



Ephraïtes

Un scénario de Guliver Ithildin

Ephialtès

Une Murder Party par Guliver



Avant propos

Ephialtès est le quatrième scénario que j'ai imaginé pour la communauté des joueurs de Murder Party. Celui-ci se démarque des précédents de par sa volonté de conter une histoire plus profonde et plus intense aux joueurs, donnant la part belle aux sentiments sérieux et riches en couleurs. Ceci implique subséquemment un effort supplémentaire conséquent pour les organisateurs et les joueurs.

Comme toujours, malgré les corrections et les tests, il se peut qu'il y ait encore des anicroches et quelques fautes d'orthographe au sein de ce papier. Si d'aventures vous en trouviez, faites moi parvenir vos corrections, en compagnie de votre avis et de vos photos à l'adresse suivante : guliver_ithildin@hotmail.fr.

Le concept

Ephialtès est un scénario ardu écrit pour 6 joueurs (2 femmes / 4 hommes), 5 personnages non joueurs, dits PNJs (2 femmes / 3 hommes, voir plus si vous voulez) et 2 organisateurs (2 hommes), se déroulant sur environ 6 à 7 heures de jeu. Entre bien d'autres particularités, vous pourrez vous rendre compte qu'il y a plus de personnages non joueurs que de joueurs véritables. Ce fait est volontaire car cette Murder Party est destinée à offrir une expérience unique aux joueurs et les immerger dans un monde riche de rencontres et d'émotions. Il est bien entendu impossible d'enlever ou d'ajouter un rôle, pas plus que de le transformer de masculin à féminin, sans changer en profondeur le scénario de ces pages.

L'histoire d'Ephialtès est dure, sombre et violente. Elle met en scène des mafieux de plusieurs horizons qui vont se réunir pour se partager le sud de Paris et ainsi augmenter leur puissance respective. Mais au-delà de cette très simple accroche, un récit tissé par les sentiments de regret et de recherche de pardon va émerger avec lenteur, gagnant en intensité au fur et à mesure que les tableaux vont s'enchaîner. Je vais vous donner un avant goût de l'explication du scénario.

Commençons par un petit cours d'histoire si vous le voulez bien. *Ephialtès* vient du grec ancien *Ephiáltês* (Εφιάλτης) qui signifie « mauvais rêve » ou « cauchemar », et qui fut utilisé comme prénom quelques siècles avant l'année 0 de notre calendrier. Parmi les personnages qui ont porté ce nom et dont l'histoire nous est parvenue, le plus célèbre du

lot est sans doute Ephialtès de la cité de Malia, qui montra au roi perse Xerxès 1^{er} le sentier caché de l'Anopée qui permit aux envahisseurs de contourner les spartiates du roi Léonidas 1^{er} lors de la bataille des Thermopyles (480 avant JC). Les spartiates, en nombre largement inférieur, prirent alors une déconvenue légendaire. Il s'agit là de l'un des plus grands traîtres des récits grecs et son acte odieux a servi de leçon à bien des générations postérieures. Mais il est fort à parier que personne ou presque ne se souvient de ce prénom aujourd'hui.

Le scénario de cette Murder Party joue sur le double sens d'Ephialtès. Premièrement sur la notion intrinsèque de trahison, puisque c'est autour de ce moyen que vont s'axer les événements que vos joueurs vont dérouler ; secondement sur la traduction littérale du cauchemar puisque qu'ils vont évoluer dans un univers psychosensoriel tout sauf agréable. Mais bien entendu, cela fait partie du retournement final et ils ne comprendront que lentement ce qu'il se passe autour d'eux. L'aventure en elle-même va être ponctuée de rebondissements et d'actions d'éclats qui vont mener les joueurs à reconsidérer beaucoup de choses tout au long des quelques heures que dure cette Murder Party, même si ce n'est que vers la fin que les pièces du puzzle vont enfin s'emboîter, leur donnant un avant goût de la véritable signification des événements auxquels ils vont assister et participer. La scène finale est faite pour marquer leurs esprits et leur donner un plaisir scénaristique particulier.

Si vous ne l'aviez pas bien compris auparavant, Ephialtès est un scénario qui demande une organisation minutieuse, pas mal de matériel, du temps et surtout des joueurs et des PNJs de qualité, qui ont envie de se creuser la tête et de s'investir à deux cent pourcents dans une intrigue complexe qui fait la part belle aux émotions. Un tel investissement de la part des joueurs est la condition *sine qua none* que vous devriez prendre en compte avant de proposer à n'importe qui d'endosser l'un des rôles de cette aventure.

Les personnages joueurs

Ils sont au nombre de 6 et appartiennent tous au milieu de la mafia. Tous sont d'une difficulté équivalente à jouer. Notez que le personnage d'André Legrand devrait être réservé au joueur le plus mature et le plus volontaire dans l'immersion sentimentale. Mais aussi gardez bien à l'esprit que ces rôles sont sans exception à réserver à des joueurs très expérimentés et voulant mordre dans une intrigue complexe et riche.

Réunis au Manoir se trouvent :

- **Alfonso di Marzi**, parrain de la Cosa Nostra
- **Angela Marciano**, conseillère de la Cosa Nostra
- **Volodya Korolenko**, parrain de la Mafia Rouge
- **Dmitric Gabrilov**, brigadier de la Mafia Rouge
- **Léon Moreau**, parrain de la Pègre
- **André Legrand**, bras droit de la Pègre

Trois familles sont représentées (la Cosa Nostra sicilienne, la Mafia Rouge russe et la Pègre française), chacune comprenant son parrain et un homme de main, son second dans la hiérarchie du crime. Il s'agit donc là des têtes des trois plus grandes familles de mafiosos de Paris. Deux autres personnages seront présents au Manoir mais ils seront constitués d'un PNJ et d'un organisateur. Le PNJ ne devra pas être différencié des joueurs, pour l'immersion du personnage, mais ce détail de jeu vous sera rappelé plus loin.

Costumes, accessoires et époque

Le scénario de cette Murder Party va se dérouler dans les alentours des années 30 en France, à Paris plus exactement. L'année exacte n'a pas d'importance, pas plus que le souci des détails légèrement anachroniques, vous comprendrez pourquoi en lisant plus avant ce scénario.

Considérez que vous allez jouer des mafieux, des truands et mais aussi des gens de bien dans la période faste française, juste avant que l'ombre de la seconde guerre mondiale ne commence à s'étendre (il n'en est pas du tout question ici). Costumes sombres et cravates, chapeaux type borsalino, feutres, imperméables, chemises blanches, pantalons à bretelles et bérets de toutes sortes sont à l'honneur. Prenez la vision la plus classe que vous avez de la mafia à l'ancienne, mâtinez là du pays d'origine du mafieux en question et faites vous plaisir avec.

Enfin, pour les accessoires, les joueurs n'auront à apporter que leur déguisement ainsi qu'une ou deux armes de leur propre choix. Ces armes devront être factices mais aussi capables de détonations (les pistolets en plastique à pétards sont ainsi parfaits), sauf s'ils prennent en sus de leur arme à feu un couteau, qui devra être en plastique ou latex pour des raisons de sécurité évidentes.

Tout cela est rappelé dans la fiche des règles destinée aux personnages ainsi que dans leur feuille de rôle.

Par contre, il y a beaucoup de matériel du point de vue organisation et cela risque de vous coûter quelques sous. Une participation aux frais des joueurs risque d'être inévitable. Les listes du matériel à se procurer apparaîtront plus loin dans le scénario.

Du lieu et de l'heure pour organiser Ephialtès

Au travers de la lecture de ce long document, vous allez vous rendre compte que l'on ne peut pas organiser cette Murder Party en appartement. De même, une maison trop petite ne fera pas l'affaire.

Vous devrez trouver une maison large ayant un jardin de bonne taille. La demeure devra comporter au moins 4 pièces à vivre (1 très grande pour représenter le bar le *Memories in the rain*, 1 grande pour la pièce du Manoir, 2 de taille moyenne pour la chambre du vieil homme et pour l'entrepôt des Organisateur et PNJs), sans compter bien entendu salle de bain, toilettes et cuisine. De plus, un couloir menant de la grande pièce dite du Manoir à la pièce moyenne dite du vieil homme est de rigueur ; mais cela devrait être le moindre de vos soucis immobiliers.

Le scénario se joue aussi sur une période temporelle assez précise. L'aventure devrait commencer en milieu, voir fin d'après midi, pour que la scène du cimetière coïncide grosso modo avec le crépuscule. L'heure du coucher de soleil étant variable suivant l'emplacement de votre maisonnée et suivant le jour de l'année, ce sera à vous de calculer l'heure de début de jeu (mais ça, ce n'est pas bien difficile).

L'intrigue (grossièrement) révélée

Je m'appelle André Legrand et je suis sur le point de mourir. Oh, ne vous faites pas de mouron pour ma pomme, j'ai eu une vie de tous les diables et je vais caner de la façon la plus étrange qui soit pour un type comme moi, c'est-à-dire de vieillesse, dans mon pieu. Mon grand âge a drainé ma force vitale et il est temps pour moi de quitter ce monde corrompu, je le sens dans mes os. Je dors de plus en plus, je ne peux plus me lever, j'ai du mal à parler. Je le sens, comme on sent l'odeur de la poudre après une fusillade, que la grande Faucheuse m'attend dans son carrosse d'os et d'ombres. Je ne vais pas la faire patienter bien longtemps.

Vais-je avoir mal lorsque la Camarde me touchera de sa scythe glacée ? Chialerai-je pour qu'Elle me laisse un jour, un mois, un an de plus ? Je n'sais pas et ça m'fout un peu les chocottes, je vous l'avoue. Sont-ce là les interrogations les plus fondamentales de notre existence ? Celles que l'on se pose sur son lit de mort, alors que le tombeau n'a pas encore accueilli un nouveau gremlin pour l'éternité ? Je ne crois pas, car au final on sait que l'on va s'éteindre. C'est inéluctable. En tous cas, ce qui me relie encore à ce monde qui tourne et tournera encore bien après que je me sois envolé vers la Porte des Morts, ce sont les regrets. Ma vie n'a pas été la plus exemplaire qui soit, vous pouvez me croire. Je porte en moi des cicatrices de remord qui ne demandent qu'à guérir depuis des années. Demander pardon à ceux à qui j'ai fait des misères, ceux qui ont tout perdu par ma faute. Mais c'est trop tard. Bien trop tard. Ils ont passé l'arme à gauche depuis belle lurette maintenant. Ah, si seulement j'avais pu les réunir autour de moi ... si seulement ...

Voyez-vous, dans le temps on m'appelait Dédé la Magouille, et ce n'était pas pour rien que j'étais respecté dans le milieu. Dès que j'ai eu du poil au menton, j'ai quitté la maison des darons et je suis allé rejoindre Paname. La belle, la grande Paname ; celle qui peut te faire monter dans l'échelle sociale comme te briser les genoux et te faire coucher dans le caniveau. Et bien cette pute m'a fait goûter aux deux bouts de la saucisse si j'puis dire !

J'ai pas mal galéré à mes débuts mais j'ai finalement réussi à me faire connaître du patron de la cité ; et je parle du vrai patron, pas du maire ou quoique ce soit du genre. Nan, celui qui tire les ficelles dans l'ombre, celui qui asmate les mauvais payeurs, celui qui te fait visiter le fond d'la rivière si tu miaules un peu trop aux flicards. Le patron de la Pègre, la mafia française, a vite reconnu mes petits dons pour la bagarre et je suis devenu au fil des années son bras droit, loyal et fier comme pas deux. J'ai passé quelques années à régler les problèmes à sa place. J'ai bourlingué à droite à gauche, vidé plus d'un pichet dans les zincs pourris, connu des nanas sans nom, jusqu'à ce que je tombe sur Carla. Carla ... son nom produit encore un goût aigre-doux sur ma langue, même après tant d'années. Comme toujours avec les gonzesses, c'est d'elle qu'ont commencé toutes mes emmerdes. J'vous fais pas un topo détaillé mais j'ai eu une histoire vraiment dingue avec elle, un truc de roman. J'étais heureux bordel, je rêvais même de famille et de mioches en sa compagnie. Mais le destin et les balles d'un ruskov, enfin à ce que je

croyais, ont mit un terme à tout ceci. Carla est morte entre mes bras, n'ayant eu le temps que de me faire promettre l'impossible. Les flics m'ont trouvé avec son cadavre serré contre mon cœur, presque aussi froid que le sien.

Ils m'en ont fait baver, y a pas à dire. J'allais plonger à perpétuité. Fini mes rêves et mes espoirs. Mais ils ont fait bien pire que cela. Ils m'ont proposé ce que je croyais être un marché raisonnable à l'époque : être une taupe, réduire ma peine en faisant tomber les autres. Leur but était de coincer les chefs des trois mafias qui sévissaient alors à Paris. Me croyant capable d'honorer mes promesses, c'est-à-dire de faire évader mon boss par la suite et de venger Carla des hommes qui l'avaient abattu, j'ai accepté.

L'occasion s'est présentée quelques semaines plus tard lors d'une réunion des mafiosos, dans une planque perdue dans la campagne. J'ai fait parvenir un message aux flics alors que je me débrouillais pour garder tout ce petit monde à l'œil et régler quelques derniers détails pour un final grandiose. Vous parlez d'une apothéose ... un putain de bain de sang ouais, un carnage aveugle, tout a déconné. J'ai rien pu y faire, planqué derrière un meuble, alors que les balles fusaient au dessus de moi et fauchaient tous les gars présents dans la pièce. Je suis le seul qui s'en soit sorti autrement que les pieds devant grâce à une combine avec les poulets. Mais le coup de filet sanglant ne les a pas empêchés de me coffrer pour de bon ... tu parles d'un accord ! J'ai passé le reste de ma vie derrière les barreaux d'une prison haute sécurité, puis d'une prison régulière, puis d'une autre pour anciens détenus et enfin dans la maison familiale que mes parents m'avaient légué, seul et vieux, devenu inoffensif pour la société.

L'isolement m'a bouffé et maintenant je vais mourir comme un con, n'ayant rien fait de ma vie si ce n'est détruire celle des autres. Car tout le monde n'était pas aussi coupable que ce que je croyais à l'époque, mais il m'a fallu attendre des dizaines d'années et de nombreuses coupures de presse pour m'en rendre compte. Je m'en veux, bordel, je m'en veux ! Si seulement j'avais fait d'autres choix, si seulement je n'avais pas été si stupide. J'aimerais tant leur demander pardon, j'aimerais tant ...

Le ... le sommeil me reprend ... je le sens lourd, plus lourd que d'habitude... Est-ce le dernier ? Ne pourrais-je pas, pour une ultime fois, tenter de me racheter ? Je ... voudrais ... tant ...

Attention : Ce résumé ne comprend que la ligne directrice globale du scénario, en omettant bien trop de choses pour comprendre les véritables ressorts de l'intrigue que vous allez faire jouer. On peut dire que vous avez maintenant lu un peu moins de soixante-quinze pourcents de ce qu'est véritablement Ephialtès. Dites vous que vos joueurs n'auront entre leurs mains que vingt-cinq pourcents de l'intrigue au début du jeu. Je conseille donc aux futurs organisateurs de lire à fond ce scénario et de s'en imprégner avant même de vouloir le faire jouer.



Du découpage de ce scénario et de la façon de le faire jouer

Etant donné que le jeu sera intrinsèquement morcelé par le déroulement de l'action, le scénario va vous être présenté en six actes. Chaque acte correspondra à une scène particulière s'étalant sur une période de temps variable. Ils comprendront tout le nécessaire (objets, descriptions, fiches de PNJs ...) pour faire jouer l'acte, exactement comme au théâtre.

Ces actes vous sont présentés après les feuilles de personnage et la page expliquant les quelques règles de cette Murder Party.

Durée	Evénement
90 minutes (1h30)	Acte I
15 minutes	Transition
120 minutes (2h00)	Acte II
15 minutes	Transition
75 minutes (1h15)	Acte III
10 minutes	Transition
45 minutes	Acte IV
5 minutes	Transition
30 minutes	Acte V
5 minutes	Transition
30 minutes	Acte VI
-	Fin de la Murder Party

Bien entendu, le fil temporel de la soirée est à adapter en fonction de la façon dont les joueurs vont évoluer dans l'intrigue. N'hésitez pas à réduire ou à rallonger un peu certains actes en fonction de leur comportement. En particulier, s'il pleut le jour du jeu, faites en sorte de réduire le temps passé dehors pour que vos pauvres joueurs ne prennent pas froid.

Le temps indiqué en face des Transitions est le temps moyen nécessaire pour bouger tous vos joueurs et PNJs, apporter/enlever les indices et mettre tout le monde au bon endroit.



Alfonso di Marzi

Affiliation : Cosa Nostra

Statut : Parrain

Origines : Italien

J'ai la mâchoire crispée, elle me fait mal comme si j'avais pris une châtaigne ; c'est mauvais signe ça... Mon sang sicilien me dit que quelque chose risque de mal tourner ce soir. Faut dire qu'entre le Moreau aussi rigide qu'une statue et la Korolenko avec son sourire de madone

mais ses manières de barbare, il y a de quoi être nerveux. On a beau être attablés, sans arme, avec de quoi s'épancher le gosier et un armistice suspendu au dessus du Manoir comme un voile de mariée, il suffirait d'un mauvais mot pour que tout parte en vrille et que la mariée baigne dans son sang comme qui dirait. Heureusement j'aperçois du coin de l'œil la petite Angela qui mire l'extérieur par les fenêtres ; *bene*, elle surveille. J'ai bien fait de l'acheter.

Ca fait combien de temps déjà que je l'ai acquise ? M'en veut-elle toujours de l'avoir arrachée à ses parents, elle et sa sœur Carla, pour payer les dettes de sa famille fraîchement immigrée en France grâce au concours de la Cosa Nostra ? Après tout, on fait comme ça depuis des années : pour chaque immigrant passant la frontière par nos soins, un membre de leur famille doit nous être donné en échange, le temps d'éponger les dettes parentales. Il me faudra vérifier si elle n'a pas quelque rancune cachée avant de lui céder les reines du clan. En même temps, je l'ai bien traité, elle a eu une éducation exemplaire et elle est maintenant au second rang de notre mafia. Mais oublie-t-on facilement ? Même si j'ai quitté ma Sicile natale depuis des lustres à cause de ce foutu mandat d'arrêt, on ne peut pas dire que j'ai oublié l'odeur des oliviers, ni la chaleur du soleil de Calabre. Un mandat bête à cause d'une brouille de ma jeunesse qui avait jeté un voile de honte sur ma famille à l'époque. Et pourtant maintenant j'ai de quoi être fier. Parrain de l'une des trois plus grosses familles de mafieux de Paris, en concurrence directe avec Korolenko et sa Mafia Rouge ainsi qu'avec Moreau et sa Pègre, j'ai accumulé une petite fortune grâce aux trucages des jeux de course et aux centres de paris illégaux. La Cosa Nostra, tout du moins la branche que j'ai établie ici, est maintenant spécialisée dans les paris illégaux, grâce à Angela encore une fois. Et je compte bien faire en sorte que ça continue : ce n'est pas pour rien que je suis venu ici.

Le plan de Paris est étendu devant nous, sur cette table recouverte des cendres de nos cigares. Mhhh, ça ne va pas être facile. Le sud de



Paris, décomposé en six arrondissements est la seule partie de la capitale qui n'ai pas encore été distribuée entre les trois mafias. Et il y a des pépètes à se faire avec tous ces tripots existants. Sauf qu'il va falloir négocier en douceur avec les deux autres parrains si je veux assoir ma suprématie sur les paris illégaux. Comme Angela bosse pour moi, je pourrais doubler les bénéfices en un rien de temps avec ces casinos secrets, ce qui me permettrait de consolider les fondations de mon plan de fin de carrière. Et l'on peut dire que ça me bouffe pas mal d'argent ! Mais pour cela faut-il encore que je mette la main sur un nid de faussaire de qualité en sus.

Et d'ailleurs il fait quoi ce satané russe ? J'ai commandé à Samarine des faux papiers d'identité depuis des semaines et je n'ai toujours pas eu de nouvelles de sa part. En aurait-il parlé à son parrain Korolenko ? Non je ne le crois pas aussi stupide. De plus il ne trahit pas sa famille en me créant une nouvelle identité, ça devrait rouler tout seul. Alors pourquoi tarde-t-il autant à me recontacter ? Sans cela je ne pourrai pas rentrer dans mon pays natal en passant outre le mandat d'arrêt et m'y établir enfin en paix, loin de ce milieu que je ne supporte plus. Et sans ma présence là-bas, impossible de gérer correctement l'orphelinat que je veux y faire construire pour les enfants abandonnés de Sicile. Et cela repousse d'autant plus la nomination éventuelle d'Angela pour la régence de la Cosa Nostra. J'ai envie de paix, de tranquillité et de fonder une sorte de famille, de voir grandir des gamins autour de moi. *Perbacco*, satané russe qui ne sait pas tenir ses délais !

Mais comme si ça ne suffisait pas, j'ai encore l'affaire Gabi à régler avant de prendre secrètement ma retraite. Qu'est-ce qu'il lui a prit d'aller se faire flinguer sur les quais juste avant que je ne lègue la Cosa Nostra ? Il n'aurait pas pu rester dans son pub minable, le *Memories in the rain*, et y servir des *campari* jusqu'à demain ? Mais ça me tараude le citron cette histoire. Je n'aime pas qu'on tue des hommes à moi, surtout que Gabi m'était vachement utile pour récolter des informations sur la Mafia Rouge et pour y refourguer les filles d'immigrés. C'est un bon endroit pour y planquer les jeunes recrues, que va-t-il donc se passer si Gabi n'est plus là pour mener la barque ? Oh j'ai bien mené ma petite enquête et mes hommes ont mit la main sur un membre secondaire de la Pègre, un certain Prévert, qui semble avoir de gros soucis d'argent et qui a été vu au rade italien se bagarrer avec Gabi juste avant que le tenancier ne s'alourdisse de quelques grammes de plomb chemisé. Mes hommes l'ont cuisiné un peu, avec mon ordre express de ne pas trop le blesser pour éviter des représailles, et le gars s'est effondré en larmes d'après ce qu'ils m'ont raconté ; ce *frocio* ne peut pas avoir eu les couilles de tirer sur un autre homme, il doit y avoir un intermédiaire et je compte bien le découvrir. Maintenant que j'y pense, les quais sont contrôlés par la Mafia Rouge ... va falloir la jouer fine si je ne veux pas que cette démonsse de Korolenko me tombe sur le râble. Sans compter que Moreau pourrait se montrer chatouilleux s'il savait que j'ai fait mettre deux trois baffes à l'un de ses hommes.

Et après tout cela, je m'étonne encore d'en avoir la mâchoire douloureuse. Bon, *primo* me resservir un verre, *secondo* régler le problème économique du partage du sud de Paris ainsi que les affaires courantes de règlement de compte tout en étouffant le pourquoi de ce besoin d'oseille et *terzo*



prendre ma retraite au soleil de Sicile dès demain matin après avoir m'être assuré de la pérennité de la Cosa Nostra en testant si Angela pourrait reprendre le flambeau de Parrain de notre organisation.

L'boulot de ce soir

- Savoir ce que sont devenus les faux papiers que j'ai commandé à Pyotr Samarine et si possible les récupérer
- Percer le mystère entourant le meurtre de Gabi pour ne pas laisser de tâche en suspens avant mon départ
- Acquérir un maximum de réseaux de paris illégaux lors du partage de Paris et ainsi gagner assez d'argent pour faire construire cet orphelinat en Sicile
- Acquérir au moins un nid de faussaires pour légaliser mon projet de construction
- Tâter le terrain avec Angela et voir si elle serait à même de me succéder, sans pour autant le lui dire clairement puisque mon entreprise doit rester secrète jusqu'au lendemain
- Cacher de mon mieux ma responsabilité pour la séquestration de Prévert
- De manière générale, tout faire pour renforcer la puissance économique et politique de la Cosa Nostra

Les porte-flingues présents au Manoir

- **Angela Marciano**, postée à la fenêtre, est une jeune femme fière et volcanique qui travaille pour moi depuis que je l'ai achetée à ses parents. Experte dans le trucage de jeux de courses et de hasard, elle est devenue au fil des ans ma conseillère personnelle, second rang le plus important dans la Cosa Nostra.

- **Volodya Korolenko**, figure emblématique et parrain de la Mafia Rouge, est une russe dont je me méfie car on dit d'elle qu'elle se conduit en véritable boucher avec ses ennemis. On m'a dit qu'elle venait d'une vieille famille aristocratique, ce qui expliquerait l'orfèvrerie qu'elle porte même attablée ici.

- **Dmitric Gabrilov**, l'ancien soldat russe qui se tient debout derrière Korolenko est son bras droit ; je crois qu'ils appellent ça un Brigadier dans la Mafia Rouge. Je ne le connais pas du tout mais sa posture militaire en dit long sur lui.

- **Léon Moreau**, parrain de la mafia française autrement appelée la Pègre, est le troisième assis à la table. C'est un homme porté sur le patriotisme et qui n'aime pas nous voir, italiens comme russes, arpenter les rues de sa ville. Un bonhomme dur et froid qui ne me plait pas.

- **André Legrand**, le bras droit de Moreau est accroupi contre un meuble, apparemment en train de chercher quelque chose. Malgré son air plus détaché et un peu maladroit, il a donné du répondeur à bien des hommes de la Cosa Nostra lors de fusillades passées.



- **René Lambert**, en train de se bâfrer de nourriture près de Legrand, est un autre homme de Moreau. A part son nom, sa grosse bedaine ne me dit rien.

- **Louis Guerin** qui est en train de déboucher une bouteille est le seul ici qui n'appartienne pas à une mafia. C'est un indépendant de confiance qui nous a loué sa maison discrète, appelée le Manoir, et il fait office de majordome. C'est aussi lui qui nous a confisqué nos armes et les a mis sous clef pour éviter toute effusion de sang.

Les truands non présents

- **Carla Marciano**, la sœur d'Angela, travaille au *Memories in the rain*, le bar du centre ville que tenait Gabi pour rembourser ses dettes de famille.

- **Gabriel Santona, dit Gabi**, était l'un de mes hommes. Il tenait d'une main de fer le *Memories in the rain* avant d'être abattu sur les quais de Seine de plusieurs balles dans le dos.

