques théâtres de Dean Street, les agents trouveront quelqu'un qui se souvient de visiteurs français, soit posant des questions, soit cherchant à entrer en contact avec des acteurs. Quelqu'un se souviendra même que les deux hommes se prénommaient tous deux Gustave, ce qu'il a trouvé drôle. Les deux français étaient parfois accompagnés d'une dame, la femme d'un des Gustave, et de son petit garçon, âgé d'environ 6 à 8 ans. Malheureusement pour les agents, ils ne pourront guère explorer la piste beaucoup plus loin. Les acteurs avec qui ils cherchaient à entrer en contact ne se sont pas présentés aux répétitions aujourd'hui. « Ce qui n'est pas sérieux, à trois jours des grandes représentations prévue pour l'anniversaire du couronnement ! Mais voilà ce qui se passe quand on va chercher des saltimbanques et des comédiens itinérants. »

Au mieux, en insistant beaucoup et si le personnel interrogé est suffisamment en confiance ou sous pression, ils peuvent se souvenir que l'un des Gustave a mentionné une adresse à Shoreditch. En revanche, personne n'a remarqué la présence des Bagnards de Vidocq sur les lieux.

Les indices

Les français espionnés par les Bagnards souhaitaient parler à des acteurs itinérants en ville pour les représentations du vingtième anniversaire de règne de la Reine → ne permet pas d'aller plus loin pour le moment

L'un des français espionné a mentionné le quartier de Shoreditch → scène 6

Scène 5 : l'énigme

L'énigme laissée par le Mal ne peut se résoudre sur un jet de dé. Les joueurs devront réfléchir pour trouver la solution.



En soumettant le masque et son message codé aux divers experts du Nostromo les joueurs peuvent obtenir les informations suivantes pour les aider à le décoder.

- Experts en langage codé → il s'agit d'un code par substitution, très difficile à déchiffrer sans la clé de déchiffrement. Toutefois, le message ne dépassant jamais la lettre O, la clef de déchiffrement n'a pas besoin de comporter plus de quatorze lettres (le I et le J étant très souvent regroupés en une seule et même lettre lors des opérations de chiffrement) sur les vingt-six que compte l'alphabet
- Experts en chimie → l'encre utilisée possède la même composition qu'un lot d'encre confisquée par le Nostromo à des contrebandiers chinois qui la produisent de manière artisanale
- Experts en psychologie → puisque le message semble avoir été laissé à l'attention des autorités, la clef de chiffrement doit avoir été fournie par l'assassin.

Parmi les indices laissés par le meurtrier figurent le masque de tragédie grecque, la plume brisée et le bouquet de fleurs. C'est ce dernier qui fait office de clef ou plus précisément sa composition : des tulipes et un chardon.

Pour reconstituer le message, il suffit de substituer les lettres de la manière suivante :

A	B	C	D	E	F	G	H	I/J	K	L	M	N	O
T	U	L	I	P	E	S	C	H	A	R	D	O	N

Ainsi, GDONO EFL deviens : SINON PER
 DLNOA HFAA IRONT CETT
 F OBDA BOF E NUIT UNE
 HFOAKDOF CENTAINE
 M'DOONHFOAG D'INNOCENTS

L'énigme n'est toutefois pas complète si l'on ne prend en compte que le seul message sur le masque. Il faut y inclure la plume brisée. L'ultimatum laissée par Baudelaire devient donc le suivant :

« Brisez la Plume, sinon périront cette nuit une centaine d'innocents. »

Les indices

Le Masque oblige les joueurs à faire un choix → scène 8

Les joueurs ne parviennent pas à résoudre l'énigme avant l'ultimatum → scène 9

Scène 6 : encore des français

Le quartier de Shoreditch, situé en centre-ville, ne connaît ni la misère de Jacob's Island ou Withechapel, ni l'opulence de Mayfair ou Westminster. On y mène une vie tranquille et sans excès. C'est le quartier londonien de petite bourgeoisie par excellence et un choix retenu par les visiteurs étrangers souhaitant un peu de tranquillité au sein de la mégalopole bourdonnante.

Il ne faut pas longtemps aux agents du Nostromo pour trouver dans quels appartements sont logés des touristes français. Ces gens ne sont pas discrets et l'un d'eux, monsieur Flaubert, à même son petit succès auprès de certaines vieilles dames friandes des traductions de ses audios-livres.

Gustave Flaubert et le couple Maupassant louent deux appartements mitoyens. Selon l'heure à laquelle les joueurs se présenteront chez eux, les événements risquent de différer.

Mercredi 17 juin	Flaubert	Gustave Maupassant	Laure Maupassant	Les Bagnards
10h	Absent de chez lui car à Conway Hall pour y rencontrer Charles Reade de Shake & Spear	Présent à l'appartement, s'occupant de son fils, Guy, âgé de 7 ans	Absente car à la réunion de Conway Hall pour s'entretenir avec Charles Reade de Shake & Spear	Deux à Conway Hall Un surveillant l'appartement Maupassant



11h	Est resté à Conway Hall, retenu par les bobbies comme des centaines d'autres personnes présentes sur les lieux du meurtre	Présent à l'appartement, séduisant une femme de chambre pendant que Guy fait ses exercices d'écriture dans la pièce d'à côté	A fuit Conway Hall avant l'arrivée des bobbies et est arrivée chez Charles Dickens pour l'informer de l'attentat du Masque	Un surpris près du cadavre de Charles Reade Un surveillant l'appartement Maupassant Jean escortant Laure Maupassant pour sa sécurité
12h	Libéré avec les autres témoins, il regagne l'appartement	Présent à l'appartement, trompant son épouse avec la femme de chambre, tandis qu'une employée de maison donne son repas au jeune Guy	En route pour regagner son appartement	Un surveillant l'appartement Maupassant Un retournant vers l'appartement Flaubert Jean escortant Laure
13h	A l'appartement Maupassant, dînant avec ses amis	A l'appartement, dînant avec sa femme et Flaubert	A l'appartement, dînant avec son épouse et son ami	Trois surveillant l'appartement Maupassant
14h	Toujours en train de dîner	Toujours en train de dîner	Toujours en train de dîner	Trois surveillant l'appartement Maupassant
15h	Sortit avec Gustave Maupassant pour parler et se promener dans les rues du quartier	Sortit avec Flaubert	A l'appartement, jouant avec son fils Guy	Jean reste surveiller l'appartement Maupassant Deux suivent Flaubert
16h	De retour à son appartement, seul	A pris un coche pour whitechapel afin de profiter de ses prostituées	A l'appartement, affinant la calligraphie de Guy et lui contant des histoires	Un surveillant Flaubert Un profitant de Whitechapel Jean veillant sur Laure
17h	A l'appartement du dessous, buvant le thé avec une vieille dame en lui parlant de son prochain audio-roman	De retour à l'appartement après quelques bières et femmes de petite vertu	A l'appartement, recevant la visite de Charles Dickens, venu rencontrer le jeune Guy et observer ses talents d'écrivain	Un surveillant Flaubert Un profitant de Whitechapel Jean veillant sur Laure
18h	A son appartement	A son appartement	Sortie en promenade avec Guy dans Mark Street Garden	Deux surveillant l'appartement Jean protégeant Laure et Guy



19h	Dînant seul, puis se préparant à sortir à la Islington Literary and Scientific Society pour assister à un débat animé par Charles Dickens	Dînant en famille, puis se préparant à sortir au Shoreditch Theater	Dînant en famille, puis se préparant à sortir au Shoreditch Theater	Deux surveillant l'appartement Maupassant Un surveillant l'appartement Flaubert
-----	---	---	---	--

Bien évidemment, les événements décrits ci-dessus ne peuvent se dérouler que si les joueurs n'interfèrent pas en tuant, incarcérant, séquestrant, torturant, les protagonistes concernés.

Jean Valjean	
Vigueur : 5	Initiative : 7 jetons
Mouvement : 4	Vitalité : 45 PV
Esprit : 3	
Charisme : 3	Corps-à-corps : 4
Attaque : 9 dés	
Dégâts : 5 points	Poing : 0
Protection : 5 points	Protection : 0
<u>Description naturaliste</u> : il est impossible de différencier le papercut d'un humain ordinaire par simple observation	
<u>Force herculéenne</u> : le papercut dispose de 1 réussite automatique à tous ses jets de Vigueur	
<u>Résistance physique</u> : les dégâts physiques subis par le papercut sont divisés par 2	
<u>Quête de rédemption</u> : le papercut ne peut infliger que des dégâts non-létaux	

Les membres de la Plume ne sont pas stupides et cacheront bien leur encre et leur papier en dehors des heures de leçon du jeune Guy. Habitué à être traqués par Vidocq et la Sûreté, ils sauront cacher leur jeu face aux questions des joueurs. Des trois, le plus faible d'esprit et le plus à même de craquer (avec les bons leviers) est Gustave Maupassant.

De plus, le Bagnard Jean Valjean est en réalité un papercut créé par Victor Hugo, l'un des plus anciens membre de la Plume après Flaubert et Laure, exilé à Guernesey par Napoléon III.

Jean Valjean est autonome et a infiltré de longue date la Sûreté avec pour mission de tout faire pour assurer la sécurité de Guy et sa mère. Si quoi que ce soit les menace, y compris l'intervention du Nostromo ou celle des autres Bagnards, Jean Valjean n'hésitera pas à intervenir.

Toutefois, il se refuse à tuer, quelles que soient les circonstances.

Malgré leurs dénégations, les agents les plus observateurs pourront remarquer la présence de plumes d'oie utilisées comme agrément de boutonnière à la veste de Gustave Flaubert et de Gustave Maupassant, chose qu'ils justifieront comme une coquetterie typiquement française si on leur pose la question.

Les agents dans le secret sauront dès lors que les deux Gustave appartiennent au réseau d'écrivain connu sous le nom de la Plume, qui normalement agit sur le sol du Saint Empire Franc et non dans l'empire britannique.

Les indices :

Gustave Flaubert et Gustave Maupassant appartiennent à la Plume → ne permet pas d'aller plus loin pour l'instant
 Gustave Maupassant a révélé malgré lui que c'est son épouse qui est en réalité la tête pensante de la Plume → ne permet pas d'aller plus loin pour l'instant

Gustave Maupassant a révélé que Mr. D. n'est autre que Charles Dickens → ne permet pas d'aller plus loin pour l'instant

L'un des Bagnards de la Sûreté est en réalité un papercut au service de la Plume → ne permet pas d'aller plus loin pour l'instant

Scène 7 : Shake & Spear et Mr. D

Si le nom de Mr D n'est inconnu de personne au Nostromo, celui de Shake & Spear échappe totalement à la connaissances des joueurs comme des plus hautes instances de l'organisation.

Le fameux Mr D est un terroriste traqué par le Nostromo, mais dont personne ne connaît encore l'identité, ni le visage. Il enseigne l'écriture dans les quartiers pauvres à des enfants, les payant pour ce temps qu'ils ne



passent pas à l'usine à pourvoir aux besoins de leurs foyers ou au paiement de leur cellule à l'orphelinat. Et après vingt-quatre années de traque, le Nostromo n'en sait toujours pas plus sur ce mystérieux individu. La traque de Mr D est devenu une obsession pour le directeur Peel et tous les inquisiteurs de l'agence.

Quant à Shake & Spear, ce nom ne figure même pas dans les archives. Pour en savoir plus à ce sujet, une seule personne peut les renseigner : Ada Lovelace du service de maintenance informatique et membre de la Plume.

En tant que membre novice vivant éloignée du Saint Empire Franc, Ada ne peut donner d'information sur la Plume, ni sur les raisons de sa venue à Londres, en revanche, elle sait que Shake & Spear est un collectif qui vit caché depuis la Grande Purge pour préserver les secrets de l'écriture, de la fabrication de l'encre et de celle du papier. Ce collectif est principalement constitué de saltimbanques itinérants voyageant à travers l'Europe et donnant des représentations de théâtre de rue. Elle ne connaît ni leurs noms, ni leurs localisations, mais se doute qu'avec les nombreux acteurs itinérants engagés pour les festivités du 20 juin, de nombreux membres de Shake & Spear doivent se trouver à Londres en ce moment même.

Les indices

Shake & Spear est un troisième groupe terroriste utilisant le savoir blasphématoire de l'écriture et de nombreux membres sont à Londres en ce moment → ne permet pas d'aller plus loin pour l'instant.