- **Pyotr Samarine** travaille pour la Mafia Rouge en tant que faussaire professionnel. Comme il est le meilleur de sa profession, je lui ai commandé de nouveaux papiers d'identité dans le secret le plus absolu.

- **Alain Prévert** est mon suspect numéro un dans le meurtre de Gabi. Ce malfrat de la Pègre a été capturé par mes hommes et interrogé de manière vigoureuse. N'ayant visiblement pas le courage de tuer Gabi lui-même, il a du faire appel à un flingueur confirmé.

Les ficelles du métier

Je suis dans la mafia depuis longtemps et j'ai quelques atouts dans ma manche, compétences qui me seront sans doute utiles lors de cette soirée qui s'annonce cauchemardesque.

Tu fais ce que je te dis, petit

Mon autorité de parrain me permet de donner un ordre d'action à mon homme de main (Angela Marciano), ordre qui devra être respecté du mieux que possible par ce dernier sans qu'il ne puisse rien trouver à y redire. Je ne peux l'obliger à se faire du mal mais je peux l'utiliser comme une véritable marionnette sinon.

Tu ne peux rien me cacher, petit

En fixant posément et longuement une autre personne avec qui je discute (environ deux minutes), je peux comprendre les motivations secrètes qui l'animent. Je saisis ainsi le moteur principal de ses actes (que ce soit la peur, l'appât du gain, la vengeance ...) mais n'obtiens pas une description complète non plus. Je dois aller voir un Organisateur pour recevoir la description de son profil psychologique à la fin des deux minutes.



Parle à mon flingue, ma tête est malade

Condition *sine qua none* pour avoir la possibilité d'utiliser une arme à feu. Par commodité, les revolvers et autres armes ont des munitions illimitées et tuent à chaque coup de feu, à moins de ne préciser avant et à voix haute quel est l'endroit du corps visé (un coup au bras ou à une jambe peut incapaciter la cible jusqu'à la fin du jeu).

Parle ou j'te défonce !

J'ai beau vouloir prendre ma retraite, je ne vais pas me laisser attendrir maintenant. Je suis capable de mener un interrogatoire musclé pour faire répondre par oui ou par non à une seule question par interrogatoire, question à laquelle l'interlocuteur n'aura pas le droit de mentir (sauf compétence *Menteur éhonté*). Le sujet doit être maintenu et immobilisé par une tierce personne.

Ma dégaine et mon gourbi

Venant à la réunion des parrains, j'ai pris soin de bien m'habiller mais aussi de bien m'équiper. Je porte mon plus beau costume italien avec un chapeau digne des grands noms de la Cosa Nostra. J'ai aussi apporté une arme mais celle-ci est pour l'heure enfermée dans le coffre fort du Manoir.

Le partage de la ville

Je suis ici pour que les familles se partagent le sud de Paris, et plus particulièrement pour me tailler la part du lion. A l'heure actuelle, il y a 6 quartiers à se distribuer, chacun ayant des atouts et des faiblesses. Nous devons nous mettre d'accord entre mafiosos à l'amiable (ou au chantage) pour que chacun reparte avec un, deux voir trois quartiers, en fonction de nos buts.

La liste des quartiers est la suivante, avec leurs possessions territoriales :

- **Paris V** : Laboratoires clandestins, Maisons closes, Caserne de pompier
- **Paris VI** : Maisons closes, Paris illégaux, Chantier de construction
- **Paris VII** : Laboratoires clandestins, Maisons closes, Paris illégaux, Commissariat de police
- **Paris XIII** : Clans de faussaires, Palais de Justice, Chantier de construction
- **Paris XIV** : Contrebande d'alcool, Chantier de construction
- **Paris XV** : Paris illégaux, Laboratoires clandestins

Un plan de Paris, avec les détails de chaque arrondissement traîne au centre de la table du Manoir.

Le partage ne sera effectif qu'à la fin de la soirée, pour le moment nous n'allons que poser des options sur certains quartiers à l'aide d'un pion de couleur (Noir pour la Cosa Nostra, Rouge pour la Mafia Rouge et Bleu pour la Pègre). Mais il y a fort à parier que pour obtenir ce que je veux, va falloir faire des concessions et marchander.



J'ai toutefois d'autres atouts dans ma manche, j'ai la possibilité de donner trois ordres à des hommes de ma mafia qui sont sur le terrain. Ces injonctions sont : Incendie criminel (destruction d'un bâtiment), Permis factice (construction d'un bâtiment de mon choix sur un Chantier de construction) et Milice urbaine (protéger un bâtiment quelconque contre toute attaque). Toutefois, je ne pourrai donner qu'un seul ordre à la fois.

Pour confier une telle instruction, je devrais la murmurer à ma Conseillère qui se chargera de téléphoner à ses contacts. Du fait de la transmission, de la mise en place de l'action, de l'application de l'ordre et du retour d'information, un délai d'une heure environ espace chaque ordre que je pourrais donner. Par commodité, les parrains donneront leur ordre en même temps.



Angela Marciano

Affiliation : Cosa Nostra

Statut : Conseillère

Origines : Italienne

Il fait noir au dehors, rien à voir avec la pénombre habituelle des villes. Là, au Manoir, perdu dans la campagne française, la nuit rend opaque toute choses. Pas de mouvements, pas de lumières, pas de danger. *Cazzo*, alors comment se fait il que j'ai le ventre si tordu ? Comme une douleur sourde qui

me ravage l'estomac, comme un mauvais pressentiment. Mhhh, en fait, y a qu'à regarder les alentours pour comprendre que cette nuit, le pire comme le meilleur peuvent arriver. Là bas, assit autour d'une table chargée d'alcool, de cendres de cigare et de plans de Paris se trouvent les trois plus grandes familles de la capitale. Korolenko, la russe et parrain de la Mafia Rouge contemple les cartes avec un sourire en coin, habilement secondée par son brigadier Gabrilov présent derrière elle, aussi bavard qu'une pioche. Ils ont l'air indestructibles tous les deux. A côté de Korolenko, Moreau, parrain de la Pègre française. Droit sur sa chaise, les mains croisées, il n'a pas touché à son verre encore. A-t-il peur d'un empoisonnement, ici, au Manoir ? Et enfin, dernier des trois gros bonnets à table, di Marzi.

Di Marzi ... c'est étonnant de voir comment la haine peut se transformer doucement en affection, voir en pardon. Je me souviens encore de cette époque amère, lorsque ma sœur et moi avons passé la frontière italienne avec nos parents pour nous réfugier en France. La Cosa Nostra nous avait aidées en nous fournissant de faux papiers et en organisant le passage ; mais elle ne nous avait pas parlé du prix de la transaction. Pour chaque italien entrant, un autre devait être « donné » à la mafia italienne. Voilà comment Carla et moi-même durent rejoindre les rangs de la mafia, vendues par nos parents pour une vie meilleure. Carla, bien plus belle que moi, fut envoyée dans un bouge sordide pour servir à je ne sais quelles dépravations. Apprenant cela, folle de rage j'avais alors bourré de coup mon géôlier, si bien que je fus remarquée pour ma force de caractère. Au lieu de finir à mendier dans la rue, on me fit faire de l'exercice et des entrainements de boxe afin de purger ma colère. On m'apprit à manier les armes à feu et je devins une porte-flingue pour la Cosa Nostra à mon corps défendant, sans même m'en rendre compte. Oh, je me souviens encore de mes premières années, à pleurer la nuit sur mon lit, un revolver chargé entre les mains. Je suis passée près du grand oubli plus d'une fois... Mais je ne le pouvais pas, pas pour Carla.

Je suis passée la voir une fois, il y a quelques années, dans le bar qui l'occupait. Un rade de truands du nom du *Memories in the rain*, tenu par un membre de notre clan, Gabi. Camouflée par un large chapeau, les cheveux



maintenus dessous, portant des vêtements d'hommes, j'ai observé son manège. Elle chantait, au milieu d'une estrade. *Mamma mia*, qu'elle était belle ! Trop peut être car une fois sa représentation finie elle fut abordée par toute la racaille du coin. Je bouillais de voir ces sourires torves et ces manières dégueulasses. Lorsqu'un type lui a peloté les fesses à son passage, je n'ai pas pu me retenir : en deux pas j'étais sur lui et lui enfonçais mon cran d'arrêt dans les entrailles. Mais le salaud ne creva pas et il me menaça encore avant que je ne quitte en trombe la salle. Dès lors je décidais de tout faire pour survivre, afin de protéger ma sœur de ces monstres, italiens, français ou russes. J'ai donné tout ce que j'avais et j'ai même poussé le vice à prendre plaisir dans mes crimes, amassant toujours plus d'argent pour pouvoir un jour payer entièrement la dette de ma famille et racheter Carla au parrain de la Cosa Nostra. Le meilleur moyen pour cela fut de me spécialiser dans le trucage de jeux d'argent, magouilles pouvant rapporter gros. Mon entrain fut remarqué et bientôt je gravis les échelons du clan pour finalement me retrouver catapultée auprès de di Marzi lui-même, amateur de jeux d'argent et de bonne chaire. Je le découvris au fil du temps sous un nouveau jour ; un homme de rigueur, porté sur le respect des traditions, dur mais juste. Loin du peloteur d'enfants que j'imaginai. Di Marzi ... travailler pour lui ne me déplait plus, je me suis habituée à la violence et aux fusillades. Je le vois un peu comme mon père maintenant, mon vrai père m'ayant trahit, lui me protégeant contre les innombrables ennemis de notre cause. La famille avant tout !

Ce n'est pas facile tous les jours, mais je ne suis clairement pas la faible femme que l'on peut imaginer. J'ai fait plier les plus rigides. Même Lanvin y passa. *Che catzo*, une vraie mule celui-ci. Je devais truquer une course à l'hippodrome et ce jockey ne voulait rien entendre aux pots de vin ni aux propositions alléchantes que je lui proposais, alors en tête à tête dans son vestiaire. Il m'a fallu en venir à l'extrême, c'est-à-dire deux jours plus tard faire kidnapper son fils Lucas sur le chemin de l'école. Le père a très vite compris et lors de la course, il abandonna de la plus belle manière sur la ligne d'arrivée, me faisant toucher une belle somme. Mais je ne suis pas un monstre et j'envoyais mes hommes lui rendre son fils le soir après la course. Je n'aime pas utiliser ces moyens là, mais je n'ai pas le choix, je le fais pour Carla.

Asina, il faut que je me concentre ! Les parrains sont réunis ici pour se partager le sud de Paris et moi je rêvasse. La tension est palpable et tout le monde est sur les nerfs. Et cette boule au ventre qui ne me lâche pas. Allez, je me passe la main sur le visage et ça va passer... Elle sent la poudre. Je ne me suis pas assez lavée la main dirait-on. Un acte stupide mais qui m'a fait un bien fou. J'ai été chanceuse aujourd'hui tout de même : juste avant de venir protéger di Marzi à cette soirée, j'ai croisé ce petit *cornuto* dans la rue, celui qui avait touché ma sœur et osé me menacer. Un moyen idéal de décompresser sous la main ça ne se perd pas. Je l'ai donc suivi et lorsqu'il est monté dans un taxi, j'ai gentiment toquée à la fenêtre de celui-ci avec mon revolver. Il n'a rien vu venir ; je ne suis même pas sûre qu'il ait eu le temps d'entendre la détonation. Ça lui aura au moins appris à ne plus lancer de menaces en l'air.

C'est bien dommage que je n'ai pas mon arme sur moi pour l'heure, elle m'aurait aidée à décompresser. Mais c'est la loi du Manoir et c'est pour le bien de la réunion. Mais alors pourquoi ce gros lard de Lambert en possède une, cachée dans son veston ? Entre lui et Legrand, le bras droit de Moreau en train de trifouiller un truc derrière un meuble, la Pègre possède autant d'hommes de main que les autres familles réunies. Je n'aime pas cela, ça sent le coup fourré.



Est-ce lié à la mise à sac de mon appartement il y a quelques mois ? Une sale surprise ça, tous mes tiroirs renversés et mes affaires éparpillées. Je ne sais pas ce que les cambrioleurs cherchaient mais ils n'ont rien emporté ; ils ont par contre oublié un ticket de laverie sur place et ça, ils vont le regretter quand je mettrai la main dessus. Mais pour l'heure, je dois continuer à surveiller ces français en surnombre, de même que ces satanés russes si je ne veux pas que mon parrain et moi-même ne sortions de là alourdis de plomb.

L'boulot de ce soir

- Protéger mon parrain contre tout coup fourré, quitte à user de la force en dernier recours
- Trouver un moyen de racheter la dette de ma famille à la Cosa Nostra et ainsi faire sortir Carla de cet enfer quotidien dans lequel elle ne pourra jamais être heureuse
- Tenter de subtiliser l'arme de Lambert sans que personne ne s'en aperçoive
- Voir s'il y a moyen de s'allier temporairement avec Gabrilov pour corriger l'équilibre des forces
- Me renseigner et tenter de découvrir qui a cambriolé mon appartement et dans quel but. Flinguer le ou les responsables pour lui (leur) apprendre la politesse
- De manière générale, tout faire pour renforcer la puissance économique et politique de la Cosa Nostra

Les porte-flingues présents au Manoir

- **Alfonso di Marzi**, attablé avec les autres parrains des mafias parisiennes, est un homme fort et respectueux pour qui j'ai développé une affection au fil des ans. Je le vois un peu comme mon père, même s'il semble nerveux pour l'heure. Peut être que lui apporter un verre l'aiderait à se détendre ?

- **Volodya Korolenko**, parrain féminin de la mafia russe, dite la Mafia Rouge. Attablée avec les autres parrains, elle semble sûre d'elle et sourit d'une façon à vous donner des frissons. Son goût du luxe apparent est peut être un signe de vénalité que je pourrais exploiter au besoin ?

- **Dmitric Gabrilov**, debout derrière Korolenko, est un ancien soldat russe des forces spéciales. Mes hommes ont eu affaire avec lui par le passé et il s'est révélé être très compétent dans le maniement des armes.

- **Léon Moreau**, parrain de la mafia française, dite la Pègre, est le dernier des parrains assis. Il semble être taillé dans la pierre et n'a pas encore décroché un mot aux autres.

- **André Legrand**, le bras droit de Moreau est accroupi contre un meuble, apparemment en train de chercher quelque chose. Il n'a pas l'air très dangereux, voir même il ne semble que porter très peu d'attention à la sécurité de son parrain. Mais il faut dire qu'ils sont deux ici, avec Lambert.



- **René Lambert**, c'est le gros qui mange tout le temps. Un pro du racket organisé qui a déjà battu le pavé pendant des années. Il est le seul armé et cela ne me plait pas.

- **Louis Guerin** qui est en train de déboucher une bouteille est le seul ici qui n'appartienne pas à une mafia. C'est un indépendant de confiance qui nous a loué sa maison discrète, appelée le Manoir, et il fait office de majordome. C'est aussi lui qui nous a confisqué nos armes et les a mis sous clef pour éviter toute effusion de sang.

Les truands non présents

- **Carla Marciano**, ma sœur, travaille au *Memories in the rain*, le bar du centre ville où se réunissent les truands entre deux braquages. Je ferai tout pour la sortir des griffes de la mafia.

- **Gabriel Santona, dit Gabi**, appartient à la Cosa Nostra. Il est le propriétaire du *Memories in the rain*, le bar où travaille Carla.

- **Carl Lanvin** est jockey professionnel et très bon dans son domaine. Je l'ai forcé à capituler dans une importante course en kidnappant son fils.

- **Lucas Lanvin**, jeune fils de Carl. Mes hommes se sont chargés de l'enlever, de le garder au frais puis de le rendre à son père après la fin de la course.

Les ficelles du métier

Je suis dans la mafia depuis longtemps et j'ai quelques atouts dans ma manche, compétences qui me seront sans doute utiles lors de cette soirée qui s'annonce cauchemardesque.

Et crac, j'te pète le bras !

Utilisable uniquement en prenant par surprise un autre personnage, je suis capable de rendre inopérant le bras de celui-ci en le cassant proprement. Cet état l'empêchera de tenir quoique ce soit en utilisant la main rattachée au bras cassé jusqu'à la fin de la partie. Le bras peut être bandé pour en réduire la douleur mais seule une hospitalisation permettra la guérison totale.

Reine du bourre-pif

Qui a dit que les femmes étaient plus faibles que les hommes ? Je suis capable d'assommer qui que ce soit en lui cognant le portrait comme une brute. Ma cible s'effondre alors inconsciente et cet état dure quelques minutes. Je ne peux bien entendu pas l'interroger dans cet état.



Parle à mon flingue, ma tête est malade

Condition *sine qua none* pour avoir la possibilité d'utiliser une arme à feu. Par commodité, les revolvers et autres armes ont des munitions illimitées et tuent à chaque coup de feu, à moins de ne préciser avant et à voix haute quel est l'endroit du corps visé (un coup au bras ou à une jambe peut incapaciter la cible jusqu'à la fin du jeu).

As dans la manche

Etant très versée dans les jeux d'argent et les entourloupes qui me permettent de remporter une grosse mise à coup sûr, je suis capable de tricher dans la plus grande discrétion. Lors d'une partie impliquant des dés ou des cartes, je peux retirer un dé ou remplacer une carte de ma main par une nouvelle, conservant obligatoirement le nouveau tirage. Je ne peux faire cela qu'une seule fois par partie.

Ma dégaine et mon gourbi

Venant à la réunion des parrains, j'ai pris soin de bien m'habiller mais aussi de bien m'équiper. Je porte mon plus beau costume italien avec un chapeau digne des grands noms de la Cosa Nostra. J'ai aussi apporté une arme mais celle-ci est pour l'heure enfermée dans le coffre fort du Manoir. Enfin, j'ai au fond de ma poche le ticket trouvé dans mon appartement, seul indice en ma possession pour me lancer dans une investigation (indice à demander aux organisateurs).

Le partage de la ville

Officiellement je suis ici pour que les familles se partagent le sud de Paris, et plus particulièrement pour aider la mafia à laquelle j'appartiens à se tailler la part du lion. A l'heure actuelle, il y a 6 quartiers à se distribuer, chacun ayant des atouts et des faiblesses. Les parrains devront se mettre d'accord entre eux pour que chacun reparte avec un, deux voir trois quartiers, en fonction de leurs buts.

Je ne connais pas la liste des quartiers ni leurs forces et faiblesses mais un plan de Paris avec les détails de chaque arrondissement traîne au centre de la table du Manoir.

Le partage ne sera effectif qu'à la fin de la soirée, pour le moment les parrains ne feront que poser des options. Toutefois, di Marzi m'a dit qu'il comptait sur moi pour transmettre de temps à autres des ordres à nos hommes sur place. Pour cela, je devrai utiliser un téléphone pour contacter mes subordonnés et leur transmettre l'ordre en question (Incendie criminel, Permis factice et Milice urbaine ; respectivement pour détruire, construire ou protéger un bâtiment). Du fait de la transmission, de la mise en place de l'action, de l'application de l'ordre et du retour d'information, un délai d'une heure environ espace chaque coup de téléphone que je pourrais donner. Il n'y aura qu'un seul ordre donné par appel.



Il est à noter que l'application de l'ordre est de mon ressort. Donc, si je ne suis pas d'accord avec ce que pense mon parrain, je peux tout à fait donner secrètement un ordre différent. Mais il me faudra étudier en douce la situation géopolitique mafieuse avant pour ne pas faire de bêtise.





Volodya Korolenko

Affiliation : Mafia Rouge

Statut : Parrain

Origines : Russe

Si seulement je pouvais me masser discrètement les épaules ! Mes omoplates me lancent terriblement ... mais il est hors de question de montrer aux autres parrains le moindre signe de faiblesse. J'ai beau avoir mal, je ne laisserai rien paraître. Je suis persuadée que les autres sont tout aussi tendus que moi, mais y a

pas à dire, ils sont vraiment professionnels. Di Marzi, le parrain de la Cosa Nostra devant moi, qui boit posément tout en scrutant la pièce d'un air instigateur, ne semble pas être stressé outre mesure. Et quand à Moreau, parrain de la Pègre, c'est pire, on dirait une pierre, les mains croisées sur la table, au milieu des verres et des plans de Paris. En tant que parrain de la Mafia Rouge, je ne vais pas me montrer moins forte qu'eux. Et puis j'ai habilement positionné Gabrilov, mon brigadier, derrière moi pour en imposer encore plus. Les hommes de main des deux autres parrains sont répartis dans la pièce je ne sais où, mais j'ai confiance en l'œil de rapace de Gabrilov. Quand je pense que j'ai bien failli le perdre ...

C'était il y a quoi, quelques semaines ? D'après ses dires, un homme de notre mafia et ancien ami de Gabrilov, ce *baïstrouk* de Samarine, nous aurait trahi et envoyé Gabrilov dans la gueule des flics. Ayant appris son arrestation grâce à mes indics au commissariat général, j'ai immédiatement pris des contre-mesures. Trois véhicules à l'avant renforcé de métal, des hommes de confiance armés et moi au devant, nous attendions en embuscade à un coin de rue le passage du fourgon blindé qui emmenait mon brigadier. Tout était minuté. Mais alors que l'on entendait au loin venir l'estafette, une autre fusillade a éclaté. Prise de court, j'ai été obligée de changer nos plans et nous avons fait route, arme au poing, vers les tirs. De là, nous avons mitraillé la flicaille mais ils n'étaient pas seuls, tirant contre je ne sais qui. N'ayant pas du tout compris ce qu'il se passait, j'intervins tout de même alors qu'un policier prenait pour cible un citadin en compagnie de sa femme. Je l'abattis sur le champ, mais alors que j'allais recharger, Gabrilov réussit à nous rejoindre et sans attendre notre reste nous nous enfûmes. Je perdis trois hommes de main dans cette histoire, à cause de la trahison de Samarine et de la foirade de l'embuscade, sans compter que j'avais personnellement flingué un flic, ce qui n'est jamais bon dans le milieu. *Fublya*, si je savais qui en est responsable, il lui passerait le goût de s'en prendre à la Mafia Rouge !

Après tout, je n'ai pas acquis la mafia sans peines et il est hors de question de la laisser périlcliter. A l'époque, je venais tout juste de quitter la Russie avec les économies de ma famille, une aristocratie sur le déclin. Sachant que



j'attendais de la vie pouvoir et argent, la plus simple des façons d'y parvenir fut pour moi de m'engager dans la mafia russe qui sévissait à Paris. Je fis mes premiers pas en tant que passeuse de drogue sous le faux nom, masculin, de Volodya afin de me faire plus facilement accepter, mais très vite mes compétences en tant que stratège me firent grimper en régente des passeuses, un grade plus honorifique mais terriblement honteux. En ce temps, la Mafia Rouge était dirigée par Maksim Kaganovitch, un homme autoritaire et charismatique mais sans état d'âme qui faisait passer la drogue en douce par le biais de femmes enceintes. Celles qui attendent des enfants sont toujours traitées avec égards et peu de monde irait penser à les fouiller. Si bien qu'elles distribuaient de la drogue dans toute la Capitale, juste devant les flics. Mais les autres mafias le savaient et des règlements de compte tuèrent bien des femmes et leur enfant pas encore né. Je détestais cela, je détestais les actes de Kaganovitch et son détachement vis-à-vis de la mort de ces pauvres filles. Et plus ça allait, plus j'enrageais intérieurement ; mais la coupe fut pleine lorsqu'une de ces femmes fut enlevée par la Pègre, ces *nedoyobok*, et torturée pour faire cracher l'emplacement de nos laboratoires clandestins. Je me souviens avoir déboulé dans le bureau de notre parrain et devant l'un de ses hommes craché mon mépris quand à son odieux système. J'étais sa brigadière alors et j'en avais le droit, mais je sais que ce fut un affront terrible pour lui. Comme je n'en pouvais plus, j'entrepris de faire l'un des pires coups de ma carrière : j'envoyais anonymement les flics dans sa cache secrète et quelques jours après, on apprit sa disparition. Les journaux n'en parlèrent pas mais je sais qu'il fut emmené à l'ombre pour un moment. Mon putsch réussi avec perfection et jamais je ne fus soupçonnée. De plus, étant brigadière et donc au second rang de la hiérarchie, les hommes de la Mafia Rouge me proposèrent le poste de parrain alors que je ne m'y attendais pas spécialement. Je n'avais pas fait cela pour être parrain mais j'acceptais tout de même le poste. Et depuis j'ai codifié le trafic de drogue en utilisant d'autres moyens n'incluant pas des enfants, même si ces méthodes incluent des procédés relativement violents comme l'assassinat de juges ou l'utilisation d'armes de guerre.

Il me faut maintenant réguler mon marché, et ce soir va être la meilleure des occasions. Réunis pour se partager les arrondissements sud de Paris, au nombre de six, la Mafia Rouge, la Pègre et la Cosa Nostra vont être en pourparlers autour d'une table. Mais qu'importe la bannière de paix brandie ce soir, je dois à tout prix récupérer les marchés de la drogue qui sont en essors dans ces arrondissements. Et puis, ayant reçu un convoi d'opium pur en provenance du Kazakhstan récemment, ces nouveaux laboratoires clandestins seraient l'endroit idéal pour raffiner la drogue. Sauf que le camion est coincé à la douane et que j'ai besoin de faux papiers rapidement. Samarine, mon faussaire officiel étant maintenant mort, je dois aussi acquérir un nid de faussaires lors du partage, pour mettre un maximum d'argent de côté et ainsi assoir la supériorité russe sur Paris.

Grâce à mes indicateurs, je sais que la Cosa Nostra est en grand manque d'argent et je peux peut être utiliser ce levier. Dommage que je ne sache pas dans quel but di Marzi veut autant de *youks*. Mon principal espion, Gabriel Santona, propriétaire du bar le *Memories in the rain* a été flingué il y a peu sur les quais de Seine. Malgré son ascendance italienne et son appartenance à la Cosa Nostra, il travaillait pour moi et espionnait ses compatriotes contre de beaux chèques. Ha ha, la loyauté italienne, mon œil ! Mais ça me chiffonne tout de même que l'on soit venu abattre mon indic' sur mon territoire, quelques jours avant cette réunion au Manoir. Je sens que quelque chose pue dans l'air et je ferais bien de me méfier. *Zagremet* ! Cette douleur lancinante entre mes

omoplates est un signe, l'orage gronde et il me faut éviter les éclairs autant que possible. Quitte à ce que moi qui les lance !