Scène 8 : le sacrifice

Après avoir décodé le message laissé par le Mal, les joueurs se trouvent donc devant un choix. Doivent-ils céder aux exigences du terroriste ? Ont-ils d'ailleurs toutes les clefs en main pour prendre une décision ? Quoi qu'ils décident, à minuit, lorsque le mercredi 17 juin devient le jeudi 18 juin, Charles Baudelaire agira en conséquence. Qu'entend le Mal par briser la Plume ? Suffit-il d'incarcérer ses membres ou bien veut-il leur mort ? Les veut-il tous ou seulement la tête pensante ?

A dire vrai, Charles Baudelaire ne souhaite qu'une chose, que l'action de Nostromo empêche l'alliance entre la Plume et Shake & Spear. Tout le chaos supplémentaire qui pourrait en résulter n'est pour lui que bonus.

Le choix des joueurs

Les joueurs décident de laisser le directeur Peel prendre la décision → Événement 2

Les joueurs décident d'incarcérer ou tuer tous les agents de la Plume → Événement 3

Les joueurs décident d'incarcérer ou tuer Gustave Flaubert seul → Événement 4

Les joueurs décident d'incarcérer ou tuer Gustave Maupassant seul → Événement 5

Les joueurs décident d'incarcérer ou tuer Laure Maupassant et/ou Guy Maupassant → Événement 6

Les joueurs décident d'incarcérer ou tuer Charles Dickens → Événement 7

Les joueurs décident d'incarcérer ou tuer un homme de paille, un leurre ou une fausse piste → Scène 9

Les joueurs décident de ne pas céder à l'exigence de l'agent du Masque → Scène 9

Scène 9 : le massacre

Jeudi 18 juin 1857 ; 00h01.

Hors de vue des joueurs : disséminés à travers tout Londres, des bouquets de fleurs disposés pour la décoration des festivités du 20 juin s'animent. Il s'agit en réalité d'une armée de papercut qu'utilise Baudelaire pour mettre à exécution sa menace. Ces bouquets prennent la forme de soldats-fleurs et se glissent dans cent foyers londoniens au hasard où, tirant au clair leurs épées, qui sont en fait des épingles à chapeau, ils assassinent une personne au hasard dans son sommeil avant de reprendre l'apparence de bouquets inoffensifs.

Jeudi 18 juin 1857 ; 04h00.

C'est la panique générale au Nostromo lorsque parviennent les rapports de l'hécatombe. Le directeur Peel appelle immédiatement les joueurs dans son bureau pour :

⇒ Si les joueurs ont agi sous ses ordres → les presser de découvrir l'identité de l'écrivain et mettre un terme à ses exactions

⇒ Si les joueurs ont omis de lui faire un rapport de la situation la veille → leur dire d'abandonner l'affaire des espions français et se concentrer sur l'arrestation du responsable.



Sur les lieux de chaque meurtre où se rendront les joueurs, ils trouveront un cadavre lardé de dizaines d'entailles plus petites que des coups de couteaux, baignant dans son sang. Mais également, jeté en vrac près de chaque défunt, un bouquet de fleur semblable à ceux qui ornent les rues pour les festivités. A la différence près que ceux-ci portent, épinglés en leur cœur par une aiguille encore ensanglantée le poème suivant, écrit avec le sang de la victime :

Deux amants marchant sous la lune,
 Main dans la main, cœur contre cœur
 En oublient le monde alentour.
 Paire assortie de beaux atours
 Iront-ils loin de la rancœur ?
 Mille pas les sépare de la dune.

Pour décoder l'énigme, il faut que les joueurs ne lisent que le premier mot de chaque strophe : Deux mains en paire iront mille (DEMAIN EN PERIRONT MILLE)

Le choix des joueurs :

- Les joueurs informent le directeur Peel du nouvel ultimatum → événement 8
- Les joueurs décident de céder à la menace de Baudelaire → scène 8
- Les joueurs n'obtiennent pas dans le délai imparti → événement 9

Scène 10 : attentats

Alors que Baudelaire et son texte sont en mer, à l'abri de tous, les joueurs reçoivent un paquet. Celui-ci contient un masque blanc, à l'intérieur duquel est écrit à l'encre : AD VICTORIA LARVA. Si les agents ne comprennent pas le latin, ils peuvent faire appel à un expert du Nostromo qui leur confiera qu'il s'agit de la devise du Masque : *Le Masque vaincra*. Toutefois, précise-t-il, l'auteur a fait une faute de conjugaison. Il aurait dû écrire Ad Victori~~am~~ Larva.

Les joueurs peuvent alors en déduire que la reine est en danger. S'il leur reste des alliés parmi la Plume (en fonction des décisions prises au moment de choisir qui sacrifier), ces derniers peuvent également venir les prévenir du danger qu'encourent la reine et le directeur Peel et les assurer de leur soutien.

Les fleurs du Mal	
Vigueur : 1	Initiative : 2 jetons
Mouvement : 1	Vitalité : 200 PV
Esprit : 1	
Charisme : 0	Corps-à-corps : 1
Attaque : 2 dés	
Dégâts : 5 points	Aiguille-épée : 2
Protection : 0 points	Protection : 0
<p><u>Nuée</u> : leur nombre est si important qu'ils infligent au minimum 1 point de dégât directement dans la Vitalité de tous ceux qu'ils attaquent</p> <p><u>Petite taille</u> : le papercut dispose de 1 réussite automatique à toutes ses actions de défense</p> <p><u>Quête</u> : le papercut attaque en priorité la cible que lui dicte son texte créateur. Si l'accès à la cible lui est bloqué, il attaque l'obstacle jusqu'à se frayer un chemin.</p>	

Samedi 20 juin 8h00.

Les festivités du vingtième anniversaire de règne débutent. Les joueurs peuvent alors voir avec stupéfaction les bouquets de fleur disséminés partout dans Londres pour l'occasion s'animer en homuncules végétaux, tirer au clair des aiguilles à chapeau comme s'il s'agissait d'épées et partir en quête de leurs deux cibles jusqu'à l'accomplissement de leur mission.

Fort heureusement pour les joueurs, Sir Peel et Sa Majesté sont réunis à la terrasse de Buckingham Palace lorsque commence l'attaque. Il n'y a donc qu'un seul point de la ville à sécuriser contre les papercuts.



Sir Richard Peel		Reine Victoria	
Vigueur : 5	Initiative : 9 jetons	Vigueur : 3	Initiative : 6 jetons
Mouvement : 3	Vitalité : 32 PV	Mouvement : 1	Vitalité : 16 PV
Esprit : 4	Corps-à-corps : 3	Esprit : 5	
Charisme : 3	Arme à feu : 3	Charisme : 5	
Attaque : 6 dés	Revolver : 3	Attaque : 1 dé	
Dégâts : c-à-c 7 / tir 5	Canne-épée : 2	Dégâts : 1 point	
Protection : 1 point	Protection : 1	Protection : 0	

Epilogues :

Les joueurs parviennent à sauver le directeur Peel et la reine par leurs seuls moyens → événement 11

Les joueurs, aidés de la Plume, sauvent le directeur Peel et la reine → événement 12

Les joueurs ne sauvent que le directeur Peel → événement 13

Les joueurs ne sauvent que la reine → événement 14

Les joueurs ne sauvent personne → événement 15

Scène 11 : traquer Baudelaire

Charles Baudelaire	
Vigueur : 2	Initiative : 7 jetons
Mouvement : 2	Vitalité : 8 PV
Esprit : 5	
Charisme : 4	Inspiration : 5
Attaque : 2 dés	
Dégâts : 2 points	
Protection : 0 points	
<u>Romantique</u> : peut créer des papercuts complexe	
<u>Démiurge</u> : créé des papercuts niveau 5	
<u>Maître du suspens</u> : ses papercuts disposent de deux pouvoirs parmi -Peur	
- Attaque élémentaire (au choix)	
- Immunité partielle (au choix)	

Si les joueurs décident de pourchasser Baudelaire, il leur faut rattraper un ferry qui vogue sur la Tamise, direction la Manche. Ferry qui, d'autant plus, a une poignée d'heures d'avance sur eux.

Si toutefois les joueurs parviennent à monter à bord du navire et à retrouver Baudelaire avant qu'ils ne soient dans les eaux territoriales du Saint-Empire franc, ils peuvent essayer de procéder à sa mise hors d'état de nuire. Toutefois, le numéro deux du Masque ne se laissera pas faire sans combattre.

Garde-côtes français	
Vigueur : 3	Initiative : 4 jetons
Mouvement : 3	Vitalité : 12 PV
Esprit : 1	
Charisme : 1	Tir : 3
Attaque : 6 dés	
Dégâts : 6 points	Pistolet à vapeur : 3
Protection : 5 points	Vareuse pare-balle : 2

Si les joueurs procèdent à l'interpellation de Baudelaire une fois dans les eaux du Saint-Empire franc, ce dernier bénéficiera alors d'un renfort des garde-côtes français, qui ne peuvent laisser des britanniques intervenir sur leur juridiction. Leur nombre est laissé à la discrétion du narrateur.

Epilogues :

Baudelaire est mis hors d'état de nuire en eau territoriale britannique → Evènement 16

Baudelaire est mis hors d'état de nuire en eau territoriale française → Evènement 17

Baudelaire parvient à s'échapper → Evènement 18

Evènement 1



Déclencheur : les joueurs ont fait part de leur mission ou de leur progression à un agent du gouvernement britannique autre que le directeur Peel

Le sentiment anti-français va grandir parmi les services de sécurité des festivités, l'information va fuiter auprès des médias et sera publique rapidement (édition du soir si les joueurs ont déclenché l'évènement le matin, édition du lendemain matin s'ils l'ont déclenché le soir). La paranoïa va s'installer dans les rues de Londres et parmi ses habitants à tel point que des émeutes vont régulièrement éclater, entravant l'enquête des joueurs. A tel point que le simple fait que les joueurs posent des questions à propos de français risque de créer un quiproquo et déclencher de violentes altercations les prenant pour cible. Il est même possible que les tensions croissent tant qu'au moment de l'épilogue du scénario, celui-ci se conclut par l'entrée en guerre du Saint Empire Franc avec l'empire britannique.

Evénement 2

Déclencheur : les joueurs laissent au directeur Peel le choix de la décision après lui avoir fait un rapport détaillé de leur enquête.

Dure décision à prendre pour le directeur. D'un côté, il lui est difficile de justifier une absence de réaction face à la dangerosité d'un groupuscule tel que la Plume, de l'autre, il ne souhaite pas être le pion du jeu du Masque. Les relations de Peel avec le Masque sont plus que tendues. L'organisation terroriste a plusieurs fois tenté des attentats contre lui à son domicile, mais n'a réussi qu'à tuer sa femme et son fils aîné et l'obliger à marcher avec une canne jusqu'à la fin de ses jours. Même vingt-quatre ans de cache-cache avec l'insaisissable Mr. D. ne peuvent rivaliser avec la haine viscérale que le directeur éprouve pour l'organisation du Masque.

Après mûre réflexion, il donne l'ordre aux agents de ne pas jouer le jeu du Masque, quitte à sacrifier des vies innocentes si celui-ci ne bluffe pas. Il leur ordonne également de suivre et surveiller Flaubert et les Maupassant. Si le Mal s'intéresse tant à eux, il finira bien par se montrer. Et lorsqu'il le fera, les agents ont ordre de le ramener vivant et de ne pas l'incarcérer, mais de le livrer directement à son bureau.

Conséquences :

Les agents décident de suivre les ordres du directeur Peel → Evénement 8
→ Scène 9

Les agents ne sont pas prêts à sacrifier des innocents et désobéissent → Scène 8

Evénement 3

Déclencheur : les joueurs décident de ne pas prendre de risque avec la menace du Mal et arrêtent ou exécutent tous les membres de la Plume qu'ils connaissent.

Cette démonstration de force va pousser les membres du collectif Shake & Spear à retourner dans l'ombre et à redoubler de vigilance pour échapper à la traque. Mais cela va également radicaliser certains membres, qui n'hésiteront plus à tuer pour préserver le secret de l'écriture : tuer des écrivains trop peu discrets aussi bien que des agents du Nostromo trop proches de la piste du collectif.