L'boulot de ce soir

- Découvrir quel est le *youlda* qui a fait foirer l'embuscade et le faire supprimer
- Apprendre pourquoi Samarine a trahi notre cause et tenté d'envoyer mon brigadier en prison
- Percer le mystère entourant le meurtre de mon indic' italien et vérifier qu'il n'y ai pas un lien entre ce fait et la réunion de ce soir
- Ne pas ébruiter mon implication dans la disparition de Maksim Kaganovitch
- Acquérir un maximum de laboratoires clandestins lors du partage de Paris pour ainsi faire transformer l'opium arrivant
- Acquérir au moins un nid de faussaire pour légaliser le passage du camion d'opium aux douanes
- De manière générale, tout faire pour renforcer la puissance économique et politique de la Mafia Rouge

Les porte-flingues présents au Manoir

- **Alfonso di Marzi**, le parrain de la Cosa Nostra, est en train de boire d'un air détaché son alcool. Il respire le calme mais je le connais enjôleur et calculateur. Son besoin d'argent, même si je n'en connais pas la cause, pourrait éventuellement me servir.

- **Angela Marciano**, la conseillère de di Marzi, est une femme compétente au sein de la mafia italienne. Je ne sais pas ce qu'elle fait exactement mais il semble qu'elle soit suffisamment futée pour s'être elle aussi élevée dans la hiérarchie.

- **Dmitric Gabrilov**, mon brigadier, second poste le plus haut de la Mafia Rouge. Ancien soldat d'élite, venu avec son frère d'arme Samarine. Je l'ai engagé après avoir entendu parler de lui lorsqu'il officiait en tant que braqueur de banque et avoir vu ses compétences dans un duel au couteau sous un pont de la Seine.

- **Léon Moreau**, parrain de la mafia française autrement appelée la Pègre, sans doute le plus mystérieux et le plus intraitable de tout l'assistance. Assit à la table avec moi et di Marzi, il n'a pas encore pipé mot de la soirée.

- **André Legrand**, le bras droit de Moreau est présent ce soir. Je ne le connais que de nom mais il semblerait que ce soit un sacré tireur d'après le tableau que m'en a dépeint Gabrilov.

- **René Lambert**, que je ne connais pas non plus, est présent ce soir là. Après, des deux hommes de Moreau, je ne sais pas s'il s'agit du petit maigre au visage familier ou du gros adipeux.



- **Louis Guerin** qui est en train de déboucher une bouteille est le seul ici qui n'appartienne pas à une mafia. C'est un indépendant de confiance qui nous a loué sa maison discrète, appelée le Manoir, et il fait office de majordome. C'est aussi lui qui nous a confisqué nos armes et les a mis sous clef pour éviter toute effusion de sang.

Les truands non présents

- **Maksim Kaganovitch** était autrefois le parrain de la Mafia Rouge, avant que je ne le dénonce aux flics à cause des traitements qu'il faisait subir à ses passeuses de drogue. Il doit être encore en prison à l'heure qu'il est.

- **Gabriel Santona, dit Gabi**, était l'un de mes hommes, un italien qui jouait double jeu et espionnait la Cosa Nostra à mon compte. Il tenait d'une main de fer le bar le *Memories in the rain* avant d'être abattu sur les quais de Seine de plusieurs balles dans le dos.

- **Pyotr Samarine** était le frère d'arme de Gabrilov, soldat lui aussi. Je l'avais engagé comme faussaire suite aux recommandations de mon brigadier. Mais il nous a trahis et je sais que Gabrilov s'est chargé de son exécution personnellement.

Les ficelles du métier

Je suis dans la mafia depuis longtemps et j'ai quelques atouts dans ma manche, compétences qui me seront sans doute utiles lors de cette soirée qui s'annonce cauchemardesque.

Tu fais ce que je te dis, petit

Mon autorité de parrain me permet de donner un ordre d'action à mon homme de main (Dmitric Gabrilov), ordre qui devra être respecté du mieux que possible par ce dernier sans qu'il ne puisse rien trouver à y redire. Je ne peux l'obliger à se faire du mal mais je peux l'utiliser comme une véritable marionnette sinon.

Tu ne peux rien me cacher, petit

En fixant posément et longuement une autre personne avec qui je discute (environ deux minutes), je peux comprendre les motivations secrètes qui l'animent. Je saisi ainsi le moteur principal de ses actes (que ce soit la peur, l'appât du gain, la vengeance ...) mais n'obtiens pas une description complète non plus. Je dois aller voir un Organisateur pour recevoir la description de son profil psychologique à la fin des deux minutes.



Parle à mon flingue, ma tête est malade

Condition *sine qua none* pour avoir la possibilité d'utiliser une arme à feu. Par commodité, les revolvers et autres armes ont des munitions illimitées et tuent à chaque coup de feu, à moins de ne préciser avant et à voix haute quel est l'endroit du corps visé (un coup au bras ou à une jambe peut incapaciter la cible jusqu'à la fin du jeu).

Menteuse éhontée

Je suis une femme et comme dit la chanson, il n'y a qu'à la nature à qui je tiens parole. Je suis capable de mentir à un interrogatoire poussé et répondre par un mensonge à une compétence censée m'arracher la vérité. Cette compétence ne marche que pour une question par séance d'interrogatoire.

Ma dégaine et mon gourbi

Venant à la réunion des parrains, j'ai pris soin de bien m'habiller mais aussi de bien m'équiper. Je porte mes plus beaux atours de fourrure et des vêtements chics, ainsi que quelques bagues discrètes. Je suis venue armée mais mon arme a été confisquée par Guerin dans le cadre de la paix de la soirée.

Le partage de la ville

Je suis ici pour que les familles se partagent le sud de Paris, et plus particulièrement pour me tailler la part du lion. A l'heure actuelle, il y a 6 quartiers à se distribuer, chacun ayant des atouts et des faiblesses. Nous devons nous mettre d'accord entre mafiosos à l'amiable (ou au chantage) pour que chacun reparte avec un, deux voir trois quartiers, en fonction de nos buts.

La liste des quartiers est la suivante, avec leurs possessions territoriales :

- **Paris V** : Laboratoires clandestins, Maisons closes, Caserne de pompier
- **Paris VI** : Maisons closes, Paris illégaux, Chantier de construction
- **Paris VII** : Laboratoires clandestins, Maisons closes, Paris illégaux, Commissariat de police
- **Paris XIII** : Clans de faussaires, Palais de Justice, Chantier de construction
- **Paris XIV** : Contrebande d'alcool, Chantier de construction
- **Paris XV** : Paris illégaux, Laboratoires clandestins

Un plan de Paris, avec les détails de chaque arrondissement traîne au centre de la table du Manoir.

Le partage ne sera effectif qu'à la fin de la soirée, pour le moment nous n'allons que poser des options sur certains quartiers à l'aide d'un pion de couleur (Noir pour la Cosa Nostra, Rouge pour la Mafia Rouge et Bleu pour la Pègre). Mais il y a fort à parier que pour obtenir ce que je veux, va falloir faire des concessions et marchander.



J'ai toutefois d'autres atouts dans ma manche, j'ai la possibilité de donner trois ordres à des hommes de ma mafia qui sont sur le terrain. Ces injonctions sont : Incendie criminel (destruction d'un bâtiment), Permis factice (construction d'un bâtiment de mon choix sur un Chantier de construction) et Milice urbaine (protéger un bâtiment quelconque contre toute attaque). Toutefois, je ne pourrai donner qu'un seul ordre à la fois.

Pour confier une telle instruction, je devrais la murmurer à mon Brigadier qui se chargera de téléphoner à ses contacts. Du fait de la transmission, de la mise en place de l'action, de l'application de l'ordre et du retour d'information, un délai d'une heure environ espace chaque ordre que je pourrais donner. Par commodité, les parrains donneront leur ordre en même temps.





Dmitric Gabrilov

Affiliation : Mafia Rouge

Statut : Brigadier

Origines : Russe

Surtout, ne pas bouger. Rester droit et veiller sur Korolenko. Ca va passer ... *Yebanat*, quel mal de crâne ! La vodka d'hier soir aurait elle été si mauvaise ? Je n'en ai pourtant pas bu plus que ça, à peine une bouteille. Mais quel con quand même, à la veille d'une réunion de cette importance, me cuiter. Ca ne serait

jamais arrivé du temps de l'armée. Tout ça c'est de la faute de Pyotr, ouais, ce *kidala* !

Quand je pense qu'après être entré dans l'Armée Rouge sur les glorieuses traces de mon paternel, c'est lui qui m'a pour la première fois parlé et aidé alors que j'en chiais comme un polak sur le front des Balkans. C'est lui qui est venu me soutenir alors que ces *kaban* me canardaient. C'est encore avec lui que j'ai fuit ce système pourri qui affamait et assoiffait notre sainte Russie. Et qui a eu l'idée de braquer des banques à Paris, parce que les français étaient pétés de thunes et que le parti communiste semblait vouloir l'emporter aux prochaines élections ? Encore Pyotr ! Dire que c'est grâce à un duel au couteau sous un pont de Seine que j'ai été contacté par la Mafia Rouge, après avoir occis deux italiens de la Cosa Nostra venus marcher sur nos platebandes. C'est moi qui l'ai fait entrer dans la Mafia Rouge, moi qui l'ai proposé à Korolenko comme faussaire alors que je louais mes services comme flingueur. Cette fois c'est moi qui le protégeais contre les médisances des autres membres du clan, lui qui faisait de gros sous grâce à son don pour la falsification. Alors pourquoi m'a-t-il fait ça ? Pourquoi m'avoir envoyé dans la gueule du loup, rue du Sombre Héros ? Il voulait me faire dézinguer, c'est sûr ... Arrivé dans l'appartement après son coup de fil, je me suis fait coincer par des flics comme un con, moi qui croyait devoir nettoyer un clan de faussaires amateurs qui voulaient nous faire de l'ombre. Et hop, directement dans un fourgon de police, menotté ! Ces *sverkhourotchnitsa* allaient me conduire au frais pour le reste de ma vie, vendu par mon meilleur ami, si je ne témoignais pas contre mon clan.

Heureusement, Korolonko sait veiller sur ses hommes. Alors que le camion des poulets s'était arrêté, à un feu tricolore sans doute, une fusillade a éclaté. Un des policiers a été touché à l'avant et j'ai entendu le son de ses clefs sur le sol. Profitant du fait que les autres flics étaient assez occupés à tirer par les vitres de leur camtard, j'ai subtilisé les clefs et me suis libéré, non sans embarquer le revolver du mort. Dehors, j'ai baisé de plomb un autre flic venu en renfort et j'allais mettre deux pruneaux de plus à la silhouette devant moi quand j'ai vu qu'il ne s'agissait pas d'un flic mais d'un homme de la Pègre, Legrand je crois, accompagné d'une femme inconnue. Pas le temps de réfléchir, ce n'était pas un flic donc je me suis barré à couvert



alors que Korolenko et nos hommes mitraillent dans tous les sens. Lors d'une ouverture, j'ai filé vers eux et me suis engouffré dans l'une de nos bagnoles, sain et sauf.

J'ai raconté au parrain ce qu'il s'était passé, la trahison de Pyotr Samarine, l'arrestation et mon évasion puis je lui ai demandé la permission de me retirer. Oh pas pour me cacher, non. J'ai déboulé dans la piaule de ce *chtchekotoun* mais il avait filé. En farfouillant, j'ai trouvé un faux passeport pas encore finalisé ainsi qu'une forte somme d'argent. Avait-il donc pensé filer sans que je ne lui dise au revoir ? En rage, je suis allé dans tous les lieux habituels de ce *chtchoup*, jusqu'à finalement le trouver dans un rade pourri appartenant à la Cosa Nostra, un bar du nom du *Memories in the rain*. Il cuvait là de la vodka, mais dès qu'il m'a vu, il s'est levé, larmoyant, marmonnant « Dmitric, mon vieil ami, je suis vraiment désolé de ... ». Il n'a pas eu le temps de me déverser ses excuses pitoyables ; je lui ai logé une balle entre les deux yeux. J'ai fini sa vodka et je suis parti, alors que le bar commençait à peine à réaliser ce qu'il venait de ce passer. Chose surprenante, un jeune russe du nom de Sergueï Tatarinov m'a filé et m'a même accosté dans la rue alors que je bouillais encore. Impressionné par la puissance de la Mafia Rouge qui pouvait tuer comme ça, sans être inquiétée, il a demandé à rejoindre nos rangs. Je l'ai envoyé se faire voir car j'avais d'autres préoccupations en tête, Pyotr occupant tout mon esprit. J'ai toutefois gardé son nom dans un recoin de ma caboche au cas où.

Mais la semaine n'avait pas fini d'être pourrie : par la radio, j'ai appris que les déserteurs russes étaient maintenant sous la coupe d'un mandat européen et que quiconque en débusquerait serait fortement récompensé. Pile poil ce qu'il fallait pour me détendre, une chasse aux soviétiques exilés ! Et mais ... en y réfléchissant, c'est peut être à cause de cela qu'on a mit à sac mon appartement il y a quelques mois ? Oh il ne manquait rien, mais je suis certain que l'on voulait trouver quelque chose en particulier chez moi. Mais quoi, là est la question. Une preuve de mon ancienne appartenance à l'armée russe ? Par contre, le type qui a fait ça n'était pas bien doué. Il a laissé un ticket de parking sur place, erreur stupide puisque je n'ai pas de voiture. Mais qui a fait cela ? Une mafia rivale ? Un vieil ennemi ? La police ? Je n'aime pas du tout cet enchaînement de faits ...

Et me voilà au Manoir, plusieurs jours après, à veiller sur mon parrain. Elle est devant moi, assise tranquillement autour d'une table couverte de boisson, de cendres et de plans de Paris pour un partage de territoires. Ses épaules sont rigides, elle doit être tendue. Mais je la comprends car en face de nous se tient di Marzi, le parrain de la Cosa Nostra, impeccablement fagoté, un verre entamé à la main, surveillant la pièce d'un œil discret. Et encore à côté, Moreau, le parrain de la Pègre droit et silencieux, les mains croisées autour d'un verre encore intouché. La puissance émane de ces trois là, mais je me fais plus de soucis pour leurs porte-flingues. Marciano, la conseillère du parrain italien est à la fenêtre, guettant je ne sais quoi. Legrand, le bras droit de Moreau, bricole quelque chose derrière un meuble ; mais si je ne le vois pas bien, l'autre homme de main de la Pègre est bien visible, audible surtout : Lambert se bâfre comme le porc qu'il est. Trois tireurs potentiels, sans aucun doute mêlés à cette sombre histoire de trahison par Pyotr. Heureusement que je peux enlever du compte Guerin, le propriétaire du Manoir qui est en train de déboucher une bouteille, mais ça ne remonte pas pour autant l'équilibre des forces. Surtout que je n'ai plus mon arme sur moi, à cause de la soi-disante trêve ce soir.



Bardak, et ce maudit mal de crâne qui ne me lâche pas ! Je n'aurais pas du picoler ainsi pour compenser la tristesse de la perte de Pyotr hier. Mais c'est lui qui nous a trahit, qui m'a trahit ! Je jure que je découvrirai pourquoi et qui l'a payé pour cela. Et celui-ci risque de perdre de son imperméabilité, foi de Gabrilov !

L'boulot de ce soir

- Veiller à la sécurité de mon parrain, quitte à user de la force, voir d'une arme en dernier recours
- Comprendre les raisons de la trahison de mon ancien frère d'arme et s'il y a un intermédiaire, lui faire passer l'envie de respirer
- Faire profil bas avec Legrand avant de savoir ce qu'il faisait là, dans la rue, lors de mon évasion. Il est peut être impliqué lui aussi
- Enquêter pour comprendre les raisons du cambriolage de mon appartement et voir s'il y a un lien entre ce fait et la réunion des parrains de ce soir. Dans le doute, flinguer le responsable
- Me méfier des éventuels chasseurs de têtes russes qui voudraient me revendre en tant que déserteur aux autorités
- De manière générale, tout faire pour renforcer la puissance économique et politique de la Mafia Rouge

Les porte-flingues présents au Manoir

- **Alfonso di Marzi**, parrain de la Cosa Nostra et amateur reconnu de bonnes boissons, il est assis autour de la table pour le partage du sud de Paris. C'est un homme affable quoique peu chaleureux dans ses propos. Un baratineur italien quoi.

- **Angela Marciano** s'occupe de la protection de di Marzi. Une *bandercha* pour se protéger, pfff, on aura tout vu ! Elle est occupée à mirer par la fenêtre mais je ne vois pas ce qu'elle peut observer d'où je suis. On dit que di Marzi a un goût prononcé pour les jeunes femmes de son pays, ça expliquerait peut être pourquoi elle est ici ?

- **Volodya Korolenko**, parrain de la Mafia Rouge et membre de l'ancienne bourgeoisie russe, elle est aussi belle que féroce sur le champ de bataille. C'est elle qui a guidé ma délivrance, en première ligne. J'ai beaucoup d'admiration pour elle même si je ne connais rien de son histoire personnelle et que m'interroge toujours sur l'origine de son prénom, qui est normalement attribué aux hommes.

- **Léon Moreau**, parrain de la mafia française, dite la Pègre, est le dernier des parrains assis autour des plans de Paris. Un vieux de la vieille qui n'aime pas nous voir arpenter le pavé de sa ville natale. Il est le sérieux incarné et ne m'inspire pas confiance.

- **André Legrand**, le bras droit de Moreau. Il est accroupi derrière un meuble à faire je ne sais quoi et semble être moins sur les nerfs que la plus part d'entre nous. J'ai entendu dire qu'il était redoutable et des hommes à moi sont déjà tombés sous ses balles. Son indolence apparente n'est que tromperie, mon sang de soldat me le crie.



- **René Lambert**, deuxième homme de main de Moreau, de plus bas rang, mange la bouche ouverte tout en regardant dans notre direction. Ce gros lard me révulse, je ne comprends pas que l'on puisse avoir autant de gras tout en travaillant dans la mafia. La Pègre ne vaut décidément pas grand-chose.

- **Louis Guerin** qui est en train de déboucher une bouteille est le seul ici qui n'appartienne pas à une mafia. C'est un indépendant de confiance qui nous a loué sa maison discrète, appelée le Manoir, et il fait office de majordome. C'est aussi lui qui nous a confisqué nos armes et les a mis sous clef pour éviter toute effusion de sang.

Les truands non présents

- **Pyotr Samarine**, mon ancien frère d'arme qui a immigré en même temps que moi à Paris et que j'ai fait engager comme faussaire à la Mafia Rouge. Ce salopard m'a trahi et repose maintenant au fin fond d'une forêt.

- **Sergueï Tatarinov**, un bleu qui m'a abordé dans la rue quelques temps après l'incident avec Pyotr Samarine. Il semble vouloir entrer dans la Mafia Rouge, mais il faut que je le teste auparavant.

Les ficelles du métier

Je suis dans la mafia depuis longtemps et j'ai quelques atouts dans ma manche, compétences qui me seront sans doute utiles lors de cette soirée qui s'annonce cauchemardesque.

Et crac, j'te pète le bras !

Utilisable uniquement en prenant par surprise un autre personnage, je suis capable de rendre inopérant le bras de celui-ci en le cassant proprement. Cet état l'empêchera de tenir quoique ce soit en utilisant la main rattachée au bras cassé jusqu'à la fin de la partie. Le bras peut être bandé pour en réduire la douleur mais seule une hospitalisation permettra la guérison totale.

Roi du bourre-pif

Grâce à mon entraînement du temps de mon engagement dans l'Armée Rouge, je suis capable d'assommer qui que ce soit en lui cognant le portrait comme une brute. Ma cible s'effondre alors inconsciente et cet état dure quelques minutes. Je ne peux bien entendu pas l'interroger dans cet état.

Parle à mon flingue, ma tête est malade

Condition *sine qua none* pour avoir la possibilité d'utiliser une arme à feu. Par commodité, les revolvers et autres armes ont des munitions illimitées et tuent à chaque coup de feu, à moins de ne préciser avant et à voix haute quel est l'endroit du corps visé (un coup au bras ou à une jambe peut incapaciter la cible jusqu'à la fin du jeu).



Parle ou j'te défonce !

La violence ne m'a jamais fait peur et ma réputation me précède dans la rue. Je suis capable de mener un interrogatoire musclé pour faire répondre par oui ou par non à une seule question par interrogatoire, question à laquelle l'interlocuteur n'aura pas le droit de mentir (sauf compétence *Menteur éhonté*). Le sujet doit être maintenu et immobilisé par une tierce personne.

Ma dégaine et mon gourbi

Venant à la réunion des parrains, j'ai pris soin de bien m'habiller mais aussi de bien m'équiper. Je porte un complet sobre qui me laisse libre de mes mouvements si je dois dégainer rapidement. J'ai aussi longuement hésité à prendre un chapeau. Mon arme à feu m'a été confisquée par Guerin mais je ne désespère pas de la récupérer. Enfin, au fond de ma poche se trouve le ticket de parking qui a été oublié chez moi et qui me servira d'indice pour ma recherche personnelle (indice à demander aux organisateurs).

Le partage de la ville

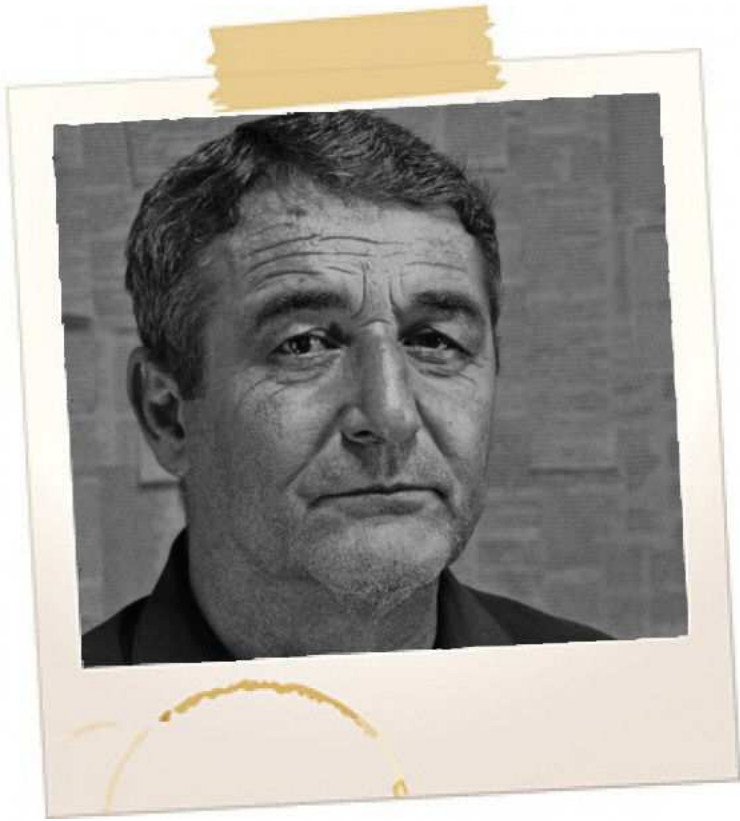
Officiellement je suis ici pour que les familles se partagent le sud de Paris, et plus particulièrement pour aider la mafia à laquelle j'appartiens à se tailler la part du lion. A l'heure actuelle, il y a 6 quartiers à se distribuer, chacun ayant des atouts et des faiblesses. Les parrains devront se mettre d'accord entre eux pour que chacun reparte avec un, deux voir trois quartiers, en fonction de leurs buts.

Je ne connais pas la liste des quartiers ni leurs forces et faiblesses mais un plan de Paris avec les détails de chaque arrondissement traîne au centre de la table du Manoir.

Le partage ne sera effectif qu'à la fin de la soirée, pour le moment les parrains ne feront que poser des options. Toutefois, Korolenko m'a dit qu'elle comptait sur moi pour transmettre de temps à autres des ordres à nos hommes sur place. Pour cela, je devrai utiliser un téléphone pour contacter mes subordonnés et leur transmettre l'ordre en question (Incendie criminel, Permis factice et Milice urbaine ; respectivement pour détruire, construire ou protéger un bâtiment). Du fait de la transmission, de la mise en place de l'action, de l'application de l'ordre et du retour d'information, un délai d'une heure environ espace chaque coup de téléphone que je pourrais donner. Il n'y aura qu'un seul ordre donné par appel.

Il est à noter que l'application de l'ordre est de mon ressort. Donc, si je ne suis pas d'accord avec ce que pense mon parrain, je peux tout à fait donner secrètement un ordre différent. Mais il me faudra étudier en douce la situation géopolitique mafieuse avant pour ne pas faire de bêtise.





Léon Moreau

Affiliation : Père
Statut : Parrain
Origines : Français

Par ma barbe, comment ai-je réussi à me cogner aussi fort en m'asseyant ? J'ai un mal de chien à la jambe maintenant ! Comme si la tension de ce soir ne suffisait pas à mettre mes vieux os en émois, il faut encore que je souffre. Et pourtant je dois garder le contrôle de la situation. Réunis ce soir au Manoir pour

nous partager le sud de la ville de Paris, six arrondissements distincts pleins de promesse de tripots clandestins et autres magouilles, nous les parrains des trois mafias de la Capitale sommes dans un vrai jeu de pouvoir. Et celui qui se montrera ne serait-ce qu'une seule seconde faible risque de se faire dévorer les burnes par les autres. Et autant dire que ce ne sera pas moi. Entre Korolenko, cette infâme hétaïre russe de la Mafia Rouge qui maintient un pouvoir aussi dirigiste que son sourire est large et di Marzi, le parrain de la Cosa Nostra qui ne cesse de faire du bruit dans la rue en grappillant chaque sou qu'il peut, je ne choisis pas. Si je peux écraser les deux familles je le fais. Hors de question de laisser ma ville aux mains de ces immigrés !

Moi, fils d'honnêtes parisiens, qui a gagné fièrement mes galons à l'armée puis dans les bagarres de rue et enfin en prenant doucement le chemin du banditisme, je ne vais pas laisser des bouffeurs de pizza et des suceurs de vodka inonder de sang le pavé de ma ville, de ma nation. Je n'ai pas honte, je suis arrivé au titre de parrain par le travail et je ne compte pas être délesté de cette responsabilité maintenant. Heureusement, pour contrebalancer les effectifs des autres mafias, la Cosa Nostra étant venue avec sa conseillère Marciano debout près de la fenêtre et la Mafia Rouge avec son brigadier Gabrilov debout derrière son parrain, moi j'ai deux hommes. Bon, faut quand même avouer que je me fais du souci.