De voir ses exigences plus que respectée par le Nostromo va pousser le Mal à tenter un dernier coup d'éclat avant de retourner dans le Saint Empire : terminer là où le Masque a toujours échoué. Assassiner la reine Victoria et le directeur Peel et ainsi venger la mort d'Edgar Allan Poe.

Conséquences → Scène 10

Evénement 4

Déclencheur : les joueurs décident de faire passer Flaubert pour le chef de la Plume et de le sacrifier

N'ayant aucun indice lui permettant de douter que ce n'est pas Flaubert qui dirige la Plume, Baudelaire estimera que le Nostromo a rempli sa part du contrat et ne tuera pas les innocents. Estimant avoir désormais le



champ libre en l'absence de tête pensante pour organiser l'opposition, il décide d'organiser un attentat contre la reine Victoria et le directeur Peel avant de quitter Londres.

Toutefois, Laure Maupassant étant encore libre, elle poursuivra les négociations avec Shake & Spear et Charles Dickens pour renforcer les positions de la Plume hors du Saint Empire Franc et continuera d'organiser la résistance contre les opérations de destruction et de déstabilisation menées par le Masque, offrant l'aide de l'union de leurs réseaux pour soutenir le Nostromo contre le Masque lors de l'attentat.

Conséquences → Scène 10

Evènement 5

Déclencheur : les joueurs décident de faire passer Gustave Maupassant pour le chef de la Plume et de le sacrifier

Baudelaire n'est pas naïf comme Vidocq au point de croire qu'un coureur de jupon sans le moindre talent pour l'écriture et pourvu de l'imagination d'une huître échouée puisse diriger la Plume. Aussi considère-t-il que le Nostromo n'a pas rempli sa part du marché. Il exécutera les innocents et programmera une autre tuerie de masse pour forcer les joueurs à revoir leur point de vue.

Laure Maupassant et, des années plus tard, son fils Guy garderont rancune de cette décision du Nostromo et la Plume se radicalisera dans ses positions. Des doux rêveurs cherchant à montrer au peuple les bienfaits et les beautés de l'écriture, l'organisation deviendra petit-à-petit un mouvement de guérilla cherchant à saper les fondations du Nostromo.

Conséquences → Scène 9

Evènement 6

Déclencheur : les joueurs décident de sacrifier le chef réel de la Plume, Laure Maupassant (avec ou sans son fils, montrant déjà à 7 ans des dispositions particulièrement dangereuses pour l'écriture)

Flaubert tentera de reprendre les négociations avec le collectif Shake & Spear, en vain. Le collectif retournera dans l'ombre, vigilant à effacer toute piste permettant au Nostromo ou au Masque de remonter jusqu'à eux. Toutefois, Charles Dickens décidera de rallier son soutien à la Plume.

En l'absence de sa tête pensante, le mouvement s'étiolera en groupuscules d'écrivains menant des actions de faible ampleur, qui ne pourront plus nuire au Masque.

Satisfait de voir ses exigences exaucées, Baudelaire décide d'organiser un attentat contre la reine Victoria et le directeur Peel avant de quitter Londres.

Conséquences → scène 10

Evènement 7

Déclencheur : les joueurs décident de faire passer Charles Dickens pour le chef de la Plume et de le sacrifier

Cette démonstration de force va pousser les membres du collectif Shake & Spear à retourner dans l'ombre et à redoubler de vigilance pour échapper à la traque. Mais cela va également radicaliser certains membres, qui n'hésiteront plus à tuer pour préserver le secret de l'écriture, qu'il s'agisse d'éliminer des écrivains trop peu discrets comme des agents du Nostromo trop proches de la piste du collectif.

Laure Maupassant gardera rancune de cette décision du Nostromo et la Plume se radicalisera dans ses positions. Des doux rêveurs cherchant à montrer au peuple les bienfaits et les beautés de l'écriture, l'organisation deviendra petit-à-petit un mouvement de guérilla cherchant à saper les fondations du Nostromo.

Baudelaire refusera de croire que la tête pensante de la Plume soit britannique. Il a si souvent eu affaire à leurs contrattaques sur le sol du Saint Empire qu'il sait que l'organisation doit être dirigée par un français. Il considère donc que le Nostromo a failli à sa tâche et décide de tuer les innocents et de programmer un second massacre de masse.



Conséquences → scène 9

Evénement 8

Déclencheur : les joueurs informent Peel que le Masque menace mille innocents de mort

Selon que le massacre de la nuit du 18 juin pèse ou non sur ses épaules, le directeur Peel réagira différemment. S'il en porte la responsabilité, il ne laissera pas mille personnes de plus subir le même sort. Il donnera ordre que les exigences du Masque soient respectées. Puis, une fois les joueurs partis de son bureau, débutera l'enregistrement gramphonique de sa démission à transmettre à Sa Très Gracieuse Majesté.

En revanche, si le directeur Peel ignore que le massacre du 18 juin est lié à un choix dû uniquement aux joueurs, il entrera dans une fureur noire et ordonnera que soit impérativement retrouver l'auteur de ce massacre et qu'il soit promptement amené aux inquisiteurs du Nostromo. Ce que les joueurs seront dans l'incapacité de faire faute d'éléments d'enquête pouvant les conduire à Baudelaire.

Conséquences

Peel se sent coupable et les joueurs obéissent à ses ordres → Scène 8

Peel ignore que le massacre est dû aux choix de ses joueurs et ceux-ci obéissent à ses ordres → Evénement 9

Evénement 9

Déclencheur : les joueurs ne font rien pour sauver mille innocents de la mort

Dans la nuit du jeudi 18 au vendredi 19 juin, à minuit.

Mille bouquets de fleurs répartis aléatoirement dans Londres vont s'éveiller et tirer leurs épées/aiguille à chapeau pour partir à l'assaut de mille victimes choisies de manière arbitraire. Il va de soi que l'une de ces mille victimes sera un joueur. Ainsi, celui-ci, après avoir vaincu facilement le papercut en combat, pourra rendre compte à ses collègues de la manière dont le Mal s'y est pris pour tuer des centaines de personnes la nuit dernière. Toutefois plusieurs de centaines de Londoniens n'auront pas, comme lui, la chance de survivre à cette nuit.

Evénement 10

Déclencheur : Vendredi 19 juin ; 10h

Avant de quitter Londres pour recouvrer le Saint Empire, Baudelaire décide de venger un vieil affront fait au Masque : l'exécution d'Edgar Allan Poe par Sir Peel, sur ordre de la reine Victoria. Aussi rédige-t-il un texte pour que des papercuts assassinent la reine et le directeur du Nostromo lors des festivités du 20 juin. Avant de prendre le bateau et de disparaître, il ne peut toutefois s'empêcher de narguer une dernière fois les agents du Nostromo et leur envoie un masque de porcelaine par courrier avant d'embarquer sur le bateau qui le ramène en France.

Toutefois, Baudelaire commet un impair avant d'embarquer. Manquant se faire renverser par un cab, il lâche une volée d'injures en français. Les propos sont enregistrés par Big Ear et seront transmis aux joueurs à peu près au même moment qu'arrive le paquet entre leurs mains.

Conséquences :

Les joueurs décident de suivre la piste laissée par le paquet → Scène 10

Les joueurs partent traquer Baudelaire avant que son bateau n'atteigne les eaux françaises → Scène 11

Evénement 11

Déclencheur : les joueurs sauvent Peel et la reine sans aide

L'empire de Sa Très Gracieuse Majesté décide de durcir sa politique vis-à-vis des terroristes, qu'il s'agisse aussi bien des rêveurs de la Plume que des activistes du Masque. Les pièges visant à piéger Mr D vont se multiplier et les saltimbanques itinérants vont être abattus à vue, de peur qu'ils appartiennent au collectif Shake & Spear. L'empire deviendra extrêmement totalitaire jusqu'à l'éradication totale de l'écriture.

Evénement 12

Déclencheur : les joueurs sauvent Peel et la reine avec l'aide de la Plume



Sa Très Gracieuse Majesté, reconnaissante de l'aide apportée par la Plume, accorde la grâce à tout écrivain qui s'enregistrera auprès du Nostromo et assoupli les règles qui pesait jusque-là sur eux. Elle ordonne également à Sir Peel de quitter son poste de directeur du Nostromo pour créer une section secrète qui ne répondra qu'à Buckingham Palace. Cette section sera composée d'agents de la Plume, ainsi que d'anciens du Nostromo fiables et se chargera uniquement de la traque des agents du Masque.

Evénement 13

Déclencheur : les joueurs n'arrivent pas à sauver la reine

La jeune reine Elisabeth II est mise sur le trône. Mais faute d'expérience et sous les pressions contradictoires de conseillers qui cherchent à s'assurer une place au sommet du pouvoir, l'empire s'étiole et s'affaiblit. Le Saint Empire Franc sautera sur l'occasion pour écraser son rival de toujours partout où il le pourra. Les attentats du Masque se multiplieront sur le sol britannique et la situation ne fera qu'empirer avec le temps.

Evénement 14

Déclencheur : les joueurs n'arrivent pas à sauver Peel ou la Reine accepte la démission de Peel

Le Nostromo change de direction. L'inquisitrice Mary Palmer est nommée au poste. Les règles de détention des écrivains se durcissent. Ceux-ci ne peuvent désormais plus quitter leurs cellules, ni participer aux missions. Les consignes ne sont plus de contenir et d'appréhender, mais d'écraser la menace terroriste que représentent tous les écrivains et de poursuivre l'effort pour traquer Mr D et le collectif Shake & Spear, ainsi que de porter la guerre dans les pays tels que la Chine, que l'on sait pratiquer la contrebande de papier.

Evénement 15

Déclencheur : les joueurs échouent à sauver Peel et la reine

Mary Palmer devient la nouvelle directrice du Nostromo et tente d'appliquer sa politique totalitaire, tandis que parallèlement le pouvoir de la Couronne britannique s'effondre à cause de manigances politiques pour s'attirer les faveurs d'Elisabeth II. Les deux systèmes ne pouvant coexister efficacement, Londres entrera dans une guerre civile secrète entre Buckingham Palace et le Nostromo pour le contrôle de la politique du pays.

Evénement 16

Déclencheur : les joueurs arrêtent Baudelaire en territoire britannique

Le numéro deux du Masque peut être conduit en cellule au Nostromo, où il sera longuement interrogé par les inquisiteurs pour révéler ce qu'il sait sur le Masque. D'une part Baudelaire ne parlera pas, car il sait que la tête dirigeante lui fera bien pire. Et d'autre part, le Nostromo subit une attaque au cours de laquelle les papercuts enlèvent Baudelaire pour le ramener en sécurité au Saint Empire Franc. Tous les agents présents sur les lieux sont massacrés. Ceux qui auront survécus, traumatisés par ce qui les a attaqués, n'arriveront jamais à fournir de témoignage cohérent, voire à sortir de catatonie.

Evénement 15

Déclencheur : les joueurs arrêtent Baudelaire en territoire français

Un incident diplomatique de cette envergure provoque inmanquablement une montée en tension qui éclatera rapidement en guerre entre les deux super empires.

Evénement 15

Déclencheur : les joueurs échouent à arrêter Baudelaire

Bien que cela risque de frustrer les joueurs aussi bien que leurs personnages, c'est encore ce qu'il peut arriver de mieux. Certes, Baudelaire deviendra sans doute un ennemi récurrent des joueurs à l'avenir, mais ils évitent ainsi de plonger le monde dans une guerre totale entre deux superpuissance, tout comme ils évitent la destruction d'une grande partie des ressources et des hommes du Nostromo en obligeant le Masque à faire évader Baudelaire de leurs geôles.



Aides de jeu

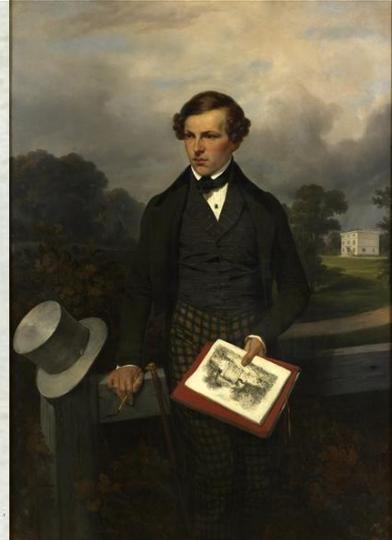
Deux amants marchant sous la lune,
Main dans la main, cœur contre cœur
En oublient le monde alentour.
Paire assortie de beaux atours
Iront-ils loin de la rancœur ?
Mille pas les sépare de la dune.