Le premier c'est André Legrand, mon bras droit. Un type brave, qu'on appelle aussi « Dédé la Magouille », qui m'a jusque là comblé. Je l'envoie régulièrement mettre à jour les ardoises que l'on me doit et avec lui, ça chie droit. Mais étrangement, il a commencé à se faire plus discret ces derniers temps, tirant la patte pour venir faire son taf. Etonné par ce changement de comportement, j'ai demandé à un autre de mes hommes, René Lambert, de le suivre pour s'assurer que Legrand n'ai pas quelques emmerdes. Lambert, c'est le gros, là, qui mange encore malgré la tension palpable. Mes gars l'ont surnommé « Mâchouille », c'est dire. Lambert a donc suivi Legrand et m'a rapporté qu'il côtoyait assez souvent un bar du nom du *Memories in the rain*. Mais le mauvais coup, c'est que ce bar appartient à la Cosa Nostra et ça ne me plait pas. Y aurait-il anguille sous roche ? J'aurais pu en apprendre beaucoup plus si cet



imbécile de Lambert n'avait pas foiré sa mission de surveillance et n'avait pas déclenché une fusillade en essayant d'échapper à la police dans un coin paumé de Paris. J'ai appris que quelques hommes étaient morts sur place, policiers comme civils, et ça, ça me fout en rogne. Tuer des bons français, ça ne passe pas. Et pire, on pourrait remonter jusqu'à moi et m'accuser de ces meurtres, puisque je suis le parrain de la Pègre. Il n'y a qu'un moyen pour qu'on ne m'emmerde pas, c'est de couper le fil. D'où la présence de Lambert ce soir. J'ai même été jusqu'à le faire armer en toute discrétion malgré les accords de paix au Manoir, histoire d'envenimer les choses en sa défaveur au besoin. Mais je me refuse à verser son sang moi-même, il faudrait donc que quelqu'un s'occupe de ce gros plein de soupe.

Et comme si ça ne suffisait pas, j'ai appris qu'un gars de chez nous, Prévert, a disparu. Ça commence à faire beaucoup, entre un type à la limite de la loyauté, un gaffeur et un disparu ; surtout que tout cela arrive quelques temps avant la réunion du partage du sud de Paris. Je pense que j'ai bien fait d'envoyer Sureau en mission. Cet homme s'y connaît en bricolage de serrure. A l'heure qu'il est, il a été alpagué par la police sur l'un de mes coups de fil anonymes et emmené au commissariat pour y passer la nuit en garde à vue. D'après mes calculs, Campalon doit déjà l'avoir rejoint et donné des outils de crochetage pour que Sureau se libère et fouille à la chandelle le bureau des flics. Lui au moins il pourra m'apprendre ce qu'il se passe. S'il trouve quoique ce soit il m'appellera ce soir et me donnera les dernières cartes qu'il me manque pour maîtriser la situation. Je saurai au moins s'il y a une taupe chez moi et peut être en apprendrai-je un peu plus sur les autres parrains. Et dès demain, je fais payer la caution de Sureau pour que celui-ci puisse repartir blanc comme neige du commissariat.

Tiens je me demande s'il apprendra quelque chose de plus sur le devenir de Maksim Kaganovitch. L'ancien parrain de la Mafia Rouge me doit toujours pas mal de sacs, sans compter les intérêts de ses emprunts. Mais ce salaud de bolchévik a disparu depuis quelques années maintenant et sa remplaçante Korolenko ne me semble pas être du genre à payer les dettes de son ancien parrain. Ce salopard a du mettre les voiles et retourner dans son pays avec mon bon argent français. Mais si jamais il est resté dans le pays, je vais le presser comme un citron pour récupérer mon liquide.

Mais bon, j'ai encore un autre moyen de renflouer nos caisses et assoir la domination française à Paris. Il faut à tout prix que je réussisse à acquérir un maximum de réseaux de prostitution dans le partage de la partie méridionale de la ville. Je pourrai ainsi nettoyer les rues des putes françaises qui ne méritent pas de faire un travail si salissant et les remplacer par toute une cargaison de filles que j'ai achetées à un prix d'or au Viêt-Nam. Sauf que ces mamelles sont pour l'heure cachées dans une entreprise de textile bidon qui attire de plus en plus l'attention. Et comme je n'ai pas de faussaire sous la main capable de me fournir de faux certificats pour elles, va aussi falloir que je réussisse à acquérir au moins un nid de faussaire lors de ce partage.

Bigre, j'ai vraiment bien des choses à faire ce soir. Je n'ai même pas encore eu le temps de toucher à mon verre d'alcool et déjà les cendres des cigares s'accumulent sur la table couverte de plans et de bouteilles. Faut que je garde les idées claires et que je me taille la part du lion. J'entends Guerin qui débouche une nouvelle bouteille, peut être qu'en prendre un peu me donnera l'énergie pour faire le premier pas de la reconquête de Paris par les français ? Au pire ce sera un médicament parfait pour mon mal de jambe tiens.



L'boulot de ce soir

- Faire supprimer le gros René Lambert par une autre famille de la mafia pour brouiller les pistes, quitte à monter un gros bobard
- Découvrir si André Legrand est loyal à la Pègre ou s'il cherche à me doubler en s'alliant à la Cosa Nostra
- Essayer de savoir ce qu'il est advenu de Maksim Kaganovitch et récupérer le pognon qu'il me doit
- Retrouver la trace de Prévert
- Récupérer un maximum de maisons closes lors du partage de la ville
- Acquérir au moins un nid de faussaire pour légaliser mes filles venues du Viêt-Nam
- De manière générale, tout faire pour renforcer la puissance économique et politique de la Pègre

Les porte-flingues présents au Manoir

- **Alfonso di Marzi**, parrain de la mafia italienne, la Cosa Nostra, est un type qui aime le bon vin et le jeu. Il semble reluquer du coin de l'œil sa conseillère, Marciano, qui n'est pas mal foutue pour une ritale, je dois l'avouer.

- **Angela Marciano**, postée à la fenêtre, appartient à la Cosa Nostra et sert de conseillère à son parrain. Je ne connais rien d'elle si ce n'est son nom grâce aux informations de Legrand

- **Volodya Korolenko**, parrain de la mafia russe, la Mafia Rouge, est une femme qui semble apprécier le luxe vu les habits qu'elle porte. Elle a remplacé l'ex-parrain russe il y a des années mais je n'ai jamais eu l'occasion de la rencontrer en personne auparavant. Elle me semble un peu simplette à sourire ainsi.

- **Dmitric Gabrilov**, le brigadier de la Mafia Rouge, qui se tient tel un oiseau de proie juste derrière Korolenko. Il ne m'inspire pas confiance et tout en lui respire la violence contenue.

- **André Legrand**, mon bras droit, aussi appelé « Dédé la magouille ». Je l'ai sorti du caniveau et l'ai élevé comme un fils. J'avais confiance en lui jusqu'à ce qu'il se mette à manquer aux rangs ces derniers temps. A moi de vérifier s'il m'est toujours loyal.

- **René Lambert**, que l'on appelle entre nous « Mâchouille », c'est un gros lard qui ne fait que s'empiffrer. Il était un pro du racket organisé il fut un temps mais là il ne représente plus qu'un poids à la Pègre. Je l'ai amené ici pour le faire supprimer par une autre mafia.

- **Louis Guerin** qui est en train de déboucher une bouteille est le seul ici qui n'appartienne pas à une mafia. C'est un indépendant de confiance qui nous a loué sa maison discrète, appelée le Manoir, et il fait office de majordome. C'est aussi lui qui nous a confisqué nos armes et les a mis sous clef pour éviter toute effusion de sang.



Les truands non présents

- **Alain Prévert** est l'un de mes hommes, un gars au bas de l'échelle, flambeur et adepte des jolies cuisses entourées de dentelles mais un homme de la Pègre avant tout. Il a récemment disparu sans laisser de traces ni signes de vie.

- **Bernard Sureau**, l'un des membres que j'estime le plus dans la Pègre, juste après Legrand, est aussi appelé « le Rat » à cause de son profil et de ses petites lunettes rondes. C'est un pro de l'espionnage que j'ai envoyé (avec son accord) en garde à vue pour qu'il puisse s'évader et fouiller les documents des flics sur place.

- **Lucien Campalon**, dit « le Zébré » à cause d'une cicatrice au ventre écopée lors d'un combat au couteau, est un autre homme de la Pègre. De moindre envergure, il s'est pourtant amélioré depuis sa blessure et je lui ai confié la tâche d'apporter des outils de crochetage à Sureau pour qu'il puisse fureter en paix dans le commissariat.

- **Maksim Kaganovitch**, autrefois parrain de la Mafia Rouge, s'est éclipsé de la scène mafieuse du jour au lendemain avec pas mal de flouze m'appartenant. Sa conseillère de l'époque, Korolenko, a pris le pouvoir en attendant le retour du parrain. Mais cela s'est passé il y a des années maintenant et Kaganovitch n'a pas encore refait surface.

Les ficelles du métier

Je suis dans la mafia depuis longtemps et j'ai quelques atouts dans ma manche, compétences qui me seront sans doute utiles lors de cette soirée qui s'annonce cauchemardesque.

Tu fais ce que je te dis, petit

Mon autorité de parrain me permet de donner un ordre d'action à mon homme de main (André Legrand), ordre qui devra être respecté du mieux que possible par ce dernier sans qu'il ne puisse rien trouver à y redire. Je ne peux l'obliger à se faire du mal mais je peux l'utiliser comme une véritable marionnette sinon.

Tu ne peux rien me cacher, petit

En fixant posément et longuement une autre personne avec qui je discute (environ deux minutes), je peux comprendre les motivations secrètes qui l'animent. Je saisi ainsi le moteur principal de ses actes (que ce soit la peur, l'appât du gain, la vengeance ...) mais n'obtiens pas une description complète non plus. Je dois aller voir un Organisateur pour recevoir la description de son profil psychologique à la fin des deux minutes.

Parle à mon flingue, ma tête est malade

Condition *sine qua none* pour avoir la possibilité d'utiliser une arme à feu. Par commodité, les revolvers et autres armes ont des munitions illimitées et tuent à chaque coup de feu, à moins de ne préciser avant et à voix haute quel est l'endroit du corps visé (un coup au bras ou à une jambe peut incapaciter la cible jusqu'à la fin du jeu).



As dans la manche

Je suis un vieux-de-la-vieille et bien malin celui qui me roulera. A l'armée, j'ai appris comment truquer un jeu pour remporter quelques cigarettes de plus ; et cela m'a servi tout au long de ma vie. De ce fait, lors d'une partie impliquant des dés ou des cartes, je peux retirer un dé ou remplacer une carte de ma main par une nouvelle, conservant obligatoirement le nouveau tirage. Je ne peux faire cela qu'une seule fois par partie.

Ma dégaine et mon gourbi

Venant à la réunion des parrains, j'ai pris soin de bien m'habiller mais aussi de bien m'équiper. Je porte mon plus beau costume reflétant la classe et la sobriété française, ainsi qu'un couvre chef de mon choix. Je suis venu armé mais mon pétard est sous verrou, avec les autres, pour éviter que la paix du Manoir ne soit troublée.

Le partage de la ville

Je suis ici pour que les familles se partagent le sud de Paris, et plus particulièrement pour me tailler la part du lion. A l'heure actuelle, il y a 6 quartiers à se distribuer, chacun ayant des atouts et des faiblesses. Nous devons nous mettre d'accord entre mafiosos à l'amiable (ou au chantage) pour que chacun reparte avec un, deux voir trois quartiers, en fonction de nos buts.

La liste des quartiers est la suivante, avec leurs possessions territoriales :

- **Paris V** : Laboratoires clandestins, Maisons closes, Caserne de pompier
- **Paris VI** : Maisons closes, Paris illégaux, Chantier de construction
- **Paris VII** : Laboratoires clandestins, Maisons closes, Paris illégaux, Commissariat de police
- **Paris XIII** : Clans de faussaires, Palais de Justice, Chantier de construction
- **Paris XIV** : Contrebande d'alcool, Chantier de construction
- **Paris XV** : Paris illégaux, Laboratoires clandestins

Un plan de Paris, avec les détails de chaque arrondissement traîne au centre de la table du Manoir.

Le partage ne sera effectif qu'à la fin de la soirée, pour le moment nous n'allons que poser des options sur certains quartiers à l'aide d'un pion de couleur (Noir pour la Cosa Nostra, Rouge pour la Mafia Rouge et Bleu pour la Pègre). Mais il y a fort à parier que pour obtenir ce que je veux, va falloir faire des concessions et marchander.

J'ai toutefois d'autres atouts dans ma manche, j'ai la possibilité de donner trois ordres à des hommes de ma mafia qui sont sur le terrain. Ces injonctions sont : Incendie criminel (destruction d'un bâtiment), Permis factice (construction d'un bâtiment de mon



choix sur un Chantier de construction) et Milice urbaine (protéger un bâtiment quelconque contre toute attaque). Toutefois, je ne pourrai donner qu'un seul ordre à la fois.

Pour confier une telle instruction, je devrais la murmurer à ma Bras droit qui se chargera de téléphoner à ses contacts. Du fait de la transmission, de la mise en place de l'action, de l'application de l'ordre et du retour d'information, un délai d'une heure environ espace chaque ordre que je pourrais donner. Par commodité, les parrains donneront leur ordre en même temps.



André Legrand

Affiliation : Pègre
Statut : Bras droit
Origines : Français

Mais qu'est-ce que je fais accroupi au pied de ce meuble déjà ? Ah oui, je cherchais ... je cherchais euh... des micros cachés ou des bandes magnétiques d'enregistrement, c'est cela ! Bordel, j'ai la mémoire en friche ces derniers temps, ça ne va plus, faut vraiment que toute cette histoire prenne fin. Que je puisse

enfin verser les larmes que je garde en moi, des larmes de tristesse, mais aussi des larmes de haine contre la plus part des gens ici présents. Je le promets la justice va bientôt frapper, ma justice. Elle ne rendra pas la vie à mon amour, mais au moins elle lavera les péchés de ma vie précédente et m'ouvrira les portes d'un futur plus beau.

Quand je repense à ma jeunesse, je n'aurais pourtant jamais cru en arriver ici. Déjà que naître dans une famille pauvre de la France profonde n'est pas la meilleure des façons de commencer, mais en plus être battu par son père et délaissé par sa mère, ça n'augurait rien de bon. Dès que j'en ai eu l'âge, j'ai fuis la campagne pour monter à Paname et devenir quelqu'un. A la force des poings et de la parlote, je me suis fait un nom, d'abord dans les caniveaux, puis dans les rues et enfin dans certains milieux. « Dédé la Magouille » que l'on me surnommait ; et c'est sous ce sobriquet que j'ai été recruté par le plus grand des mafieux, celui qui tenait en respect les autorités française : Moreau, parrain de la Pègre. Engagé comme petite frappe, j'ai écumé bien des bistrots pour faire payer les radins, récupérer quelques colis étranges et ce sans jamais poser de questions. Puis, à force de blabla et de travail bien fait, je suis monté dans l'échelle sociale de la Pègre. Un petit meurtre par-ci, un cassage de bras par là, et en quelques années j'ai été le favori de Moreau pour la récupération de fric qu'on lui devait. J'ai comme qui dirait fait la tournée du facteur. Moreau m'a formé à la discrétion et à la magouille de haut niveau, et moi je formais pour lui les nouveaux arrivants. Bien plus qu'un patron, il devint un père pour moi.

A son compte et en compagnie d'autres truands, j'ai écumé bien des bureaux, passant mon temps libre entre deux règlements de compte à siroter des mousses tièdes dans des rades plus pourris les uns que les autres. Quelques billets, des filles d'une nuit et un peu de vin faisait mon bonheur nocturne. Jusqu'à ce que je tombe sur Carla. Carla ... la belle italienne qui servait au *Memories in the rain*, la colombe des nuits des truands, chantant de sa voix magnifique des odes que je ne comprenais pas mais qui touchaient mon cœur. Je n'ai pas osé l'aborder au premier soir. Ni au second. Mais bientôt, profitant de l'absence momentanée de son patron, Gabi, je l'accostais. Et ô joie, elle m'avait aussi remarqué. Nous échangeâmes quelques mots, un



numéro de téléphone puis bien vite nous devînmes amants. Secrètement bien sûr, car le bar pullulait de malfrats de la Cosa Nostra, qui surveillaient les faits et gestes des clients non italiens. Nous filâmes un parfait amour, mais celui-ci n'aurait su durer tant que ma belle restait prisonnière des griffes de Gabi, qui la possédait physiquement. Je décidais alors de suivre l'homme un soir et, celui-ci se rendant sur les quais de Seine, je l'abattis de plusieurs marrons dans le dos. Je rentrais immédiatement et enlevais Carla. Nous nous réfugiâmes dans une planque aux abords de Paris et y restâmes un temps durant, attendant que l'affaire se tasse. J'entendis dire que les russes de la Mafia Rouge, qui tenaient les quais, en virent aux mains avec la Cosa Nostra, chacun se demandant ce que faisait le cadavre de Gabi sur ce terrain. Moi cela m'arrangeait.

Je rentrais parfois travailler pour Moreau, mais un peu plus sporadiquement, préparant mon plan d'évasion. Je voulais sortir Carla de cet enfer et lui permettre d'élever des enfants, nos enfants, loin de la mafia. Je l'aimais et elle aussi m'aimait. Mais Moreau s'était rendu compte que je devenais moins actif et je me dis qu'il fallait alors agir. Attendant une fin d'après midi, Carla et moi sortîmes de la planque pour rejoindre le canal lorsque nous fûmes prit en embuscade. La police était là et à peine ais-je eu le temps de bouger que les coups de feu fusaient déjà. Au milieu de cette guerre, les russes débarquèrent et je vis Gabrilov, le brigadier de la Mafia Rouge, s'extraire du lot des tireurs, sans doute profitant du chaos. Il avait une arme à la main et je plongeais déjà vers la mienne lorsque des coups de feu retentirent et que Carla fut touchée. Mon amour s'effondrait dans mes bras alors que le russe disparaissait. La pauvre avait le ventre percé et ses longs cheveux tombaient en tous sens, le sang formant lentement une flaque à nos pieds. Alors que je me penchais pour la poser à terre, elle me murmura ses derniers souhaits, d'une voix sifflante « S'il te plait, Amour, prends soin de ma sœur comme tu aurais pris soin de moi ... et enlèves là à ce milieu de poudre et de morts ... jures le moi... ». Je ne pus que jurer avant de voir s'éteindre la flamme dans ses yeux. Je hurlais, et hurlais encore lorsque les flics me coffrèrent.

Je passais quelques jours en prison, dans une cellule muette. Puis vint le commissaire en chef qui, après avoir vu à quel point je souffrais, me proposa le pardon de la société. Je risquais pourtant la perpétuité ... mais il me proposa un marché, une sorte de second souffle pour moi, une sorte de vengeance pour Carla. Je devais contacter la police lors de la prochaine réunion de mafieux et leur donner les coordonnées exactes de la maison. Ce faisant, ils blanchiraient mon casier judiciaire ainsi que celui d'Angela Marciano, la sœur de Carla qui travaille comme conseillère de la Cosa Nostra. J'acceptais. Pour ce faire, une fois les mafieux réunis, je devais faire porter un bandeau vert à Marciano et ensuite appeler la police. Ils débarqueraient rapidement et coffreraient tous le monde, sauf moi et celle portant le bandeau vert, signe de reconnaissance. Et voilà pourquoi je suis ici, au Manoir, à transpirer comme un bœuf, attendant la meilleure occasion pour aborder la sœur de Carla et lui faire porter ce satané bout de tissu. Mais j'y arriverai, quitte à le lui nouer moi-même autour du cou, des bras ou des jambes, pour respecter la promesse faite à Carla. Quand à Moreau, hors de question que je le trahisse. Autant je me fous du sort des autres parrains, autant lui je lui dois respect et fidélité. J'ai déjà tout prévu pour le faire évader, dès demain matin. Des hommes à moi se tiennent prêt à le faire sortir du trou où on l'enverra, et je serai à leur tête ! Je sortirai mon parrain de cette impasse et il verra ainsi que je suis resté son homme dévoué.

Mon plus gros souci est qu'à la base, nous sommes tous là pour que nos parrains respectifs se partagent le sud de la ville de Paris. Or la



tension entre la Pègre de Moreau, la Cosa Nostra de di Marzi et la Mafia Rouge de Korolenko est palpable. Assis autour d'une table encombrée de plans et de bouteilles, ils semblent figés dans l'action, chacun jugeant ses adversaires. Quand à nous, les hommes de main, nous devons veiller à ce que rien ne leur arrive. Mais comment faire lorsque l'on déteste l'un d'entre eux et que l'on veut sauver l'autre ? Et puis-je compter sur René Lambert, l'autre homme de main de Moreau, une espèce de tas de graisse sur patte pour m'aider ?

L'boulot de ce soir

- Faire porter un brassard vert à Angela Marciano avant d'appeler les flics, afin de l'épargner lors du coup de filet
- Tâter le terrain et voir si Angela est au courant de ce qui est arrivé à sa sœur ; dans le cas contraire ne pas le lui dire pour ne pas la braquer avant l'arrivée des poulets
- Faire subtilement comprendre à mon parrain que tout ira bien, quoiqu'il arrive, mais ne surtout pas lui révéler mes plans afin de ne pas chambouler mon opération de libération du lendemain matin
- Comprendre comment on a réussi à me dénicher à la planque et me venger en flinguant le responsable
- Casser la gueule à ce salopard de Gabrilov ; c'est le moins que je puisse faire avant de l'abandonner aux bons soins des flics
- Fouiller discrètement la pièce principale du Manoir pour voir si les russes ou les italiens n'y ont pas planqué de micros.
- De manière générale, tout faire pour renforcer la puissance économique et politique de la Pègre

Les porte-flingues présents au Manoir

- **Alfonso di Marzi**, parrain de la Cosa Nostra, actuellement en froid avec la Mafia Rouge pour ce qui est arrivé à Gabi. D'après ce que j'en sais, c'est un homme qui s'intéresse étrangement aux enfants de son pays. Il me fout la gerbe.

- **Angela Marciano** est la sœur de Carla, qui a été achetée par di Marzi et qui est aujourd'hui forcée de le servir. Mais je compte bien la délivrer de cet enfer quotidien qui ne sied pas aux femmes, encore moins si elle ressemble un tant soit peu à ma douce Carla. Il va falloir la jouer fine pour ne pas l'inquiéter.

- **Volodya Korolenko**, parrain de la Mafia Rouge, qui semble beaucoup aimer le luxe d'après ce qu'elle porte. Je ne la connais pas trop et je sais que Moreau ne l'apprécie pas beaucoup ; je l'ai entendu dire qu'elle trafiquait de la drogue en grosse quantité et empoisonnait ainsi les honnêtes français.



- **Dmitric Gabrilov** fait office de brigadier dans la Mafia Rouge, un poste équivalent au mien, tout en haut de l'échelle sociale, juste avant le titre de parrain. Cet enfant de putain est responsable de la mort de Carla et je ne l'ai pas encore tué pour le simple plaisir de savoir qu'il va croupir le reste de sa vie en prison.

- **Léon Moreau**, parrain de la mafia française, dite la Pègre, est l'homme que je respecte le plus sur cette terre. Il est droit, juste et impartial. Il n'a jamais marché sur quiconque pour parvenir à son poste et il m'a formé à devenir ce que je suis.

- **René Lambert** travaille avec moi, mais est plus bas en grade. Il s'occupe du racket des commerçants, même si j'ai entendu dire qu'on l'avait placé en retraite forcée. Il faut en effet voir son bide à ce gros plein de soupe. On ne l'a pas surnommé « Mâchouille » pour rien.

- **Louis Guerin** qui est en train de déboucher une bouteille est le seul ici qui n'appartienne pas à une mafia. C'est un indépendant de confiance qui nous a loué sa maison discrète, appelée le Manoir, et il fait office de majordome. C'est aussi lui qui nous a confisqué nos armes et les a mis sous clef pour éviter toute effusion de sang.

Les truands non présents

- **Carla Marciano**, morte dans mes bras il y a à peine quelques semaines et sœur d'Angela Marciano qui travaille pour la Cosa Nostra. C'était l'ange de ma vie et je ne l'oublierai jamais.

- **Gabriel Santona, dit Gabi**, travaillait pour la Cosa Nostra. Il était le propriétaire du *Memories in the rain*, le bar où travaillait Carla. Mais j'ai mis fin à son esclavagisme en abattant Gabi de dos sur les quais de Seine.

- **Alain Prévert** est un petit gars de Nantes que j'ai formé et qui a intégré la Pègre comme comptable véreux.

- **Bernard Sureau** fait partie de la Pègre, c'est l'un des meilleurs espions que l'on ait. Je le connais de visu et j'ai un peu travaillé avec lui. Je crois qu'on le surnomme « le Rat ».

- **Lucien Campalon**, je le connais de nom, mais je n'ai pas beaucoup plus d'informations à son sujet, si ce n'est qu'il fait partie de la Pègre comme moi.

Les ficelles du métier

Je suis dans la mafia depuis longtemps et j'ai quelques atouts dans ma manche, compétences qui me seront sans doute utiles lors de cette soirée qui s'annonce cauchemardesque.

Et crac, j'te pète le bras !

Utilisable uniquement en prenant par surprise un autre personnage, je suis capable de rendre inopérant le bras de celui-ci en le cassant proprement. Cet état l'empêchera de tenir quoique ce soit en utilisant la main rattachée au bras cassé jusqu'à la fin de la partie. Le bras peut être bandé pour en réduire la douleur mais seule une hospitalisation permettra la guérison totale.



Roi du bourre-pif

Formé par la rue et dans la rue, je suis maintenant capable d'assommer qui que ce soit en lui cognant le portrait comme une brute. Ma cible s'effondre alors inconsciente et cet état dure quelques minutes. Je ne peux bien entendu pas l'interroger dans cet état.