JEAN VALJEAN



GUSTAVE FLAUBERT



GUSTAVE MAUPASSANT



LAURE MAUPASSANT



CHARLES BAUDELAIRE



Prétirés

	IDENTITÉ	
	NOM	ROYCE BARTRIDGE
	ÉTAT CIVIL	HOMME
	NATIONALITÉ	Britannique
	NÉ LE	15 / 08 / 1821 À OXFORD
	TAILLE	1m72
	CHEVEUX	châtain
PROFESSION	Agent du Nostromo	
AFFECTATION	Equipe OMEGA	
<hr/>		
DESCRIPTION	Trentenaire	
replet et rêveur à la mise impeccable malgré des vêtements en adéquation avec son modeste revenu		
HISTOIRE	Arrêté par le Nostromo en flagrant délit de contrebande d'encre, il avoua bien malgré lui lors de l'interrogatoire posséder le talent de l'écriture. Depuis lors, il est le prisonnier du Nostromo, qui le sort de sa cellule pour soutenir l'effort de guerre lorsque l'agence doit affronter de redoutables écrivains.	
VOCATION	Ecrivain	
Esquisse : permet de créer un papercut simple de niveau 1		



IDENTITÉ	
NOM	MARGARET ADLER
ÉTAT CIVIL	FEMME
NATIONALITÉ	Britannique
NÉ LE	04/06/1832 À LONDRES
TAILLE	1m64
CHEVEUX	Blonds courts
PROFESSION	Agent du Nostromo
AFFECTATION	Equipe OMEGA

DESCRIPTION Jeune recrue du Nostromo dont le brillant esprit de déduction à la faculté de mettre ses équipiers mal à l'aise

HISTOIRE Brillante jeune femme rêvant d'intégrer la célèbre Scotland Yard, elle due se résoudre à la triste réalité. Aucune force de police n'engage de femme. C'est alors qu'elle fut approchée par la secrétaire du bureau des concours, qui lui remis discrètement l'adresse de la Peel Tower. C'est ainsi qu'elle intégra les rangs secrets du Nostromo.

VOCATION Enquêtrice
Esprit implacable : 1 succès automatique à tous ses jets impliquant l'Esprit



MARGARET ADLER

NOM

INITIATIVE 

BONUS	COÛT	RÉPARTITION
RAPIDITÉ +1	1 jeton/point	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ACTION +1	4 jetons/action	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ATTAQUE +1D6	2 jetons/dé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
DÉFENSE +1D6	2 jetons/dé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

VITALITÉ 

INDEMNÉ (+0)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
BLESSÉ (+1)	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ÉPUISE (+2)	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ARMES
 Matraque : dégâts +2

ARMURE
 Néant

TRAITES

VIGUEUR 

MOUVEMENT 

ESPRIT 

CHARISME 

TEMPÉRAMENT

Fouineur
 GAIN Lorsqu'il est le premier à trouver un indice
 ajoute un nombre de réussites automatiques égales à son Esprit sur un jet visant à découvrir un indice

DÉTERMINATION 

EXPÉRIENCE

NIVEAU  POINTS  TOTAL 

COMPÉTENCES

ACROBATIE	()
ARMES À FEU	()
ARMES DE JET	()
ARTS	()
ATHLÉTISME	()
CONDUITE	()
CONNAISSANCES	()
Pègre	3
CORPS-À-CORPS	2
DÉLIT	()
DISCRÉTION	()
EMPATHIE	2
ENQUÊTE	4
EXPRESSION	()
INSPIRATION	()
INTIMIDATION	()
MÉDECINE	()
NÉGOCE	()
PISTER	2
POLITIQUE	()
SÉDUCTION	()
STRATÉGIE	()



	IDENTITÉ	
	NOM	GEORGE O'DONNEL
	ÉTAT CIVIL	HOMME
	NATIONALITÉ	Britannique
	NÉ LE	03 / 05 1827 À BELFAST
	TAILLE	1m89
	CHEVEUX	Néant
	PROFESSION	Agent du Nostromo
	AFFECTATION	Equipe OMEGA
DESCRIPTION	Grand gaillard taiseux, George aime aller au pub après la fin de son service. Il espère toujours qu'il s'y déclencherà une bonne bagarre comme dans son Irlande natale	
ÉQUIPEMENT	Uniforme du Nostromo	
HISTOIRE	Comme nombre d'Irlandais, George gagna la capitale anglaise pour échapper à la Grande Famine de la pomme de terre. Son tempérament bagarreur lui valurent quelques nuits en prison, mais aussi d'être recruté par le Nostromo.	
AVOCATION	BRUTE Costaud : I réussite automatique à tous les jets impliquant la Vigueur	



NOM **GEORGE O'DONNEL**

INITIATIVE 5

BONUS	COÛT	RÉPARTITION
RAPIDITÉ +1	1 jeton/point	○ ○ ○ ○ ○
ACTION +1	4 jetons/action	○ ○ ○ ○ ○
ATTAQUE +1D6	2 jetons/dé	○ ○ ○ ○ ○
DÉFENSE +1D6	2 jetons/dé	○ ○ ○ ○ ○

VITALITÉ 16

INDEMNÉ (+0)	<input checked="" type="checkbox"/>
BLESSÉ (+1)	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
ÉPUISÉ (+2)	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

ARMES

Pistolet : dégâts +3
 Lance-flammes : dégâts +4

ARMURE

Veste pare-balle : protection +1

TEMPÉRAMENT

Tête brûlée
 GAIN
 Quand il agit de manière impulsive
 UNE FOIS PAR PARTIE
 Peut gagner +2 en
 Mouvement lors d'un combat