Parle à mon flingue, ma tête est malade

Condition *sine qua none* pour avoir la possibilité d'utiliser une arme à feu. Par commodité, les revolvers et autres armes ont des munitions illimitées et tuent à chaque coup de feu, à moins de ne préciser avant et à voix haute quel est l'endroit du corps visé (un coup au bras ou à une jambe peut incapaciter la cible jusqu'à la fin du jeu).

Menteur éhonté !

Ayant juré à une morte, mon cœur et mon corps sont maintenant blindés contre tout ce qui pourrait encore les meurtrir. Je suis capable de mentir à un interrogatoire poussé et répondre par un mensonge à une compétence censée m'arracher la vérité. Cette compétence ne marche que pour une question par séance d'interrogatoire.

Ma dégaine et mon gourbi

Venant à la réunion des parrains, j'ai pris soin de bien m'habiller mais aussi de bien m'équiper. Je porte un costume français pur souche, avec couvre-chef de rigueur et colt bien entendu. Mais mon arme m'a été confisquée pour respecter la paix des parrains, ce qui joue clairement à mon avantage et m'évitera de me venger précipitamment. J'ai aussi dans ma poche deux bandeaux verts, un pour moi et un pour Angela, que je devrai lui nouer sur le corps avant d'appeler les flics (bandeaux à demander aux organisateurs).

Le partage de la ville

Officiellement je suis ici pour que les familles se partagent le sud de Paris, et plus particulièrement pour aider la mafia à laquelle j'appartiens à se tailler la part du lion. A l'heure actuelle, il y a 6 quartiers à se distribuer, chacun ayant des atouts et des faiblesses. Les parrains devront se mettre d'accord entre eux pour que chacun reparte avec un, deux voir trois quartiers, en fonction de leurs buts.

Je ne connais pas la liste des quartiers ni leurs forces et faiblesses mais un plan de Paris avec les détails de chaque arrondissement traîne au centre de la table du Manoir.

Le partage ne sera effectif qu'à la fin de la soirée, pour le moment les parrains ne feront que poser des options. Toutefois, Moreau m'a dit qu'il comptait sur moi pour transmettre de temps à autres des ordres à nos hommes sur place. Pour cela, je devrai utiliser un téléphone pour contacter mes subordonnés et leur transmettre l'ordre en question (Incendie criminel, Permis factice et



Milice urbaine ; respectivement pour détruire, construire ou protéger un bâtiment). Du fait de la transmission, de la mise en place de l'action, de l'application de l'ordre et du retour d'information, un délai d'une heure environ espace chaque coup de téléphone que je pourrais donner. Il n'y aura qu'un seul ordre donné par appel.

Il est à noter que l'application de l'ordre est de mon ressort. Donc, si je ne suis pas d'accord avec ce que pense mon parrain, je peux tout à fait donner secrètement un ordre différent. Mais il me faudra étudier en douce la situation géopolitique mafieuse avant pour ne pas faire de bêtise.



Informations et règles de jeu

- Document destiné à l'ensemble des joueurs -



A propos du scénario

Le scénario que vous vous apprêtez à jouer est relativement complexe, riche en détails et personnages ainsi qu'en situations émotionnelles ; il demande donc de votre part une implication poussée dans la psychologie et la peau de votre rôle. L'intrigue fait la part belle à l'ambiance, à l'improvisation et à l'atmosphère typique que seul un milieu mafieux peut proposer, lourd de menaces et de sous-entendus.

Vous vous verrez fournis de plusieurs objectifs de départ, objectifs qui peuvent évoluer avec le temps. Ils ne représentent pas des conditions de victoire et ne vous pénaliseront pas si vous ne les réussissez pas. Voyez-y plutôt les

motivations initiales de votre personnage.

Vous pourrez conserver votre feuille de personnage sur vous au cas où un détail vous aurait échappé, mais dans ce cas, veuillez consulter votre feuille dans un endroit discret pour ne pas perturber le jeu des autres durant le déroulement de la Murder Party.

Conseils de jeu

Malgré le fait que le secret soit une part importante du scénario et des rôles d'Ephialtès (comme de toute Murder Party en réalité), il est nécessaire que vous compreniez que l'histoire ne pourra pas avancer si vous ne communiquez pas un minimum entre mafieux. On a tous connu des soirées enquêtes qui avançaient mollement car les joueurs étaient cantonnés dans un mutisme complet vis-à-vis de leur rôle ; or ce n'est pas la bonne façon de jouer. Il vous faudra donc savoir faire des concessions lors du déroulement de la soirée et parfois devoir donner un petit bout de votre histoire personnelle pour en apprendre un peu plus à propos d'un autre mafieux. L'obscurantisme de certains passages de ce scénario ne se dispersera que de cette manière.

Certes, il n'est pas non plus utile de crier dès les premières secondes de jeu les lignes les plus sombres de votre histoire personnelle. Il vous faudra trouver un équilibre entre ce que vous pouvez dire tout au long de la soirée et ce qu'il vous faut maintenir au chaud. Mais si vous avez été acceptés comme joueurs au scénario d'Ephialtès, c'est que les Organisateurs vous ont jugé comme compétents à la tâche, donc ces lignes ne risquent que d'être un rappel pour vous.

Costumes et accessoires

Vous allez évoluer dans le milieu de la mafia parisienne des années 30 ; il convient donc de vous habiller de façon adéquate. Costume à cravate et borsalino, chemise et pantalon à bretelles, imperméable et feutre devant les yeux, à vous de vous faire plaisir. Le souci du détail est important mais ne vous arrachez pas les cheveux si vous portez un vêtement légèrement anachronique, nous n'allons pas réaliser une reconstitution pure et dure. Vous allez aussi devoir apporter une arme à feu (plusieurs si vous voulez, mais vous risquez de vous encombrer).

N'apportez que ce qui est explicitement mentionné dans votre feuille de personnage au paragraphe « Ma dégaine et mon gourbi ». En cas de doute, demandez conseil aux organisateurs au moins une semaine avant le début du jeu.

Enfin, vous pourrez éventuellement vous consulter avec le(s) autre(s) membre(s) de votre clan mafieux pour vous accorder au niveau costume. Tentez d'apporter un petit élément supplémentaire à votre costume qui vous identifie à votre Mafia (par exemple, les deux membres de la Cosa Nostra pourraient porter une rose en boutonnière). Par contre, il vous est interdit d'échanger quelque information que ce soit de cette manière, vous nuiriez au jeu et à son bon déroulement.

Les armes et la mort

Les armes que vous allez apporter pourront être utilisées pour infliger blessures et mort à d'autres personnes. Elles seront vérifiées par les organisateurs avant le début du jeu.

Les armes à feu doivent être suffisamment proches du modèle réel et être capables de produire une détonation lorsque la détente est pressée. Pour cela, les pistolets à pétards sont peut être les plus adéquates pour ce jeu. Vous pourrez bricoler ces jouets pour réaliser des mitraillettes ou des fusils à canon scié, à votre goût, tant que ces armes restent inoffensives. Par commodité, les armes possèdent des munitions illimitées (mettez les pétards de réserve au fond de votre poche) et tuent à chaque coup. Vous pourrez bless quelqu'un en ciblant un bras ou une jambe et en énonçant à voix haute avant de tirer la localisation du tir. Par défaut, c'est un coup mortel qui est tiré. Il est conseillé d'apporter une réserve suffisante de pétards.

Si vous voulez apporter une arme blanche en plus de votre arme à feu, c'est possible si cette dernière est en plastique ou en latex. Elle aura le même impact qu'une arme à feu (tue en un coup sauf si blessure aux bras ou jambes à énoncer avant de simuler le coup).

La mort est définitive et irrévocable mais est autorisée par le jeu. Toutefois, elle ne doit pas être dispensée sans une bonne raison et un minimum de réflexion. Un massacre total dans le Manoir aurait des conséquences



irréremédiables pour l'avenir des familles mafieuses. Dans le cas où deux mafieux se tireraient quasi simultanément dessus, les deux meurent d'une façon dramatique et théâtrale. De même, la souffrance d'une blessure ou d'un coup doit être jouée du mieux possible. Un membre blessé le reste jusqu'à la fin de la partie.

Les organisateurs se chargeront du « recyclage » des morts.

Des objets trouvés en jeu ou possédés

Il vous sera peut être possible de mettre la main sur des objets, feuillets ou autre en jeu (voir d'en posséder dès le début de la partie, comme les objets particuliers fournis par les organisateurs). Cela se fera par le biais de la fouille ou de l'intimidation, mais le vol est aussi possible. Il n'y a pas de compétences pour cela, un objet habilement soutiré d'une poche ou d'un veston laissé sans surveillance est légalement volé. Il n'est cependant pas possible d'arracher par la force un objet des mains de quelqu'un.

Les objets à trouver seront accessibles sans qu'il n'y ait besoin d'ouvrir un placard ou de déplacer un meuble, même si parfois ils seront bien cachés. Le Manoir n'étant pas votre propre résidence, toute porte ou tiroir fermé doit le rester (cas particulier, les organisateurs ont tous droits de les ouvrir). Vous pourrez toutefois ouvrir boîtes et autres contenants que vous trouverez. Notez que rien n'indique si un objet est un indice ou un simple élément de décor.

Attention, il ne s'agit pas là d'une course aux indices, la plus part d'entre eux étant là pour vous aider au travers de la soirée ; les collecter et les dissimuler nuiraient au jeu global.

Trucage d'organisateur

Durant le jeu, les organisateurs auront peut être besoin d'arrêter le temps pendant quelques instants. Si les joueurs entendent crier « Ombres », ils se devront de s'immobiliser immédiatement, de fermer les yeux et de rester parfaitement silencieux. Ceci est un artifice destiné uniquement aux organisateurs et il ne peut rien vous arriver durant ce laps de temps (ne vous inquiétez donc pas). La reprise normale du cours du temps se fera lorsque vous entendrez crier « Lumière ». Faites comme si le temps écoulé les yeux fermés ne représentait que l'instant d'un clignement de paupières, comme s'il n'y avait pas eu de discontinuité.

Précisions sur le partage de la ville

Comme vous aurez pu le voir, il sera possible aux familles mafieuses de construire, protéger ou détruire un bâtiment dans n'importe quel arrondissement de Paris dans le but de gêner l'avancée des autres familles, de s'approprier une partie de la ville ou pour un tout autre plan machiavélique.

Ajoutons aux règles que vous avez eu celles-ci : dans le cas où deux bâtiments voudraient être construits en même temps au même endroit, le résultat sera tiré au sort dans le secret par les organisateurs. Deux actes de destruction sur un même bâtiment entraînent sa destruction. Un bâtiment protégé ne peut pas être détruit. Enfin on ne peut pas protéger ou détruire un chantier de construction.



Acte I

- Aurore -

Je disais: "Viens-nous-en dans les profondeurs sombres,
Vivons; c'est autrefois que nous étions des ombres."
Et, mêlant nos appels et nos cris: "Viens! oh! viens!
Et moi, je me rappelle, et toi, tu te souviens."

Acte I

- Aurore -

Résumé de l'acte

Les mafiosos sont réunis au Manoir, la planque la plus sûre de Paris, tenue par Louis Guerin. Ils ont déposés leurs armes dans le coffre fort de Guerin afin de respecter le pacte de paix imposé par l'hôte et sont éparpillés dans le grand salon ; les parrains assis à une table et les hommes de main debout, selon les positions indiquées dans les feuilles de personnage. Moreau a réussi à faire passer en douce une arme à l'un de ses hommes de main, René Lambert, afin de réaliser un coup vicieux. Toutefois, suspicieux, Lambert a planqué l'arme en attendant de voir la suite des événements.

Les parrains vont discuter du partage de la ville, donner leurs ordres et les enquêtes personnelles des joueurs vont commencer. Le téléphone est pour l'heure en panne à cause des orages de la nuit dernière mais ne devrait pas tarder à être réparé. Au bout d'un moment, Guerin reviendra auprès des parrains et leur annoncera que c'est fait et qu'ils peuvent l'utiliser pour passer leurs ordres au centre ville.

Plus tard, la clef du coffre aux armes va disparaître du veston de Guerin et celui-ci le fera savoir bruyamment. En enquêtant sur la disparition de la clef, les joueurs trouveront quelques indices incriminant René Lambert dans l'affaire de la fusillade russe. S'il ne se fait pas tuer par représailles conjuguées des russes et des français, René Lambert mourra d'une altercation entre lui et Guerin, ce dernier ayant essayé de lui arracher son arme et le coup sera parti tout seul.

Lorsque Lambert se sera fait tirer dessus, les organisateurs interrompront l'acte en arrêtant le temps (criant « Ombres »).

Les acteurs

Outre les six joueurs, il y aura en plus René Lambert (PNJ) et Louis Guerin (Organisateur). René Lambert devra s'être fait passer pour un joueur authentique, veillez donc à ne pas fauter lorsque vous parlerez à vos joueurs des rôles à attribuer. Faites comme s'il y avait 7 rôles, tout en sachant que vous confierez Lambert à un PNJ.

Les autres PNJs devraient dès le début du jeu préparer l'acte 2 sous l'égide du second organisateur.

Matériel nécessaire

- Un grand salon avec au moins une porte et une fenêtre
- Une pièce éloignée du salon (salle des PNJs et organisateurs)
- Une table et quatre chaises
- Des cendriers
- Le plan de Paris imprimé en grand (Annexes)
- Des pions de couleur (3, un rouge, un bleu et un noir)
- Les 6 cartes des quartiers (Annexes)

- Un stylo
- Un paquet de cartes à jouer
- Des boissons (alcoolisées ou non)
- Un michon de pain et une tablette de chocolat
- Des verres (10)
- Un citron
- Des petites ombrelles à cocktail
- Un ordinateur portable
- Un appareil photographique
- Deux bandes de tissus d'un vert pas trop éclatant pour André Legrand
- Le ticket de laverie pour Angela Marciano (Annexes)
- Le ticket de parking pour Dmitric Gabrilov (Annexes)
- Les pages de journal (Annexes)
- Le télégramme impliquant Lambert (Annexes)
- Un coffre fort fabriqué en carton et peint en noir
- La clef du coffre fort
- Une arme à feu en plastique en possession de René Lambert
- Un vieux téléphone factice
- Costume de majordome (Lambert)
- Costume de truand (Guerin)

Dans le grand salon qui symbolisera le Manoir, placez-y la table avec quatre chaises autour, une ou deux bouteilles dessus, un cendrier avec des cendres dedans, le stylo, les cartes des arrondissements et le plan de Paris avec les trois pions dessus. Remplissez un placard de boissons et de verres que seul Guerin aura le droit d'utiliser, puisque c'est sa maison. Déposez le pain et le chocolat en libre accès, tout en gardant un gros bout des deux pour Lambert, qui commencera la partie en se bâfrant.

Placez les deux pages de journal où bon vous semble dans la pièce, mais pas sur la table des parrains. Ne mettez pas les deux pages au même endroit.

Distribuez les objets particuliers aux joueurs en question discrètement. Planquez l'arme de Lambert derrière les bouteilles dans l'armoire. Donnez le télégramme et la clef du coffre à Guerin puis laissez le coffre fort dans un coin, à moitié planqué mais à la connaissance de tous.

Déposez le citron dans une corbeille bien visible quelque part ainsi que les petites ombrelles à cocktail sur le dessus du coffre fort.

Stockez tout le reste dans la chambre des organisateurs.

Disposition des acteurs

Etant donné que c'est le premier acte, les joueurs devraient se positionner d'eux même à l'endroit qui leur a été indiqué dans leur feuille de personnage. S'ils ne le font pas, guidez-les : les trois parrains doivent être assis autour de



la table (une chaise inoccupée doit aussi être placée à cette table), Gabrilov doit être debout derrière Korolenko, Marciano postée à la fenêtre, Legrand accroupit derrière un meuble. Placez Lambert (en train de manger du pain) et Guerin (en train de déboucher une bouteille de mousseux de préférence pour faire un bruit sec lors de l'ouverture du bouchon) où bon vous semble.

Profitez de ce moment pour une séance photographique, soi-disamment pour immortaliser la Murder Party, mais surtout pour photographier l'emplacement précis des joueurs. Cela vous servira pour les replacer correctement lors des actes IV, V et VI.

Planning des événements

Tous les actes commenceront à T = 0. La scène va durer environ 1 heure 30.

T	Louis Guerin débouche avec bruit sa bouteille, le jeu commence
T + 10 minutes	Guerin annonce que le téléphone est en cours de maintenance
T + 40 minutes	Le téléphone est rétabli
T + 70 minutes	La clef du coffre fort disparaît du veston de Guerin
T + 80 minutes	Mini quête de Guerin
T + 90 minutes	René Lambert est désigné coupable

Faites démarrer l'action dès que tous les joueurs seront prêts et placés. Pour ce faire, dites leur que le bruit de départ sera le bouchon de la bouteille de mousseux qui sautera (son imitant un coup de feu, en rappel aux événements qui vont suivre à la fin de la partie). Servez les joueurs et laissez l'aventure se dérouler.

Au moment prévu, allez avertir les parrains (via Guerin, l'organisateur) que le téléphone est hors service mais qu'il sera réparé dans l'heure, tout cela à cause des orages de la nuit dernière. Après une bonne demi heure, revenez les voir pour les informer que la machine est de nouveau en service et que leurs hommes de main peuvent l'utiliser (en passant par Guerin puisque c'est l'organisateur) pour modifier la donne du partage de la ville.

Par la suite, planquez la clef du coffre fort quelque part où vous serez certain que les joueurs ne la retrouveront pas. En vérité, elle disparaît de votre poche comme par enchantement. A ce moment, Guerin devrait se mettre en pétard, mais sans trop en faire, et annoncer la disparition de la clef, ce qui va créer une ambiance de malaise et de doute parmi les mafieux.

Un peu après, laissez Guerin demander un service à l'un des hommes de main qui sera en train de discuter avec lui : il a besoin de retrouver un citron, une bouteille d'alcool et une petite ombrelle pour se faire son cocktail favori histoire de décompresser un peu. Une fois ces éléments ramenés, il divulguera alors le dernier élément crucial impliquant René Lambert dans la fusillade : un télégramme qu'un de ses contacts lui a rapporté du commissariat.

Pendant ce temps, vers la fin de l'acte, faites que Lambert aille récupérer son arme discrètement (il est un PNJ donc Guerin peut l'aider) et qu'elle soit légèrement visible lorsqu'il la porte. A partir de là, l'Acte peut se finir de deux manières : soit René Lambert

va se faire voler l'arme et sera abattu par l'un des mafiosos pour finir l'acte, soit ce sera Guérin qui s'en chargera. D'un point de vu organisationnel, laissez le choix aux joueurs. S'ils sont assez roublards pour abattre un homme de main, laissez-les faire, mais si vous voyez que cela ne va pas arriver car ils ont peur de la réaction de la Pègre française, choisissez l'option numéro deux. Lambert doit se rapprocher de Guérin et sur un signal convenu entre les deux, Guérin « découvrira » l'arme de Lambert et se scandalisera. Il essaiera de la récupérer, s'en suivra une légère rixe durant laquelle Guérin actionnera sans le vouloir la gâchette de l'arme à feu.

Interrompez la scène juste après le coup de feu et la chute du corps de Lambert en criant « Ombres ».

Les rôles non joueurs et leurs objectifs

Les rôles des personnages non joueurs et des organisateurs ne sont pas improvisés, ils sont décrits en détail dans chaque acte. Chaque personnage incarné ne doit se servir que des connaissances décrites dans la mini feuille de personnage correspondante.

Attention, certains rôles comportent des passages qui expliquent ce que sont devenus les protagonistes après la fameuse nuit au Manoir. Veuillez ne pas prendre en compte ces quelques lignes pour l'interprétation des personnages ; elles ne sont là que pour clarifier l'histoire.

René Lambert



René Lambert, dit « Mâchouille », fait partie de la Pègre depuis des années déjà ; trop d'années disent les mauvaises langues du milieu. Surnommé ainsi à cause de sa manie de manger tout le temps, il a prit du poids et est devenu obèse en quelques années. Mais cela ne l'a pas empêché de travailler pour le milieu, car son volume corporel, René sait en jouer. Mastodonte de graisse, il participe au racket organisé des petits commerçants qui fondent de peur à sa vue dans leur échoppe. Mais cette graisse qui l'a fait connaître a aussi joué contre lui. Si le gros bonhomme avait une solide réputation dans les rues, il en était de même aux offices de la police, qui pouvaient ainsi le reconnaître aisément.

René réussi à s'échapper à quelques reprises des griffes des policiers lors de courses-poursuites en voiture mais il savait qu'à pieds, il n'en serait pas de même ; c'est pour ça que dans un deuxième temps le parrain de la Pègre, Léon Moreau, lui confia des tâches de surveillance en voiture. Il fut ainsi chargé de filer André Legrand il y a quelques semaines de cela pour le compte de son patron. André se releva ennuyé car il

ne faisait que fricoter avec une poupée mais ce que le patron disait, on le faisait. Alors qu'il grignotait un sandwich au volant de son automobile garée de l'autre côté de la rue de la planque d'André, une estafette de la police s'arrêta à son bord ... et ce qui devait arriver arriva. A cause de sa physionomie singulière il fut reconnu et, ne voulant pas se faire arrêter, fit feu sur le fourgon. La fusillade dégénéra sans que Mâchouille ne comprenne pourquoi mais, peu enclin à l'arrestation, voir la mort, il décampa à toute vitesse lorsque la Mafia Rouge se mêla au combat.

De retour au quartier français, il fit son rapport à Moreau qui ne le félicita que du bout des lèvres. Depuis, rien, aucune mission. Sauf celle de ce soir où René doit servir de garde armé pour une entrevue au sommet entre les trois parrains de la ville. Étrange promotion après l'accident passé ...

Ses objectifs sont :

- Manger et boire tout le temps
- Se plaindre du manque d'action de ces derniers mois
- Faire en sorte de finir sa mission et de savoir ce que Legrand faisait de son temps libre, mais sans rien révéler à Moreau ni à Legrand
- Lâcher des informations sur sa bourde qui a mené à la fusillade dans la rue parisienne, sans mentionner le nom de Legrand, mais au passage tenter de faire accuser la Cosa Nostra
- Apprendre un maximum de choses sur les autres joueurs
- Se faire tuer d'une manière pitoyable à la fin de l'acte (soit par un des joueurs, soit involontairement par Guérin)
- Faire vivre la Murder Party

Compétences : menteur éhonté, Parle à mon flingue ma tête est malade



Louis Guerin

Contrairement à tous les autres hommes présents, Louis Guerin n'est pas membre de la mafia. C'est un majordome indépendant qui loue sa maison de campagne surnommée le Manoir aux mafieux qui veulent pouvoir s'y réunir en secret, fomenter des casses où bien se planquer le temps qu'une sale histoire se tasse. C'est un homme à la physionomie banale et qui cultive une certaine transparence ; c'est quelqu'un sur qui l'on ne se retourne pas et qui ne fait jamais de bruit.

Sa planque a été récemment louée par Moreau pour servir de lieu de réunion à une rencontre inter-parrains

et Louis Guerin y voit là une parfaite occasion de montrer l'étendue de ses capacités d'accueil et de service. Il a pour cela imposé des règles strictes à chaque membre venant et il compte bien les faire tenir. Entre autres, il a imposé la mise sous clef de toutes les

armes ainsi que le respect de la neutralité. Il ne penche pour aucun parti, même s'il est et reste français.

Louis Guerin s'est occupé du service et du maintien de l'ordre cette nuit fatidique jusqu'à l'arrivée inattendue de la police. Après avoir ouvert le coffre des armes aux parrains, il s'est enfuit par une trappe secrète de sa connaissance et a quitté le pays quelques jours plus tard pour aller s'installer en Espagne, là où il a vécu paisiblement jusqu'à la fin de sa vie.

Ses objectifs sont :

- Déboucher une bouteille de mousseau au début de la partie
- Montrer aux joueurs l'emplacement du coffre fort et mettre la clef du coffre dans son veston
- Servir en boissons les mafieux
- Avertir les parrains du disfonctionnement du téléphone, puis après de sa remise en marche
- Etre éccœuré par la soi-disante disparition de la clef dans son veston, événement dont il aura fait fort bruit (la clef sera caché dans la salle des Organisateurs)
- Lancer la mini quête du cocktail (lui ramener un citron, une bouteille d'alcool spécifique et une ombrelle) au temps donné et donner en guise de récompense le télégramme impliquant Lambert
- Prendre les ordres des hommes de main concernant les actions menées par les parrains pour le partage de la ville
- Ne pas se mêler des affaires en cours et discuter de sujets légers
- Faire vivre la Murder Party

Compétences : Aucune

Explication de l'acte

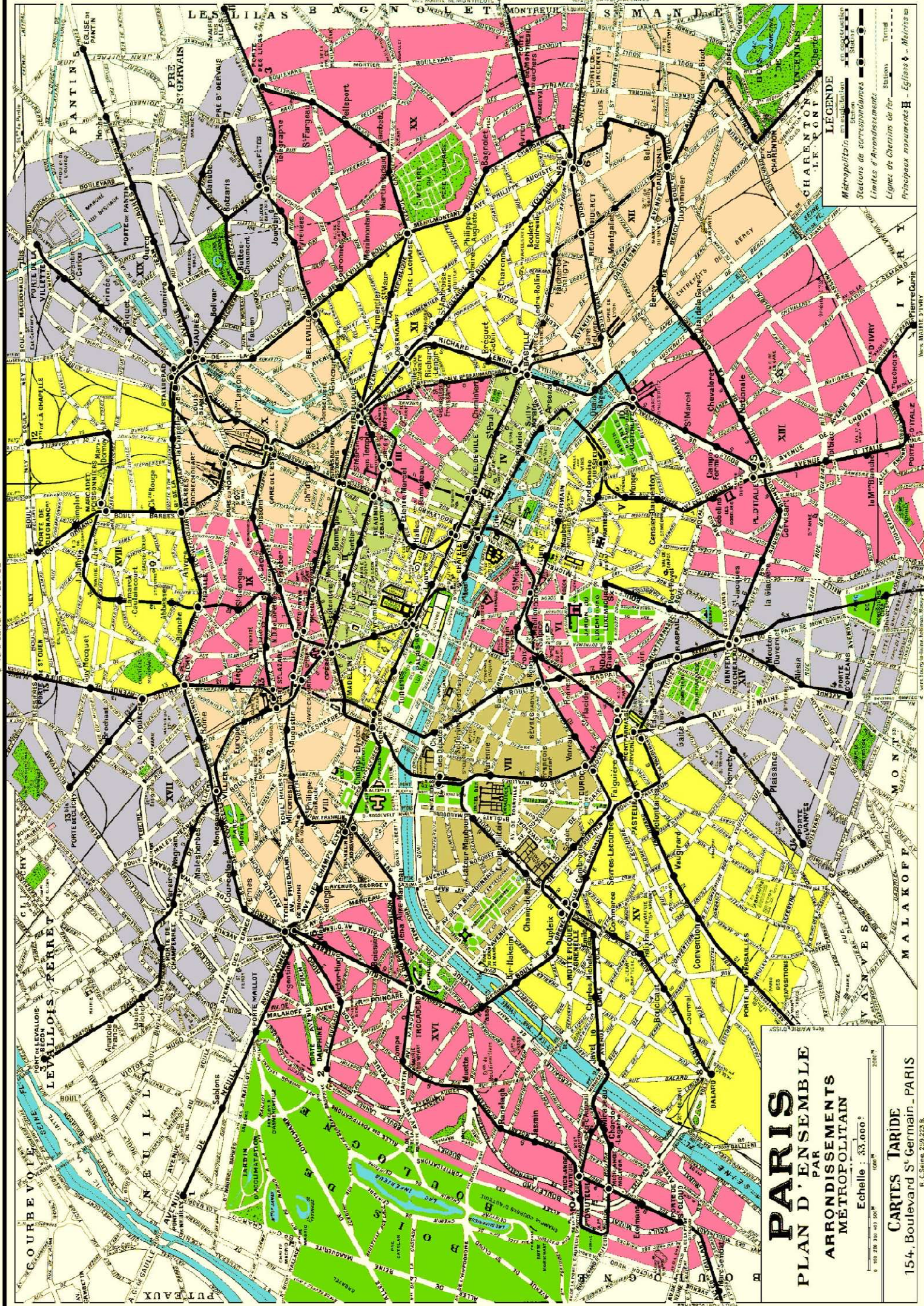
Le vieil André Legrand s'est endormi. Il se met à songer à l'époque où toute sa vie a basculée et il se revoit dans le Manoir, la nuit fatidique où les policiers ont débarqué et tué tout le monde, ne l'épargnant que pour mieux l'enfermer à vie ensuite.

Il replace les anciens mafieux à l'endroit exact de leur mort, lui se cachant derrière un meuble.

Il revoit lentement la soirée se dérouler, avec tout ce qu'elle avait comporté de négociations, de discussions et d'embrouilles. Puis plus la soirée approche de sa fin tragique, plus Legrand sait que tout va mal se passer. Son inconscient transforme un peu les faits et modifie la bataille finale en faisant disparaître la clef du coffre fort. En effet, si les parrains sont morts, ainsi que leurs flingueurs professionnels, c'est peut être parce qu'ils n'auraient pas dû utiliser leurs armes ? Cette vision des choses colle plus à ce que Legrand ressasse sur son lit de mort. Mais il se souvient aussi du meurtre de Lambert, qui s'est réellement passé cette nuit là, et le coup de feu est comme un gong pour lui qui va le mener bien plus profondément dans son subconscient.

Annexes à cet acte

Voici tous les documents que vous aurez à imprimer pour la bonne marche de cet acte.



LEGENDE

- Métropolitain
- Stations
- Stations de correspondance
- Limites d'Arrondissement
- Lignes de Chemins de fer
- Principaux monuments - Eglises - Mairies

PARIS
PLAN D'ENSEMBLE
PAR
ARRONDISSEMENTS
MÉTROPOLITAIN

Echelle : 33.000 : 1

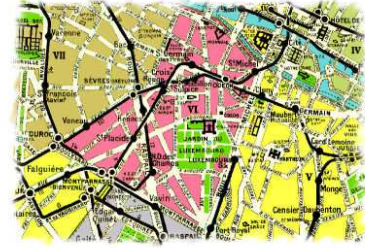
CARTES TARIDE
154, Boulevard S^t Germain - PARIS

F. C. Sclère 219.223.8



Paris V

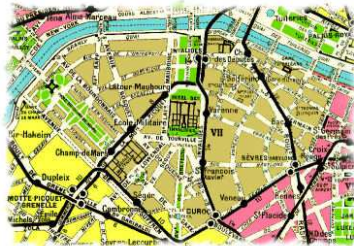
- Maison close
- Laboratoire clandestin
- Caserne de pompier
(La caserne empêche tout incendie dans ce quartier)



Paris VI

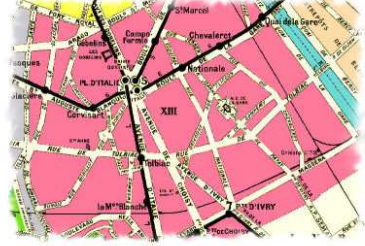
- Maison close
- Salle de paris illégaux
- Chantier de construction
(Le Chantier permet de bâtir un édifice au choix : maison close, salle de paris illégaux, laboratoire clandestin, clan de faussaires ou contrebande d'alcool)

-



Paris VII

- Laboratoire clandestin
- Maison close
- Salle de paris illégaux
- Commissariat de police
(Ce territoire ne peut pas être possédé tant que le commissariat est présent)

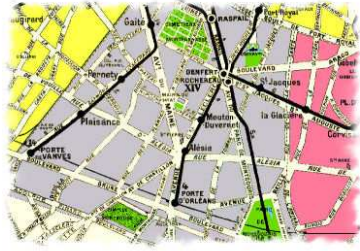


Paris XIII

- Clan de faussaires
- Palais de Justice
(Bloque toute construction frauduleuse)
- Chantier de construction
(Le Chantier permet de bâtir un édifice au choix : maison close, salle de paris illégaux, laboratoire clandestin)

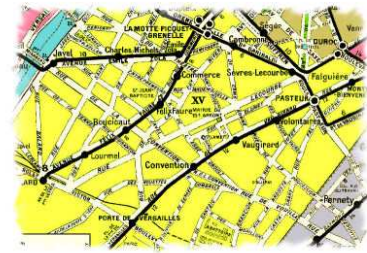
-





Paris XIV

- Contrebande d'alcool
- Chantier de construction
(Le Chantier permet de bâtir un édifice au choix : maison close, salle de paris illégaux, laboratoire clandestin ou clan de faussaires)



Paris XV

- Salle de paris illégaux
- Laboratoire clandestin



Laveries Dufour "Pour un linge propre"



CAC023

Bon pour :

Chemise bla.	57% laine, 43% lin
Pantalon noi.	39% laine, 61% lifa
Caleçon noi.	100% laine

Servi par M. Dufour. TVA 19.60%. Articles garantis. Bonne journée !

Justificatif de paiement
Parc de stationnement
Sebastopol
75001 Paris

Encaisseur n°3

Entrée à : 12.03
Sortie à : 18.51
Plaque imm : 210 BE 75
Paiement tarif 01
No honoraire : 03847800

TVA : 19.60%

N° 728 bis.

(Sept. 1906. — Ceq. 50.)

PRÉSIDENTIE
DE LA
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE.

SERVICE TÉLÉGRAPHIQUE.

N° 43474-22861

Expédiée le 10

à h. minutes du

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE.

DÉPÊCHE TÉLÉGRAPHIQUE.

Koien, le 10, 16h. 30.

A commissariat principal,

*Avons surpris malfaiteur lors trajet pénitencier
- stop - Gros Lambert en voiture - stop -
A ouvert le feu - stop - Fusillade en cours - stop -
arrivée de la Mafia Rouge - stop - Demande
renforts toute urgence - stop -*





RÈGLEMENT DE COMPTE EN BORD DE SEINE

Un corps a été retrouvé ce matin sur les quais de Seine. L'homme, âgé de la quarantaine, a été abattu de plusieurs balles dans le dos. "D'après la position du corps, face contre terre, il n'a pas du voir l'agresseur venir et comme rien ne manque sur lui, nous en concluons qu'il ne s'agit pas d'une tentative de vol qui a mal tournée" déclare l'enquêteur interrogé. Le mort a pu être rapidement identifié grâce à ses papiers. Il s'agit de Gabriel Santana, un français né de parents italiens, tenancier d'un bar bien connu des autorités.

LA RUÉE VERS L'OUEST

Depuis quelques années, l'URSS est bouleversée par une refonte globale du système social et économique. Cette modernisation brutale passe par la collectivisation forcée et l'industrialisation agressive du pays, sous la gouverne de l'armée qui se charge des basses besognes. Lassés par les répressions incessantes et inquiets du devenir incertain du pays, de nombreux vétérans de l'armée fuient maintenant vers l'Ouest. D'après les recensements, un soldat russe passerait nos frontières toutes les semaines.



UN PLAT QUI SE MANGE FROID

D'après les travaux du psychologue et philosophe F. Nietzsche, les femmes ne seraient pas égales aux hommes dans le processus de vengeance. En effet, dans la vengeance et en amour, la femme serait la plus barbare des deux selon l'homme de science. Sa critique de la culture occidentale moderne et de l'ensemble de ses valeurs morales sera exposée lors d'une conférence publique le mois prochain au collège de la Sorbonne.



DÉRAPAGE HYPPIQUE

Alors que la saison des courses à l'hippodrome de Longchamps bat son plein, des rumeurs de plus en plus persistantes font rougir les organisateurs de ces courses prestigieuses et attirent l'ire des parieurs.

Lors de la dernière course en date, le jockey partant favori, Carl Lanvin, s'est inexplicablement effondré durant la ligne droite qui devait le sacrer cavalier de l'année. Les photographies prises lors de l'événement rendent suspicieuses



les explications vaguement marmonnées par le jockey interrogé après la course. Celui-ci refuse de s'expliquer plus longuement sur les raisons de cet échec. On murmure dans les milieux autorisés que Lanvin souffrirait de problèmes personnels qu'il noierait dans l'alcool.

Nous nous refusons bien entendu à corroborer de telles allégations.

UNE NOUVELLE PLANÈTE DÉCOUVERTE !

Incroyable ! L'astronome Clyde W. Tombaugh de l'observatoire de Flagstaff (Arizona) découvre une neuvième planète dans notre système solaire en comparant des plaques photographiques. La dernière-née de la famille de planètes de notre système solaire a été baptisée "Pluton" en référence au dieu des enfers dans la mythologie Romaine.

Cette fabuleuse découverte a été rendue possible grâce à l'investissement humain et matériel du mécène Percival Lowell, malheureusement décédé en 1916 avant d'avoir pu observer de lui même ce qu'on appelait alors la Planète X. Il semblerait que le nom de Pluton ait été choisi en raison de ces deux premières lettres PL qui rendent en hommage au regretté et inestimable P. Lowell.

RÉCITAL

Notre rédaction tient à partager avec ses lecteurs une découverte artistique des plus charmantes.

Au Memories in the rain se produit depuis des années une cantatrice de grand talent dont la voix et le charme méditerranéens sauront à coup sûr faire vibrer votre cœur. Réservations impossibles.



PRÉVISIONS MÉTÉOROLOGIQUES

Rangez vos maillots de plage et sortez vos parapluies car la mauvaise saison n'est pas finie. Nos services annoncent la poursuite des orages et des temps sombres de ces derniers jours pour une longue durée.





Acte II

- L'âme en fleur -

O souvenir! trésor dans l'ombre accru!
Sombre horizon des anciennes pensées!
Chère lueur des choses éclipsées!
Rayonnement du passé disparu!

Acte II

- L'âme en fleur -

Résumé de l'acte

Juste après le coup de feu qui a coûté la vie à Lambert, les mafiosos se retrouvent instantanément dans le vieux rade du *Memories in the rain* comme si la scène avait subitement changée, le temps d'un battement de cœur. Eberlués, ils vont se poser mille questions, surtout que personne ne semble avoir fait attention à leur entrée singulière et que de surcroît ils possèdent de nouveau leurs armes. Pire, Gabi le tenancier, qui est censé être mort depuis quelques semaines, est bien vivant et sert des pintes aux clients du bar.

Essayant de dépatouiller ce mystère, les mafieux vont devoir se frotter à d'autres problèmes. Premièrement un client du bar voue une haine farouche à Korolenko et tentera de l'abattre sans sommation. Deux autres clients, des polonais un peu bourrus, vont tenter de revendre aux parrains une cargaison d'alcool de contrebande lors d'un tournoi de poker, relançant ainsi le partage de la ville avec de nouveaux objectifs pour les parrains. Enfin, d'autres missions seront proposées aux hommes de main, occupant l'esprit de tous alors que des choses étranges continuent de se dérouler : une femme au visage masqué se mettra à danser et chanter sur la scène, un vieil homme la regardant avec passion, inconscient de ce qu'il se passe autour. Quand ceux-ci disparaîtront comme par enchantement, rien n'ira plus.

La soirée va continuer à dégénérer lorsque les mafieux apprendront que Gabi est en fait une taupe au service à la fois des russes et des italiens et celui-ci se fera fatalement abattre pour ce qu'il a fait, clôturant ainsi ce second acte.

Comme à l'acte I, sitôt le corps de Gabi tombé à terre, les organisateurs crieront « Ombres » et figeront l'acte pour passer au suivant.



Les acteurs

Outre les six joueurs, il y aura en plus Sergueï Kaganovitch (PNJ), Brunon Zajac (PNJ), Florian Stapor (PNJ), Gabi (PNJ) et un client banal (Organisateur). De plus, durant l'acte, le Vieil homme (Organisateur 2) et Carla Marciano, sous la forme de la Femme Masquée (PNJ), feront une apparition rapide.

Il serait bien que les PNJs incarnant Zajac et Stapor connaissent les règles du poker (la variante Texas Hold Em de préférence).

Les PNJs restant devraient dès que possible préparer l'acte 3 sous l'égide du second organisateur.

Matériel nécessaire

- Une très grande salle
- Une pièce éloignée de la pièce de jeu (salle des PNJs et organisateurs)
- Plusieurs tables et un maximum de chaises
- De quoi fabriquer un semblant de comptoir (tréteaux et planches)
- Une pancarte ou banderole indiquant le nom du pub : *Memories in the rain*
- Un micro sur pied
- Des cendriers
- Les pages de journal (Annexes)
- Le plan de Paris imprimé en grand (Annexes)
- Des pions de couleur (3, un rouge, un bleu et un noir)
- Un stylo
- Trois paquets de cartes à jouer
- Des jetons pour le poker
- Des boissons en grand nombre (alcoolisées ou non)
- Des verres (un maximum)
- Un ordinateur portable
- Un appareil photographique
- Du saucisson et du pain
- Deux revolvers
- Un fusil à canon scié pour Gabi
- Quelques chiffons blancs pour Gabi
- Un vieux téléphone factice
- Un petit chat en peluche
- De quoi diffuser de la musique
- Une piste de jazz lente et assez sombre, à voix féminine
- Costume de barman (Gabi)
- Costumes de truand (Kaganovitch, Zajac, Stapor)
- Costume de citadin (client neutre)
- Costume neutre avec une longue barbe (Vieil Homme)
- Costume de chanteuse avec un masque blanc (Femme Masquée)

A vous de fabriquer un pub maintenant ! Ce sera un gros travail qui va demander de la préparation plusieurs semaines à l'avance, donc ne vous laissez pas avoir par le temps. Tout doit être prêt avant la Murder Party et être facile à monter et démonter. Installez un maximum de petites tables avec des chaises autour, des jeux de cartes, des cendriers, des verres et autres objets dessus. Créez un comptoir de bar dont le bas ne laisse pas voir les jambes du tenancier. Placez dessus des verres, des bouteilles et le

vieux téléphone. Derrière le comptoir, caché, doit se trouver le fusil à canon scié de Gabi, chargé de pétards. Dans une caisse derrière le comptoir, mettez-y du saucisson et du pain pour les fringales de joueurs, ainsi que les jetons pour le tournoi de poker à venir. Fabriquez une petite scène contre un mur, avec un éclairage faible pointant vers celle-ci et le micro sur pied. Eparpillez les pages 3, 4 et 5 du journal au gré de votre humeur dans la salle mais pas sur le comptoir de Gabi. Enfin, ajoutez tout ce qu'il vous semblera nécessaire pour recréer l'ambiance d'un pub minable.

Sur une table vide, disposez un cendrier ainsi qu'un nouveau plan de Paris avec ses pions dessus, de la même manière qu'au début de l'acte I. Disposez dessus les verres déjà utilisés par les joueurs et réutilisez les cartes des arrondissements du premier Acte qui auront sans doute été griffonnées.

Donnez une arme aux PNJs suivants : Sergueï Kaganovitch, Brunon Zajac.
Stockez tout le reste dans la chambre des organisateurs.

Au passage, laissez la pièce de l'acte I dans son état actuel, elle vous servira pour les actes IV, V et VI.

Disposition des acteurs

La scène a complètement changée mais la disposition des joueurs entre la scène I et II devrait être la même. Mémo-risez donc où se situe chaque joueur avant de l'em-mener dans la pièce faisant office de pub et de le replacer suivant le même schéma (un mafieux debout le restera, deux côte-à-côte devraient le rester etc...).

Disposez Gabi derrière son comptoir, en train d'essuyer un verre avec l'un de ses chiffons. Le client d'ambiance sera devant lui en train de lui commander une autre boisson. Sergueï Kaganovitch est seul à une table en train de cuver de la vodka et fixera Korolenko pendant les premières secondes de l'acte. Brunon Zajac et Florian Stapor seront en train de rire bruyamment à la blague grossière du premier, assis autour d'une autre table. Faites en sorte que l'ambiance ait l'air d'une continuité, comme si l'acte avait commencé il y a plusieurs heures.

Planning des événements

Tous les actes commenceront à T = 0. La scène va durer environ 2 heures.

T	L'organisateur crie « Lumière »
T + 5 minutes	Florian Stapor casse la figure au PNJ d'ambiance
T + 30 minutes	Brunon Zajac vient proposer son alcool de contrebande aux parrains
T + 45 minutes	Tournoi de poker
T + 60 minutes	Mini quête de Gabi
T + 70 minutes	Tentative de meurtre de Sergueï Kaganovitch sur Korolenko
T + 85 minutes	Apparition du Vieil Homme et de Carla Marciano
T + 100 minutes	Mini quête du client d'ambiance
T + 110 minutes	Découverte du double jeu de Gabi
T + 120 minutes	Gabi est abattu

Déplacez les joueurs de la pièce où se déroulait l'acte I pour aller les replacer dans la pièce de l'acte II. Placez les armes des joueurs dans leurs mains ou dans leurs étuis le cas échéant. Une fois ces derniers en place, dites aux PNJs de commencer à jouer et criez dans la foulée « Lumière ».

Peu après le début du jeu, Florian Stapor et le client d'ambiance vont s'engueuler à propos d'une bousculade malencontreuse. Stapor va lui casser la figure puis retourner voir son compagnon Zajac. Le client d'ambiance va aller se soigner à coup de pinard.

Après trente bonnes minutes de jeu, Zajac va prendre son courage à deux mains et se présenter aux parrains, leur disant qu'il possède peut être quelque chose qui peut les intéresser. Il veut leur revendre son camion bourré d'alcool de contrebande et au passage s'engager dans l'une des mafias. Comme les parrains risquent de le vouloir chacun pour soi, Zajac va alors proposer de régler cela dans un tournoi de poker. Le clan qui remportera la partie sera libre d'avoir la cargaison qui représente un petit pactole. Pour ce tournoi, considérez les règles du *Texas Hold'em* avec la même somme pour chaque joueur. Zajac et Stapor participeront ainsi qu'autant de joueurs qui le voudront (à ce moment là Kaganovitch fera un commentaire assez désobligeant sur les femmes et les cartes, en fixant bien Korolenko). Il y aura trois manches. Zajac sera le premier *donneur*. Une fois les trois tours joués, celui avec le plus gros pactole remportera la cargaison d'alcool frelaté. Zajac voudra se saouler avec le gagnant et Stapor ira gamberger avec Gabi, car lui ne faisait pas partie du contrat.

Peu après Gabi demandera à l'un des mafieux de lui rendre un petit service, aller casser le bras de Stapor pour lui faire payer un vieux litige entre eux deux. Zajac, alors embauché par l'une des familles, s'en moquera. Stapor finira l'acte avec le bras cassé le cas échéant.

Environ dix minutes après la mini quête de Gabi, Kaganovitch se lèvera en faisant tomber sa chaise et d'un geste légèrement ralenti, prendra son revolver et le pointera sur Korolenko. S'il n'est pas interrompu, il tirera sur le parrain russe en criant « Korolenko, tête ! ». Il y a là plusieurs cas de figure :

- Soit Kaganovitch est abattu avant qu'il ne tire et meurt dans un dernier souffle en maudissant Korolenko pour ce qu'elle a fait à son père.

- Soit Kaganovitch est blessé (le mafieux qui aura tiré aura ciblé un bras ou une jambe) et il pourra être cuisiné ensuite.

- Soit personne n'arrête Kaganovitch et Korolenko est « tuée ». Kaganovitch sera ensuite dézingué par Gabi s'il ne l'est pas par le reste des mafieux.

Quoiqu'il se passe, lorsque les coups de feu auront retenti, Gabi sortira son arme, ainsi que Zajac et tout ce petit monde deviendra très fébrile, intimant à chacun de baisser son arme. Sans ne tirer aucun coup de feu sur les mafieux (il ne s'agit pas là de les tuer), créez une ambiance lourde et pesante de menaces à grands renforts de cris et de pointages d'arme dans tous les sens. Ce sera aux joueurs de calmer le jeu lentement, jusqu'à ce que plus personne ne montre de signes d'agressivité.

Quinze minutes après cet incident, alors que l'atmosphère s'est diluée, interrompez le jeu en criant « Ombres ». Dépêchez alors le second organisateur déguisé en Vieil Homme et faites le s'asseoir à une table libre, la plus proche possible de la scène. Sur la scène, faites venir à pas feutrés le PNJ de Carla Marciano avec un masque blanc sur le visage, la rendant impossible à toute reconnaissance. Une fois ces deux personnages en place,

débutez un air de musique de jazz sombre (enceintes cachées quelque part). Criez « Lumières ».

Le Vieil Homme regardera fixement la Femme Masquée mimer un chant et une danse lascive, très lente, sur la musique douce. Ni les PNJ ni l'organisateur ne trouveront cette scène bizarre et ils continueront à jouer normalement, à voix basse toutefois. Les joueurs, qui devraient être éberlués, pourront agir mais dès qu'ils tenteront de s'adresser au Vieil Homme, à la Femme Masquée ou alors dès que la chanson sera finie, criez « Ombres » et faites déguerpir les deux étranges personnages. Coupez la musique si elle n'était pas finie.

Profitez du moment figé pour disposer la page 6 du journal sur le comptoir de Gabi ainsi que pour déposer la peluche de chat dans un endroit assez sombre et dissimulé à la vue des joueurs, mais accessible en regardant bien.

Comme cet événement n'a pas semblé bizarre aux autres membres du bar, ils vont continuer à jouer. Le client neutre du bar (l'Organisateur) en profitera pour lancer sa mini quête, celle de retrouver son chat qui doit se cacher dans le bar quelque part. Une fois celui-ci restitué, le client d'ambiance pourra donner en guise de récompense la carte grise égarée de Gabriel Santona, indice qui pointera vers la culpabilité de Gabi.

Dans le même intervalle de temps, les coupures de journaux apparues lors de la fin de l'étrange scène du Vieil Homme et de la femme masquée mettront les joueurs sur la piste du double jeu de Gabi. Peu à peu, ils en viendront à douter du tenancier et suite à la découverte du dernier indice, ils flingueront le barman par pure vengeance.

Interrompez la scène juste après le coup de feu et la chute du corps de Gabi en criant « Ombres ».

Les rôles non joueurs et leurs objectifs



Gabriel Santona, dit Gabi

Français né de parents italiens du sud, au corps maigrichon et aux yeux inquisiteurs, Gabriel Santona est le prototype même du fouineur qui aime tout savoir sur tout le monde et exercer son pouvoir sur les gens plus faibles. Ayant dès son plus jeune âge décidé de lui-même de rejoindre la mafia de son pays d'origine pour assouvir sa passion des manigances, il gravit les échelons rapidement grâce à son don naturel pour la roublardise. Catapulté tenancier d'un des bars de Paris, appartenant à la famille di Marzo, il commença à réguler le trafic d'enfants esclaves travaillant pour la Cosa

Nostra. Ses premières tentatives d'utilisation des filles se soldèrent par le passage à

tabac mortel de l'une d'entre elles, Monicca Orsini, par un trafiquant de vodka, un polonais du nom de Florian. La police étant venue fouiller, il fut obligé de calmer son jeu d'ombres. Pour remplacer Orsini, Gabi reçut la jeune Carla Marciano qu'il fit travailler comme serveuse dans son rade. Ne voulant plus tenter l'expérience de la prostitution (du moins le temps que l'on oublie l'accident récent), il lui fit faire le service et l'utilisa même pour apaiser la salle grâce à sa voix somme toute agréable à entendre. Et cela accompagnait bien les paris illégaux qu'il organisait parfois, son corps et sa voix aidant à distraire les clients. Il extorqua ainsi pas mal d'argent, sous forme de dettes, à Alain Prévert et à bien d'autres ; jeu dangereux qui se régla plus d'une fois à coups de poings.

Mais l'appât du gain et le désir de toujours en savoir plus poussa Gabi à jouer un double jeu. Il devint un indicateur pour la Mafia Rouge, rendant des comptes à Volodya Korolenko elle-même. Il fut l'instigateur d'une cellule d'écoute contre la Cosa Nostra, rue du Sombre Héros. Jonglant entre les deux mafias, il les espionna toutes deux avec beaucoup de précautions pour revendre les secrets de l'une à l'autre. Mais alors qu'il se rendait dans le quartier des quais contrôlé par la Mafia Rouge pour apporter son lot de secrets, il fut abattu froidement de plusieurs balles dans le dos sans s'y attendre.