DÉTERMINATION 1

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

EXPÉRIENCE

NIVEAU 1 POINTS 0 TOTAL 0

TRAITES

VIGUEUR 4
 MOUVEMENT 4
 ESPRIT 1
 CHARISME 2

COMPÉTENCES

ACROBATIE	()
ARMES À FEU	(3)
ARMES DE JET	()
ARTS	()
ATHLÉTISME	()
CONDUITE	()
CONNAISSANCES	()
CORPS-À-CORPS	(3)
DÉLIT	()
DISCRÉTION	()
EMPATHIE	()
ENQUÊTE	()
EXPRESSION	()
INSPIRATION	()
INTIMIDATION	()
MÉDECINE	(3)
NÉGOCE	()
PISTER	()
POLITIQUE	()
SÉDUCTION	()
STRATÉGIE	()



	IDENTITÉ	
	NOM JANE PORTER	
	ÉTAT CIVIL FEMME	
	NATIONALITÉ Britannique	
	NÉ LE 29 11 1831 À DORCHESTER	
	TAILLE 1m52	
	CHEVEUX Bruns longs	
	PROFESSION Agent du Nostromo	
	AFFECTATION Equipe OMEGA	
<hr/>		
DESCRIPTION <i>Fringante demoiselle à la répartie cinglante et déboutant farouchement quiconque lui conte fleurette.</i>	ÉQUIPEMENT <i>Uniforme du Nostromo</i>	
HISTOIRE <i>Fille de vieille famille aristocratique de la campagne anglaise, Jane quitta tout ce qu'elle avait toujours connue le jour où ses parents lui annoncèrent qu'ils l'avaient promise au fils d'un riche bourgeois, sans lui en parler. Débarquant du premier train pour Londres, elle erra quelques temps avant de fraterniser avec Ada Lovelace, membre de la Plume et comptable au Nostromo, qui l'aida à trouver un métier.</i>		
VOCATION <i>GARDE DU CORPS</i> Bouclier Humain : le Garde du corps choisit un protégé au début de chaque combat. Quand son protégé est attaqué, le Garde du corps subit les dégâts à sa place.		



NOM **JANE PORTER**

INITIATIVE 5

BONUS	COÛT	RÉPARTITION
RAPIDITÉ +1	1 jeton/point	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ACTION +1	4 jetons/action	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ATTAQUE +1D6	2 jetons/dé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
DÉFENSE +1D6	2 jetons/dé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

VITALITÉ 16

INDEMNÉ (+0)	<input checked="" type="checkbox"/>
BLESSÉ (+1)	<input type="checkbox"/>
ÉPUISÉ (+2)	<input type="checkbox"/>

ARMES

Pistolet : dégâts +3
 Matraque : dégâts +2

ARMURE

Bouclier anti-émeute : protection +2

TEMPÉRAMENT

Altruiste
GAIN Lorsqu'elle porte assistance à autrui

UNE FOIS PAR PARTIE **Offre à un autre joueur**
Un bonus de dés à lancer égal à son Charisme

DÉTERMINATION 2

EXPÉRIENCE

NIVEAU 1 POINTS TOTAL

TRAITES

VIGUEUR 4
 MOUVEMENT 2
 ESPRIT 3
 CHARISME 2

COMPÉTENCES

ACROBATIE	1
ARMES À FEU	3
ARMES DE JET	()
ARTS	()
ATHLÉTISME	()
CONDUITE	()
CONNAISSANCES	()
CORPS-À-CORPS	3
DÉLIT	()
DISCRÉTION	()
EMPATHIE	()
ENQUÊTE	()
EXPRESSION	()
INSPIRATION	()
INTIMIDATION	1
MÉDECINE	3
NÉGOCE	()
PISTER	()
POLITIQUE	()
SÉDUCTION	()
STRATÉGIE	4



IDENTITÉ	
NOM	REGINALD LAUGHTEENS
ÉTAT CIVIL	HOMME
NATIONALITÉ	Britannique
NÉ LE	19 02 1809
À	NAIROBI
TAILLE	1m63
CHEVEUX	Poivre et sel ras
PROFESSION	Agent du Nostromo
AFFECTATION	Equipe OMEGA

DESCRIPTION	ÉQUIPEMENT
Officiellement à la retraite après des états de service exemplaires au sein de l'armée britannique dans l'empire colonial d'Afrique. Ceux qui l'ont connus à cette période parlent de lui de la peur dans la voix.	Uniforme du Nostromo ; trousse chirurgicale ; tablier de sapeur
HISTOIRE Né dans les colonies africaines de l'empire, y ayant fait toute sa carrière militaire, il ne vint à Londres que tardivement, sur invitation d'un camarade de guerre ayant trouvé emploi au Nostromo. On raconte qu'aucun individu soumis à la Question par Reginald Laughteens n'ait réussi à conserver son secret plus d'une journée	

VOCATION
INQUISITEUR Rien n'échappe à mon regard : lance un nombre de dés supplémentaires égal à son Esprit à tous ses jets de défense



NOM **REGINALD LAUGHTEENS**

INITIATIVE 7

BONUS	COÛT	RÉPARTITION
RAPIDITÉ +1	1 jeton/point	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ACTION +1	4 jetons/action	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ATTAQUE +1D6	2 jetons/dé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
DÉFENSE +1D6	2 jetons/dé	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

VITALITÉ 4

INDEMNÉ (+0)	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
BLESSÉ (+1)	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ÉPUISÉ (+2)	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ARMES

Couteau : dégâts +1

ARMURE

Uniforme renforcé : protection +1

TEMPÉRAMENT

Lucide

GAIN Lorsqu'il se salit les mains au nom du groupe

UNE FOIS PAR PARTIE **obtiens un nombre de réussites automatiques égales à son Charisme sur un jet**

DÉTERMINATION 3

EXPÉRIENCE

NIVEAU 1 POINTS 0 TOTAL 0

TRAITÉS

VIGUEUR 1

MOUVEMENT 3

ESPRIT 4

CHARISME 3

COMPÉTENCES

ACROBATIE	()
ARMES À FEU	()
ARMES DE JET	()
ARTS	()
ATHLÉTISME	()
CONDUITE	()
CONNAISSANCES	()
CORPS-À-CORPS	1
DÉLIT	3
DISCRÉTION	3
EMPATHIE	2
ENQUÊTE	3
EXPRESSION	()
INSPIRATION	()
INTIMIDATION	3
MÉDECINE	()
NÉGOCE	()
PISTER	()
POLITIQUE	()
SÉDUCTION	()
STRATÉGIE	()