Ses objectifs sont :

- Faire respecter le calme dans son bar
- Servir les clients
- Demander à l'un des mafiosos un service, celui de casser la gueule à Florian Stapor pour une vieille histoire entre eux (juste mentionner que Stapor a un jour fait beaucoup de mal à quelqu'un de l'entourage de Gabi)
- Si on lui demande, dire que Carla ne se produit pas ce soir et qu'il n'a pas de nouvelles particulières à son sujet
- Sortir son arme et menacer tout le monde lors de la tentative de meurtre sur Korolenko
- Se faire tuer à la fin de l'acte en tentant de résister, quitte à tirer dans la jambe de quelqu'un, et déballer son histoire d'espionnage et sa soif de pouvoir
- Faire vivre la Murder Party

Compétences : Parle à mon flingue ma tête est malade



Sergueï Kaganovitch

Fils de l'ancien parrain de la Mafia Rouge Maksim Kaganovitch, Sergueï n'était qu'un gosse lorsqu'il vint en France pour suivre son père à la conquête d'un monde nouveau. Il passa son adolescence avec les autres mafiosos de son père, à grappiller quelques astuces sur les combats au couteau, à apprendre à compter avec les hommes de loi véreux et à fomenter ses premières arnaques. Il grandit dans un milieu difficile et presque exclusivement

masculin, prenant toutefois en affection le Brigadier de son père, la belle Volodya Korolenko. Il lui voua même un amour caché tout au long de sa jeunesse, se gardant bien de trop l'approcher pour éviter que l'on ne découvre son secret. En effet, un accord tacite avec son père leur avait fait cacher tout lien de parenté, pour éviter que Sergueï n'ait de privilèges ni que quiconque ne puisse s'en servir comme otage. C'est donc dans l'anonymat que le jeune russe grandit au milieu de frères d'armes.

Bien qu'au courant du trafic de drogue utilisant des femmes enceintes, Sergueï ne fut pas plus choqué que cela lorsque l'une d'entre elles fut torturée ; il le fut toutefois bien plus par la réaction de Korolenko lorsqu'elle cracha son mépris au parrain de la Mafia Rouge. Et lorsque quelques jours après Maksim Kaganovitch fut porté disparu et que Korolenko s'arrogeait le titre de parrain provisoire, il sut que la femme qu'il aimait avait trahi son clan. Ne pouvant rien prouver, il s'enfuit sans demander son reste.

Durant des années il chercha en vain son père. Convaincu que ce dernier devait nourrir les asticots, il enrageait un peu plus chaque jour, attendant au *Memories in the Rain* qu'une occasion se présente. Chanceux, Sergueï vit débarquer dans le bar il y a peu de temps le brigadier de Korolenko, fou de rage, et tuer un autre russe, sans état d'âme. Profitant de l'occasion, il suivit Gabrilov et se proposa à lui comme aspirant à entrer dans la Mafia Rouge, en déguisant son nom en Sergueï Tatarinov. Il espérait ainsi rencontrer un jour Korolenko et la tuer à bout portant.

Ses objectifs sont :

- Regarder Korolenko avec attention à maintes reprises durant l'acte
- Camoufler son identité en se présentant comme Sergueï Tatarinov
- Sous-entendre qu'il veut se venger de quelqu'un lors des discussions avec les PJ
- Tenter de tuer Korolenko après le tournoi de poker, mais en ralentissant un peu ses gestes pour laisser le temps aux mafiosos de réagir
- Agoniser en maudissant Korolenko pour ce qu'elle a fait à son père (en le nommant formellement)
- Faire vivre la Murder Party

Compétences : Parle à mon flingue ma tête est malade, Roi du bourre-pif



Brunon Zajac

Polonais bourru et cabochard, Brunon Zajac a une gueule à peine plus grande que son estomac capable d'engloutir des quantités impressionnantes de viande et de boisson. C'est un vantard narcissique et patriotique qui ne jure que par la beauté des femmes de son pays et par la qualité du porc polonais. Mais malgré cette apparence particulière, Brunon est loin d'être un idiot et il sait la jouer filoute, sur-jouant parfois son rôle de brailleur.

Fraichement débarqué de Pologne dans un camion bourré de vodka de contrebande, il a réussi à passer les frontières Suisses en défonçant les barrières de sécurité alors que son acolyte Florian Stapor canardait les gardes. Après une course poursuite tendue dans les cols alpins, il a enfin réussi à rejoindre la capitale et se propose de revendre sa cargaison au plus offrant. Voir même, il envisage éventuellement de se joindre à l'une des mafias de Paris pour gagner un peu plus. C'est que chez lui l'attendent deux femmes et six mômes et que ce n'est pas tout ça mais faut bien nourrir ces petites bouches.

Brunon s'est toutefois renseigné avant de venir à l'improviste et il connaît les noms des trois parrains, même s'il ne connaît pas leurs visages. Il sait aussi qu'un des bars de la capitale, le *Memories in the Rain*, est un lieu idéal pour contacter ces hommes de l'ombre. Il compte bien se présenter à eux d'une manière particulière : en leur proposant de jouer au poker, afin de voir ce que les parrains ont dans le ventre. Le gagnant au bout de trois tours de jeu sera alors celui avec lequel Brunon proposera un contrat : il lui revendra son alcool et deviendra l'un de ses chauffeurs de contrebande.

Ses objectifs sont :

- Boire beaucoup et rigoler fort
- Raconter son histoire personnelle
- Aller au devant des mafieux pour discuter un peu
- Refourguer sa cargaison d'alcool illicite lors d'un tournoi de poker en trois manches avec les mafieux
- Se faire engager par l'une des familles comme chauffeur avant la fin de l'acte
- S'énerver lors de la tentative de meurtre de Korolenko, sortir son arme et ajouter à l'ambiance pesante son lot d'injures polonaises
- Faire vivre la Murder Party

Compétences : Parle à mon flingue ma tête est malade



Florian Stapor

Roublard patenté, à demi polonais de son père, à demi français de sa mère, Florian Stapor est un salopard à l'état brut. Peu soucieux des conventions sociales, il est assez négligeant de sa personne et ne connaît que vaguement les bonnes manières, qu'il oublie aussitôt qu'il a sombré dans l'alcool. Il n'y a guère que son compagnon de voyage Brunon Zajac à qui il voue un semblant de respect, surtout parce que c'est lui qui l'emploie.

Florian a vécu la plus part de son enfance à naviguer entre la

Pologne et la France, ne gardant au final qu'un contact très ténu avec l'école et ne se faisant de ce fait que peu d'amis. Battu par son père et délaissé par sa mère, il grandit au travers de l'école de la rue, loin de toute discipline et ordre moral. C'est donc tout naturellement que lorsqu'il fut en âge de coucher avec des femmes, il reproduisit le schéma familial. Il frappait sans vergogne les prostituées, mais tant qu'il payait on ne lui disait trop rien. Sauf la fois où, au *Memories in the Rain*, il détruisit si bien le visage de la pauvre femme de joie que le tenancier, Gabi, en vint aux mains pour l'extraire de la chambre et lui interdit formellement de revenir. Courroucé par l'attitude de cet immigré, il décida de retourner chez lui.

Il passa plusieurs années en Pologne, vivant de petits boulots jusqu'à rencontrer Brunon Zajac avec lequel il s'associa pour conduire une cargaison d'alcool de contrebande en France, lui parlant très bien le français, l'autre étant un conducteur hors pair. Et lorsqu'il apprit que Zajac allait au *Memories in the Rain* revendre sa camelote, l'idée le fit sourire et s'est sans rien dire qu'il le suivit dans la tanière du loup.

Ses objectifs sont :

- Râler souvent
- Grignoter un bout de saucisson
- Se montrer assez désagréable avec les hommes de main et très mielleux avec les parrains
- Proposer à Angela Marciano une partie de jambes en l'air un de ces soirs à venir
- Se faire péter la gueule par un homme de main et rester prostré jusqu'à la fin de l'acte
- Parler de son passé et de son goût pour deux trois torgnoles durant l'acte sexuel, en abordant son exploit au *Memories in the rain* sans s'y appesantir
- Faire vivre la Murder Party

Compétences : As dans la manche, Parle à mon flingue ma tête est malade

Le Vieil homme

Simplement déguisé en vieux, avec des habits amples et informes, ainsi qu'une longue barbe blanche postiche.

Il ne dira rien pendant son apparition et ne fera que fixer la chanteuse.

Compétences : Aucune

La femme au visage masqué

Une femme en robe de scène, avec peu de bijoux mais une attitude très glamour. Son visage est entièrement recouvert d'un masque blanc, ce qui rend son identification impossible. Elle se trémoussera lascivement sur la musique jazz en mimant le chant.

Elle ne pourra ni parler ni faire quoique ce soit d'autre que de rester sur scène jusqu'à la fin de son apparition

Compétences : Aucune

Le client d'ambiance (Organisateur)

A vous de vous faire plaisir en ajoutant un simple client de pub ou un serveur (une serveuse), sans histoire et sans but. Faites le aussi fade et transparent que possible. Il n'est là que pour ajouter du monde au bar, gérer les appels téléphoniques et bousculer à un moment donné Stapor, ce qui lui en coûtera un nez cassé. Par contre, il ne porte pas de nom et si on lui demande, celui-ci éludera la question, du genre « *Oh ça n'a pas d'importance ...* » ou « *Je ne vous l'ai pas déjà dit ? Ça ne fait rien, faisons comme si ...* ». N'étant pas important au rêve torturé du vieux Legrand, ce genre de personnage n'est pas complètement décrit par sa psyché, d'où le manque d'informations le concernant.

Ce client d'ambiance aura une petite quête à fournir aux joueurs (regarder le planning pour savoir quand débiter cette quête) : il a un chat qu'il veut retrouver. La pauvre bête, devant tout ce raffut, a dû se planquer quelque part et il faut la retrouver. Une fois le chat rendu, ce client donnera au joueur la carte grise du fourgon de Gabi que ce dernier a laissé trainer.

Compétences : Aucune

Des pensées des PNJs

Forcément, le choc de se retrouver au *Memories in the Rain* en compagnie d'au moins un homme censé être mort ne va pas laisser l'imagination des joueurs en berne. Leur première intuition risque d'être : est-ce un fantôme ? Voir même : sommes-nous morts ? Il est donc important que tous les PNJs que vous allez incarner, durant cet acte et les suivants, ne croient pas aux fantômes ni aux choses surnaturelles. Il faut tenter de décourager subtilement les pensées des joueurs qui croient avoir à faire à une situation « magique » afin qu'ils ne se focalisent pas dessus. De ce fait, tous vos PNJs devraient être persuadés d'être réels, bien vivants mais ne jamais remarquer quelque événement bizarre que ce soit (apparitions, gel du temps ...).

En plus de cela, si jamais un joueur demandait le jour, la date ou l'heure du jour, les réponses de vos PNJs devraient être évasives : « *Oh tu sais, moi l'heure j'm'en fous ...* », « *Tu m'prends pour une montre ?* », « *Chais plus moi, regarde dans le journal ?* » etc ...

Explication de l'acte

Le vieil André Legrand dort profondément et son esprit divague complètement. Il mélange les scènes et les gens, entre ceux qui sont morts et ceux qui étaient vivants à cette époque.

Puisque toute cette terrible affaire a commencé au *Memories in the rain*, c'est là qu'il imagine la scène. Il revoit Gabi vivant, comme s'il ne l'avait pas abattu, voulant ainsi se faire pardonner mais ne sachant pas comment lui dire. Il mélange quelques anecdotes de son passé, telles que les tournois de poker entre amis truands et les livraisons d'alcool de contrebande qu'il surveillait de temps en temps, avec des faits qui ont eu lieu mais dont il n'en a appris l'histoire qu'après son emprisonnement, tels que

l'histoire du trafic de drogue utilisant des femmes enceintes par la Mafia Rouge. Il s'imagine le descendant de cette Mafia va vouloir se venger, se lavant ainsi les mains du sang des parrains.

Mais il ne peut s'imaginer le vieux bar sans sa chère Carla. Il se revoit assis à une table, la regardant chanter et danser sous les projecteurs. Mais il se fait vieux et le visage de son amour s'est lentement dilué avec le temps, ce qui explique le faciès caché de l'apparition de Carla.

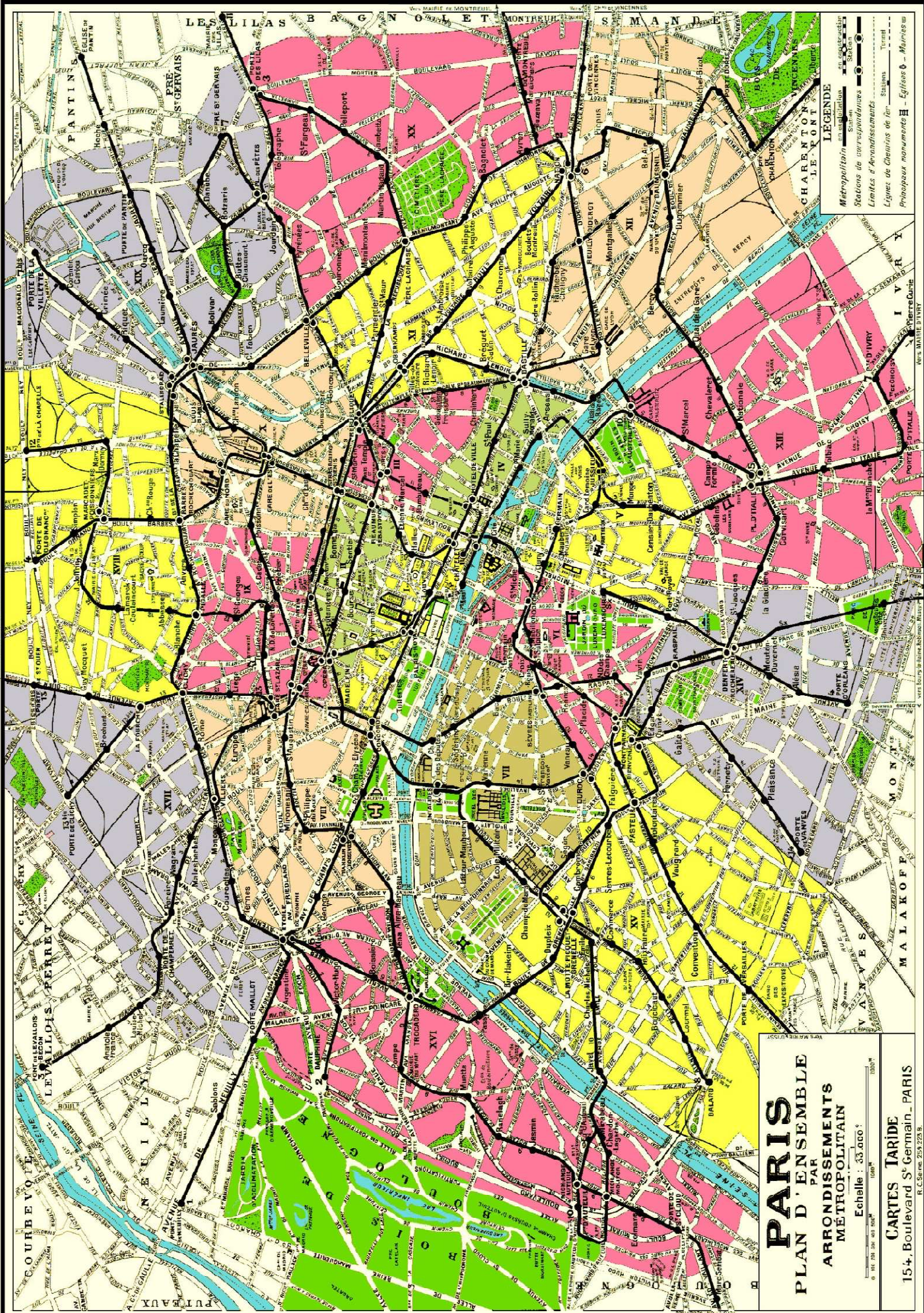
Son rêve au *Memories in the rain* ne prendra fin que lorsque la boucle aura été bouclée, c'est-à-dire que Gabi aura finalement été tué, comme il le fut par le passé.

Annexes à cet acte

Voici tous les documents que vous aurez à imprimer pour la bonne marche de cet acte.

F

N° IMMATRICULATION (A)	DATE	DATE DE 1 ^{re} MISE EN CIRCULATION (B)				
210 BE 75						
NOM (C) Prénoms (D) NOM d'époux	Gabriel Santona					
DOMICILE (E) COMMUNE	Paris					
GENRE	MARQUE (F)	TYPE				
	Utilitaire	volkswagen				
N° dans la SÉRIE du TYPE (G)	CARROSSERIE	EN.	PUISS.	Pl. ass.		
XCE 1258 IO P 2	Grise					
LARG.	SURF.	POIDS T.C.	POIDS à vide	POIDS T.R.	Ci. (dBA)	Rég. mot. (tu/mn)
DATE	et	N° CERTIFICAT PRÉCÉDENT				
085						
Véhicule de service Laveries Dufour					DROITS PAYÉS SUR ÉTAT	
					TAXE RÉGION	150,00
					TAXE PARAFISC.	
					TOTAL	150,00
Pour le Préfet, Commissaire de la République (Reurt)						
DATES VISITES TECHNIQUES (Application des articles R. 118 à R. 121 du Code de la Route)						
S033D011 A 11/10/03/06	CENTRE AUTO SECURITE S 27/06	CENTRE AUTO SECURITE A 26/05	AUTOVISION A 18/04			
AD05919	CA 02882749	CA 03159731	19793291			
033 D 0020 LA 050592	J. LABBE			Le Commissaire de la République.		
87 RB		N° 043198				



LEGENDE

- Métropolitain — au signalisation
- Stations de correspondances — Stations
- Limites d'Arrondissements — Limites
- Lignes de Chemins de fer — Lignes
- Principaux monuments — Monuments

PARIS
 PLAN D'ENSEMBLE
 PAR
 ARRONDISSEMENTS
 MÉTROPOLITAIN

Echelle : 33.000

CARTES TARIDE
 154, Boulevard S^t Germain - PARIS
 R.C. Série 259.223

vers Carrefour FLEYEL

vers MAITRE D'IVERY

vers MONTMARTRE

vers ANAVES

vers MALAKOFF

vers MAITRE D'IVERY



ENQUÊTE DANS LE MILIEU DU JEU

La multiplication des salles de jeu d'argent en France fait le bonheur des amateurs de frissons. Une nouvelle salle a encore ouvert ses portes la semaine dernière et déjà sa popularité est telle qu'elle se doit de refuser des clients. "Comprenez, se défend son gérant, c'est que la vie est dure. Et mes machines sont là pour redonner le sourire aux gens."

Sauf que le sourire, tout le monde ne l'a pas. Derrière le bureau de réception du casino, des portraits montrent le faciès de clients interdits de jeu pour cause de dettes. "Oui c'est sûr, on en a qui perdent tellement qu'on peut plus leur faire confiance. Tenez, par exemple, ce client, Alain Prévert, il est venu me demander d'annuler sa dette il y a peu. Y en qui ont pas de chance, c'est tout."

Et bien espérons que la chance soit la seule à décider de qui gagne et qui perd dans ce genre d'établissement.

AGITATION EN INDE

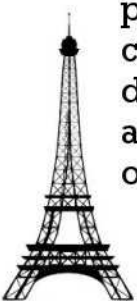
La désobéissance civile gronde dans le pays hindou. Mohandas Karamchand Gandhi, dit simplement Gandhi, vient de lancer une grand campagne de refus de soumission envers la couronne d'Angleterre. Il réclame ainsi l'indépendance de son pays et la liberté de se choisir des droits civiques.

Une marche sur les marais salants de Jabalpour est prévue dans les mois à venir pour contrer la taxe du sel qui est encore d'usage dans cette colonie.

PAS ENCORE NÉS ET DÉJÀ DÉLINQUANTS

Scandale dans le milieu féminin. Une ancienne mule pour la Mafia Rouge s'est dite décidée à témoigner des horribles traitements infligés aux pauvres mères. Il a dix ans de cela, elle et d'autres femmes enceintes furent obligées de passer de la drogue, malgré les risques liés à leur grossesse.

"À cette époque, Kaganovitch faisait pression. Et lui désobéir c'était disparaître sans laisser de traces." Devant de telles accusations, la police veut ouvrir une nouvelle enquête.





LA HONTE DANS NOS RUES

Au soir venu, lorsque les honnêtes citoyens rentrent chez eux, elles sortent de l'ombre, prêtes à dévorer le pavé. Dans des atours affriolants, le sourire aux lèvres, les prostituées d'origine française sont de plus en plus nombreuses. Une situation qui n'en finie pas d'inquiéter les dirigeants de Paris. La raison en est simple pourtant. A plusieurs dizaines de francs la passe, elles peuvent se faire plus d'argent en une nuit qu'un ouvrier en cinq. Et n'allez pas croire que se sont les plus mal éduquées qui battent le pavé. Bon nombre d'entre elles sont issues de bonnes familles. Mais où sont passées les valeurs morales ?

MARIAGE PRINCIER

La date du mariage d'Umberto de Piémont, prince de la Maison de Savoie et héritier du trône d'Italie vient d'être fixée au 8 janvier. Ses noces avec Marie-José de Belgique, fille du roi Albert Ier de Belgique et d'Elisabeth de Bavière seront célébrées en grandes pompes sous le ciel hivernal. Notre journal sera bien entendu au rendez vous pour couvrir l'événement. Souhaitons leur déjà de merveilleuses noces.



TRAGIQUE ACCIDENT

Une voiture accidentée a été découverte ce matin au bord d'une départementale hors de la ville. La voiture semble être sortie de la route et avoir heurtée un arbre. Au sein du carcan de métal, les secouristes ont retrouvé le cadavre d'un garçonnet dont le crâne a été fracturé par la violence du choc. Arrivés bien trop tard, ils n'ont pu que constater son décès. Les occupants des places avant n'ont pas été retrouvés, ce qui laisse à penser qu'ils ont réussi à s'en sortir. Mais pourquoi abandonner alors l'un des leurs ? D'après les premiers rapports du médecin légiste, le jeune homme non attaché serait mort sur le coup.



COUP DUR POUR LES FAUSSAIRES

La police a de quoi être fière. Après deux mois de travail acharné, de planques et de filatures minutieuses, les forces de l'ordre ont pris d'assaut un petit appartement situé rue du Sombrero et ont appréhendé avec succès une équipe de faussaires amateurs qui imprimaient en douce des billets de vingt francs.



Une véritable manufacture avait pris position dans ces locaux. La police s'estime satisfaite de son travail avec plus de vingt-deux mille francs en faux billets confisqués et surtout se félicite d'avoir agit avant les mafias locales, d'habitude beaucoup plus douées pour cacher leurs activités illégales. Le bain de sang a été évité et les apprentis faiseurs de billet vont maintenant passer devant un juge de la cour et écoperont d'environ une dizaine d'années de prison.

TINTIN : LE NOUVEL ALBUM

Que tous les amateurs de bande dessinée se rassurent, le jeune mais talentueux Hergé s'apprête à sortir un deuxième album de son intrépide héros reporter. Celui-ci sera présenté dans quelques mois au public; mais nos sources nous ont d'ores et déjà communiqué son titre : "Tintin au Congo".

Cet album fait suite au très apprécié mais aussi très critiqué "Tintin au pays des Soviets" qui s'attaquait au système bolchévique. Ce nouvel album sera t-il comme le précédent mais lorgnant cette fois du côté des

colonies que la Belgique occupe ? La religion jouera-t-elle un rôle ? À vous de le découvrir !



DU NOUVEAU DANS L'AFFAIRE DU SANG

Nous vous avons présenté il y a plusieurs mois de cela une affaire énigmatique dans laquelle un badaud avait retrouvé un couteau couvert de sang dans une rue de la capitale. Après enquête, il semblerait que durant cette même nuit, un homme ait été admis d'urgence au bloc hospitalier d'une clinique au bord de l'illégalité.

Souffrant d'une hémorragie au niveau du ventre, Lucien Campalon n'a eu la vie sauve que grâce à l'intervention rapide des urgentistes. Le rapport du médecin indique qu'avant sa pleine convalescence, des hommes de la Pègre sont venus le récupérer ...



TÉLÉPHONES SUR ÉCOUTE

La pratique, quoique récente, tend à se faire connaître. D'abord utilisée par les services spéciaux de l'armée, des micros de petite taille pouvant relier un combiné à un poste fixe peuvent être achetés chez des fournisseurs particuliers. En effet il ne s'agit là que de bandes magnétiques et de cassettes enregistreuses. Quoique illégaux à l'heure actuelle, des fouilles poussées d'appartements de fonction ont démontré l'existence de réseaux pirates. Cette remise en cause de la sécurité des conversations téléphoniques inquiète en plus haut lieu. Des enquêtes préliminaires ont déjà fait état d'agences factices servant de bases d'écoutes.



LA COLÈRE DE LA RUE

L'indignation monte d'un cran dans la sempiternelle bataille entre les forces de la police et les mafiosos. La fusillade dont nous avons fait état dans un précédent numéro livre peu à peu ses secrets.

Les syndicats de la police ont fait état de trois morts parmi les services du maintien de l'ordre ainsi que d'une victime civile. Un rapport balistique indique que des armes lourdes ont été utilisées en sus des revolvers. De nombreuses douilles ont été retrouvées et l'enquête poursuit son cours pour que toute la lumière soit faite sur ce carnage.

Des manifestations de citoyens en colère sont à prévoir devant le sang innocent répandu ce jour là. "La lutte contre les forces des cartels clandestins ne saurait souffrir d'aucun répit et il est plus que temps d'y mettre un terme" a vociféré le commissaire général lors d'une assemblée publique.

UNE CAMIONNETTE BRÛLÉE

Une camionnette de service appartenant aux laveries Dufour a été retrouvé brûlée dans un terrain vague. L'engin a pu être identifié grâce à sa plaque minéralogique 210 BE 75. D'après les premiers relevés, elle contenait de nombreuses bandes magnétiques et cassettes audio.





Acte III

- Les luttes et les rêves -

Il est l'être crépusculaire.
On a peur de l'apercevoir;
Pâtre tant que le jour l'éclaire,
Fantôme dès que vient le soir.

Acte III

- Les luttes et les rêves -

Note : cet acte devrait être joué un peu avant que le soleil ne se couche pour profiter d'un éclairage en mi-teinte, ce qui donnera un relief terrible aux événements à venir. Prévoyez donc votre escalade temporelle des événements selon la période de l'année et démarrez cette Murder Party en fonction.

Résumé de l'acte

Gabi, ayant été démasqué en tant qu'espion à la solde de deux des familles, vient d'être abattu. Mais les mafieux ne vont pas avoir le temps de gamberger plus longtemps que le décor change encore une fois.

Ils se retrouvent dans la même position qu'à la fin de l'Acte II, mais cette fois dans la lumière crépusculaire d'un cimetière bientôt noyé par les ombres. Une procession avance et quelques personnes pleurent autour d'un homme fraîchement mit en terre. Mais le bizarre ne s'arrête pas là car la table avec le plan de Paris continue de les suivre, de même que le vieux téléphone, se trouvant inopinément placé dans le lieu de repos, ne choquant pas ceux venus se recueillir.

Toujours équipés de leurs armes, les mafieux vont tenter de comprendre ce qu'il se passe grâce à de nouvelles coupures de journaux et à des scènes narratives, tout en survivant à une attaque menée par un sniper solitaire, inaccessible depuis leur point de tir. En résolvant ce mystère, ils forceront l'une des personnes présentes, Monicca Orsini, à se suicider. Mais cela ne signera pas la fin de l'acte pour autant.

Le spectre de Carla viendra hanter le cimetière plusieurs fois, le visage masqué mais aussi les mains en sang et tournera entre les tombes avant de s'agenouiller devant l'une d'entre elles, plus particulière car elle porte l'anagramme de son nom. En fouillant la terre à cet endroit, les joueurs trouveront un vieux testament dont la prise en main mettra fin à l'acte en cours (les organisateurs crieront encore une fois « Ombres »).

Les acteurs

Outre les six joueurs, il y aura en plus Monicca Orsini (PNJ) et des passants endeuillés (3 PNJs d'ambiance et 1 Organisateur). De plus, durant l'acte, Carla Marciano sous la forme de la Femme Masquée (PNJ) fera plusieurs apparitions rapides.

Attention, soyez cohérents ! Le PNJ incarnant la Femme Masquée doit être le même qu'à l'Acte II !

Les PNJs restant devraient dès que possible préparer l'Acte IV sous l'égide du second organisateur.

Matériel nécessaire

- Un grand jardin
- Une pièce ne donnant pas sur le jardin (salle des PNJs et organisateurs)
- Le plan de Paris annoté imprimé en grand (Annexes)
- Des pions de couleur (3, un rouge, un bleu et un noir)
- Un ordinateur portable
- Un appareil photographique
- Deux revolvers
- Un vieux téléphone factice
- Une pelle
- Une trentaine de croix (bois, carton ...)
- Un faux cercueil à couvercle amovible
- Le mot de Monica Orsini à l'adresse de di Marzi (Annexes)
- Une vingtaine de bougies
- 6 lanternes avec des bougies dedans
- Des paquets d'allumettes
- Les pages de journal (Annexes)
- Une boîte en fer contenant le testament de Legrand (Annexes)
- Une petite fiole de faux sang bien rouge
- Costumes de deuil (Orsini et PNJs neutres)
- Costume de chanteuse avec un masque blanc (Femme Masquée)

Encore une fois, du bricolage va s'imposer. Avant la soirée, construisez toutes les croix du cimetière dans le matériau qui vous semble le plus accessible et le plus facile à travailler (voir section suivante : *Les croix du cimetière*). Fabriquez aussi un cercueil dans lequel vous glisserez le mot « Pour toi, di Marzi » (Annexes). Une fois tout cela prêt, répartissez les croix dans un ordre aléatoire, ce qui donnera un air bordélique à votre jardin. Répartissez des bougies un peu partout, faites en même couler sur certaines croix vierges, et disposez les autres, allumées, où bon vous semble. Retournez un peu de terre devant chaque croix pour simuler la présence d'un corps en dessous. Plantez enfin la pelle dans un coin du cimetière, la tête en terre, accessible par tous.

Réutilisez la table (avec le nouveau plan de Paris annoté disponible en Annexe, les mêmes cartes d'arrondissement qu'à l'acte précédent et les pions mais sans les verres ni le cendrier) ainsi que le téléphone des actes précédents et posez le tout dans un coin du cimetière, avec une bougie dessus.

Prenez les coupures de presse des pages 7 et 8 (Annexes) et disposez les dans le cimetière à votre goût, en faisant attention à ce qu'elles ne s'envolent pas. Déchirez en deux la page 10 et donnez la partie haute de l'article au PNJ qui se fera tuer par le sniper. Donnez la partie basse de la page 10 au PNJ qui lancera la mini quête de la tombe perdue plus tard.

Donnez une arme au PNJ de Monica Orsini.

Donnez la petite fiole de faux sang au PNJ de la Femme Masquée pour qu'elle le verse sur sa tombe à sa seconde apparition.

Stockez tout le reste dans la chambre des organisateurs.

Disposition des acteurs

La scène a complètement changé mais la disposition des joueurs entre la scène II et III devrait être la même. Mémorisez donc où se situe chaque joueur avant de l'emmener dans le jardin faisant office de cimetière et de le replacer suivant le même schéma (un mafieux debout le restera, deux côte-à-côte devraient le rester etc...).

Disposez Monicca Orsini et les autres PNJs d'ambiance un peu partout, cela n'a pas d'importance puisqu'ils vont circuler. Faites en commencer au moins un devant le cercueil.

Planning des événements

Tous les actes commenceront à T = 0. La scène va durer environ 1 heure 15.

T	L'organisateur crie « Lumière »
T + 5 minutes	Monicca Orsini se présente à Alfonso di Marzi
T + 10 minutes	Un sniper prend pour cible les mafieux et les oblige à jouer accroupis
T + 20 minutes	Une fois découverte et n'ayant pas pu se venger, Orsini se suicide
T + 35 minutes	Première déambulation du spectre de Carla
T + 50 minutes	Mini quête de PNJ
T + 70 minutes	Seconde apparition de Carla s'agenouillant devant sa tombe
T + 75 minutes	Découverte du testament, fin de l'Acte

Déplacez les joueurs de la pièce où se déroulait l'acte II pour aller les replacer dans le lieu extérieur de l'acte III. Placez vos PNJs puis dites leur de commencer à jouer et criez dans la foulée « Lumière ».

Les joueurs vont donc se retrouver dans un cimetière, à l'orée du soir, le tout éclairé d'un crépuscule et de nombreuses bougies. Faites en sorte que les PNJs soient attristés pour une raison à la fois simple et tangible. Les mafiosos vont bientôt venir leur parler, mais si ce n'est pas le cas, forcez les discussions. Monicca Orsini, cherchant à en découdre avec celui qu'elle juge responsable de ses problèmes, va se présenter d'elle-même à di Marzi afin de savourer les derniers instants de vie de ce dernier.

Au temps donné, demandez à l'un des PNJs sur place de se placer à proximité de di Marzi, quitte à discuter de choses banales avec lui. Une fois cela fait, l'un des PNJs restant (et donc préparant la scène IV) devra aller se cacher hors de vue de la scène et tirer un coup en l'air. Assurez vous avant que le son porte jusqu'à l'endroit où se déroule la scène. A ce signal, le PNJ proche de di Marzi feindra un coup dans le dos et tombera mort à ses pieds. Les PNJs de la scène devront s'alarmer et crier au sniper avant de se planquer accroupis derrière les croix et d'enjoindre les mafieux à en faire de même. Tirez des coups de feu espacés d'une minute environ, pour marquer l'ambiance et laisser planer une ambiance lourde de danger. Une fois tout le monde accroupi, faites que le PNJ tué accidentellement par le sniper sorte discrètement la partie du journal qu'il a en poche et la tienne bien visiblement dans son poing crispé. Cela devrait intriguer les joueurs et la lecture de ce bout d'article démasquera bientôt Orsini. Dans une vindicte finale, elle crachera sa haine et sa véritable histoire aux mafiosos avant de se saisir de son arme et de se suicider avec, si elle n'est pas abattue par les joueurs avant.

Dix à quinze bonnes minutes après cela, alors que les joueurs discuteront encore, figez la scène en criant « Ombres ». Le PNJ de la Femme Masquée devra se placer dans le cimetière. Criez « Lumières » puis laissez-la marcher avec lenteur, sans but précis, entre les tombes. Au bout d'environ 30 secondes, figez encore une fois le temps et faites disparaître la Femme Masquée. Profitez-en pour disposer la page de journal restante (la numéro 9) sur le sommet du cercueil, en faisant attention à ce qu'elle ne s'envole pas. Relancer le temps en criant « Lumières ».

Utilisez les minutes suivantes pour que l'un des PNJs lance la mini quête dévolue. Ayant une mauvaise vue, ce PNJ demandera à ce que l'un des parrains l'accompagne à une tombe qu'il n'arrive pas à trouver, pour lui permettre de prier. Le PNJ cherche Paul Eine. Une fois devant cette tombe, il remerciera son bienfaiteur en lui donnant la partie basse de la page 10 du journal et en le faisant réfléchir sur le nom inscrit (voir encart du PNJ).

Vingt minutes après cela, figez de nouveau le temps et faites revenir la Femme Masquée. Placez la où vous voulez puis relancez le cours du temps. Elle devra cette fois se diriger vers une tombe en particulier, sa tombe, et se mettre à genou en grattant le sol. Elle laissera alors couler un peu de faux sang sur la terre, sans trop creuser. Figez alors la scène et faites encore une fois disparaître ce PNJ et enfouissez rapidement la boîte de métal contenant le testament du vieux Legrand sous la terre devant la tombe de Carla. Revenez au temps normal et laissez les joueurs fouiller la terre sous la tombe.

Une fois qu'ils auront découvert la boîte enterrée, attendez qu'ils l'ouvrent et en retirent le testament avant de figer une dernière fois l'Acte en criant « Ombres ».

Les rôles non joueurs et leurs objectifs

Monicca Orsini



Originnaire de Venise, archétype de l'italienne brune aux formes pulpeuses, Monicca Orsini a été kidnappée lorsqu'elle n'avait que seize ans alors qu'elle faisait un voyage en France avec son oncle et sa tante. Ces derniers, voulant fuir le régime italien et la misère de leur pays prirent contact avec Alfonso di Marzi et passèrent la frontière sous un permis de séjour factice, faisant croire à leur nièce qu'ils partaient en vacances à Paris et qu'ils l'emmenaient visiter la France. Mais la pauvre Monicca servit de moyen de paiement, trahie par sa propre chaire. Elle passa entre les mains de la Cosa

Nostra puis fut refourguée comme un sac d'avoine au tenancier du *Memories in the rain*. Accoutrée vulgairement, elle fit le service au bar et servi de passe-temps aux loubards ayant assez d'argent pour quelques heures de plaisir discret, sous la bienveillance de Gabi. Mais l'un de ces hommes, ivre, la battit si violemment lors des ébats qu'elle eut le visage éclaté et qu'une commotion cérébrale la plongea dans le coma.

Monicca se réveilla un jour plus tard dans une pile d'ordure, abandonnée comme une poupée de chiffon dans une décharge publique à l'ouest de Paris. Ensanglantée, le visage en ruine, elle ne dût la vie qu'à un mendiant qui la sauva de l'inanition et l'amena aux urgences. Après des semaines d'alitement et des soins qui ne pourraient jamais lui rendre sa beauté perdue, Monicca se releva tant bien que mal. Prétendue morte, elle se cacha dans l'ombre rassurante d'un petit métier de boulangère et des années durant ressassa sa mésaventure. A tel point qu'elle sombra dans une profonde dépression. Sa seule lueur d'espoir lui fut enlevée lorsqu'elle apprit qu'elle était condamnée par une maladie honteuse contractée lors de ses mois d'activité au pub de Gabi. Ivre de rage, elle ramassa ses économies et entreprit de se venger avant de mourir, embauchant un tueur à gage. Mais Gabi avait été tué entretemps et son oncle et sa tante ayant changés d'identité, seule une cible restait : Alfonso di Marzi.

Ses objectifs sont :

- Rencontrer di Marzi et lui faire apprendre son nom
- Se venger de lui en le faisant abattre par un sniper (mais cela ne réussira pas)
- Devenir hystérique lorsqu'elle aura été reconnue comme le commanditaire de cette tentative d'assassinat et débiter son histoire en quelques lignes (notamment la maladie qui la condamne)
- Se suicider pour ne pas retomber entre les mains de la Cosa Nostra
- Faire vivre la Murder Party

Compétences : Parle à mon flingue ma tête est malade

La femme au visage masqué

Similairement à l'Acte II, il s'agira d'une femme en robe de scène, avec peu de bijoux mais un maximum de glamour. Son visage sera entièrement caché par un masque blanc. Ses mains seront cette fois ensanglantées jusqu'au coude (si possible).

Elle ne pourra ni parler ni faire quoique ce soit d'autre que de déambuler dans le cimetière puis à sa seconde apparition creuser la terre au pied de sa tombe et y verser à ce moment un peu de faux sang.

Compétences : Aucune

Les PNJs d'ambiance

A vous de vous faire plaisir en ajoutant des hommes et femmes endeuillés, venus rendre un hommage à leur proche disparu. Mari mort de maladie, tante décédée dans un accident de voiture, nourrisson fauché par un mauvais froid ... autant de raisons simples et sans intérêt à trouver avant de commencer. Ces PNJs doivent être encore une fois fades, sans aucune comparaison avec les vrais PNJs secondaires. Comme à l'Acte II, ils ne portent pas de nom et doivent éluder la question si jamais on leur pose.

Au moment donné, l'un des PNJs (choisissez qui à l'avance) lancera la mini quête : retrouver la tombe de Paul Eine, car sa vue est mauvaise et il n'arrive pas à la trouver. Le mafieux qui l'aidera aura le droit à un indice et le PNJ devra l'amener à réfléchir à la signification des noms sur les tombes en lui disant : « *Bien malheureux, tous ces noms ici inscrits. Je pleure pour eux aussi. Mais quelle étonnante manie que de leur donner leur prénom entier, d'habitude on ne marquait que la première lettre de celui-ci, avec le nom complet ... Ces temps sont bien étranges ...* ».

Compétences : Aucune

Les croix du cimetière

Une fois que vous aurez fabriqué la trentaine de croix de votre cimetière, il va falloir en graver certaines. Voici les inscriptions que vous devez marquer dessus, tels quels, en respectant les majuscules et les espaces.

Maria Clarcano
Damien Esespoir
René Egrets
Raimond Emords
Nicole Ostalgie
Thibault Ristesse
Philippe Ardon
Honoré Onte
Roland Eminiscence
Pénélope Itié
Estelle Xcuses
Rémi Epentir
Charles Ontrition
Paul Eine
L'Orangerie de Marsala
La fabrique de pâtes
La petite Tsarine
Sur le front Balkanique
Vieille France
Première nuit à Paname

Laissez toutes vos autres croix sans aucun nom dessus, c'est important. Le premier nom est une anagramme de Carla Marciano, c'est donc devant cette tombe que le spectre de la Femme Masquée devra s'agenouiller et gratter le sol. C'est sous la terre de cette tombe que vous devrez cacher la boîte contenant le testament de Legrand. Ne l'enfouissez pas trop profondément, cinq à dix centimètres maximum.

Les six dernières inscriptions ne sont pas des noms, c'est normal. Vous pouvez les différencier en utilisant un processus de gravure ou une couleur d'écriture différente. Se reporter à la section « Scènes narratives du cimetière » pour plus de détails.

Scènes narratives du cimetière

Il y a six croix spéciales portant une inscription plutôt qu'un nom. Chacune de ces croix renvoie à un souvenir de l'un des mafiosi, souvenir qui sera narré par le joueur en utilisant un squelette d'histoire fourni par l'organisation. Le but de ces scénettes est de développer l'attachement du joueur vis-à-vis de son personnage et de lui faire comprendre que le thème sous-jacent de la Murder Party se situe bien loin du partage de la ville.

Les six tombes spéciales portent les inscriptions:

- L'Orangerie de Marsala
- La fabrique de pâtes
- La petite Tsarine
- Sur le front Balkanique
- Vieille France
- Première nuit à Paname

Lorsqu'un joueur regardera l'une de ces croix, il faudra qu'un Organisateur (ou à défaut un PNJ) se rapproche, l'air de rien. Si le joueur en question correspond à la croix (par exemple Moreau regarde la croix portant l'inscription « Vieille France »), l'Organisateur devra lui murmurer à l'oreille: « est-ce que tu te souviens ? ». Il faudra que le mafioso réponde par l'affirmative pour déclencher le souvenir (soyez laxiste, un simple « mouais, je crois ... » suffira). Dans ce cas là donnez-lui le squelette de narration correspondant à l'inscription et placez-le debout en face d'une tombe anonyme. Dites au joueur de bien lire ce qui est écrit et expliquez lui ensuite comme vous allez procéder.

Le joueur devra broder un souvenir à partir du squelette de narration fourni (en Annexes), en essayant d'en respecter au mieux les détails, pour raconter à voix basse une anecdote sur son passé. Il inventera au fur et à mesure. La durée de l'histoire ne devra pas dépasser les cinq minutes si possible, mais si le joueur est à fond dedans rien ne vous empêche de le laisser jouer un peu plus longtemps. A lui d'inventer les détails et péripéties, à lui de donner au souvenir la couleur qu'il souhaite. Les joueurs alentours pourront tout à fait entendre ce que dit le mafioso, voir même poser des questions afin de remplir de détails le souvenir. C'est une scène intimiste mais collective. S'il n'y a pas de joueur présent, l'Organisateur ou le PNJ remplaceront le public. Une fois l'histoire finie, le joueur fera semblant d'essuyer une larme au coin de ses yeux et reprendra le jeu.

Les joueurs ont conscience de ces événements car il s'agit juste de souvenirs qui remontent de leur mémoire et qu'ils souhaitent, inconsciemment, partager. C'est le cimetière qui leur fait cet effet, processus renforcé par la volonté du vieux Legrand qui est tourmenté par le souvenir des mafiosi disparus.

Explication de l'acte

Le songe tourne au cauchemar car Gabi mort, c'est la route logique vers le sang de Carla se rependant sur les pavés de la ruelle parisienne dont le vieux Legrand a oublié le nom. La mort étant omniprésente, il se souvient alors de l'enterrement de sa belle, dans une tombe anonyme.

C'est donc dans un cimetière emplit de croix et de tristesse qu'il se revoit, lui et les hommes dont il a brisé la vie. Une procession silencieuse enterre et pleure un mort sans nom, représentation de son deuil envers sa belle Carla. Chaque pierre tombale est une métaphore de l'un de ses sentiments, tel le regret ou la demande de pardon.

Encore une fois, mélangeant les dates, il se figure des personnes mortes ou dont il n'a fait qu'entendre parler grâce aux coupures de presse qu'il a lut en prison bien après son incarcération à vie. Il imagine donc une nouvelle tentative de meurtre sur les parrains pour crier haut et fort que non ce n'est pas lui qui les a tués. Il s'enfonce dans le déni et refuse de voir les choses en face. Ce qui l'amène à reconsidérer son testament, seule preuve écrite de ce qu'il s'est vraiment passé, seul document qu'il ne peut pas renier. D'où la présence de Carla au cimetière devant la tombe qui cache son testament.

Ce n'est que lorsque l'un des mafieux mettra la main dessus et le lira que le subconscient du vieux Legrand sera forcé d'admettre la vérité et que le songe se brisera.



Annexes à cet acte

Voici tous les documents que vous aurez à imprimer pour la bonne marche de cet acte.

Concernant le testament, imprimez la seconde page en six exemplaires puis agrafez la première page aux six autres, de fait que le mot « testament » puisse sauter aux yeux des joueurs dès qu'ils l'auront en main.

La page numéro 10 du journal doit être déchirée en deux et donnée à deux PNJs différents : partie haute à l'homme tué par le sniper, partie basse à celui qui lancera sa mini quête. Prenez soin de déchirer la page au niveau du saut de ligne (entre « ...un client désaxé. » et « Mais cet exemple ... »).

N'oubliez pas de glisser le mot d'Orsini (Pour toi, di Marzi) dans le cercueil.

ANNEXES



Squelette de narration: L'Orangerie de Marsala **Souvenir d'Alfonso di Marzi**

[Me retrouver ainsi dans un cimetière lugubre, à me balader entre les tombes, fait ressurgir de vieux souvenirs. Debout devant une croix anonyme, je ressens le besoin de laisser mon âme souffler un peu et de raconter ce souvenir, qu'importe qui pourra l'entendre.]

Marsala, petit village ensoleillé à l'Ouest de la Sicile. Mon adolescence, dans le verger d'oranges de mon oncle. Une récolte de fruits murs, chargés d'odeurs, sous un soleil de plomb. Mes frères à côté, ma mère qui reprend un tablier sous un oranger. Le bruit des cigales. Un bonheur simple, presque oublié. Une vie différente que je regrette de plus en plus. L'heure de manger qui sonne au tocsin de bronze du village. La nappe à carreau mise sur une vieille table en bois d'olivier. Les victuailles, le vin que l'on débouche. Est-ce que la jeune fille du boulanger viendra aujourd'hui ? A-t-elle prit sa décision ? Du vin renversé sur le tablier, le regard noir de ma mère. Une orange que je pèle, son suc, son jus, son odeur, sa couleur.

[Une fois mon histoire conté, je ne peux empêcher une larme d'apparaître au coin de mes yeux, signe de faiblesse que j'essuie rapidement avant de reprendre le contrôle.]

Squelette de narration: La fabrique de pâtes
Souvenir d'Angela Marciano

[Me retrouver ainsi dans un cimetière lugubre, à me balader entre les tombes, fait ressurgir de vieux souvenirs. Debout devant une croix anonyme, je ressens le besoin de laisser mon âme souffler un peu et de raconter ce souvenir, qu'importe qui pourra l'entendre.]

Une poussière argentée vole autour de moi dans l'atelier de confection de pâtes de mes parents. Une odeur lourde d'œufs, de farine et d'huile fraîchement pressée. Ma sœur, dont les manches de son tablier d'enfant sont retroussées, les mains dans la farine. Son sourire de gamine. Les rayons d'un soleil matinal qui passent au travers d'une fenêtre entrouverte. Le bruit de la minoterie d'en face. Papa, qui hurle contre le carabinier. Maman, encore souffrante. Les soucis d'argent. Et pourtant, Carla qui chantonne, les cheveux couverts de farine. Un phare de douceur dans la dureté de nos journées. Besoin d'eau fraîche, notre voyage jusqu'au puits du village. La froideur de l'eau, la goulée partagée entre sœurs.

[Une fois mon histoire conté, je ne peux empêcher une larme d'apparaître au coin de mes yeux, signe de faiblesse que j'essuie rapidement avant de reprendre le contrôle.]

Squelette de narration: La petite Tsarine
Souvenir de Volodya Korolenko

[Me retrouver ainsi dans un cimetière lugubre, à me balader entre les tombes, fait ressurgir de vieux souvenirs. Debout devant une croix anonyme, je ressens le besoin de laisser mon âme souffler un peu et de raconter ce souvenir, qu'importe qui pourra l'entendre.]

Une rue enneigée en plein cœur de Saint-Pétersbourg. Des flocons gros comme le poing, une nuit froide. Le hérissément d'un cheval poussant une calèche. Ma main enfantine enserrée dans la moufle de mon père. Son manteau usé, sa toque de fourrure poisseuse de neige. Ma compréhension de notre statut en déclin. La lumière d'un réverbère à gaz. Les rires d'une fillette derrière la vitre épaisse d'une échoppe bourgeoise. Je la reconnais. La petite dernière de notre Tsar. Vive, passionnée, riche. L'attentat récent des socialistes. La fragilité de notre Patrie. Mon ventre qui gronde en sourdine. La porte de l'usurier dont le carillon vibre avec dureté. Le vieux rapace derrière son comptoir. Le poing de mon père qui m'écrase les phalanges.

[Une fois mon histoire conté, je ne peux empêcher une larme d'apparaître au coin de mes yeux, signe de faiblesse que j'essuie rapidement avant de reprendre le contrôle.]

Squelette de narration: Sur le front Balkanique
Souvenir de Dmitric Gabrilov

[Me retrouver ainsi dans un cimetière lugubre, à me balader entre les tombes, fait ressurgir de vieux souvenirs. Debout devant une croix anonyme, je ressens le besoin de laisser mon âme souffler un peu et de raconter ce souvenir, qu'importe qui pourra l'entendre.]

Dos à un mur écroulé. L'odeur de soufre des cartouches tirées. Pyotr qui me fait un bandage de fortune à la jambe. Saleté de Bulgare séparatiste ! La douleur et l'adrénaline. Les ordres du capitaine: prendre d'assaut la mairie locale. L'échec de notre entrée, a mort de six frères d'armes, un septième qui agonise. Je recharge. Pyotr se met à courir, je le couvre. Direction l'étage. Tant de combats. Mes oreilles sifflent encore après le dernier coup de feu. On s'affale, seuls deux rescapés à la fin. Pyotr déniché un vaisselier rempli d'alcool. Allongé sur le bureau du maire, nous ouvrons une bouteille. Jamais rien bu d'aussi bon. Je compte les morts de tête ... lourd bilan pour quelques mètres carrés qui nous serons repris demain. Je regarde la carte accrochée au mur. Je me dis que ...

[Une fois mon histoire conté, je ne peux empêcher une larme d'apparaître au coin de mes yeux, signe de faiblesse que j'essuie rapidement avant de reprendre le contrôle.]

Squelette de narration: Vieille France
Souvenir de Léon Moreau

[Me retrouver ainsi dans un cimetière lugubre, à me balader entre les tombes, fait ressurgir de vieux souvenirs. Debout devant une croix anonyme, je ressens le besoin de laisser mon âme souffler un peu et de raconter ce souvenir, qu'importe qui pourra l'entendre.]

J'écrase mon mégot dans le cendrier débordant et pose mon journal sur la table du troquet. La patronne me ressert un litron, rouge comme les rubis, tannique, vrai. Mon plat est fini, épongé jusqu'à la dernière goutte avec un pain noir, fierté paysanne. Une chanson passe à la radio, air lent. Une tablée de soldats en permission, fraîchement revenus de Verdun, a côté de moi. Un air de mort sur chaque visage. Ils me rappellent mon service dans la seconde guerre Franco-Malgache. Un ancêtre retire son béret et leur paie à boire. J'y ajoute une platée de charcuterie. On s'assoit tous ensemble, on se reconforte. Une bille roule sous la table. Un marmot vient la chercher. On se tait, la guerre est une histoire d'hommes. Nous savons ce que nous voulons protéger.

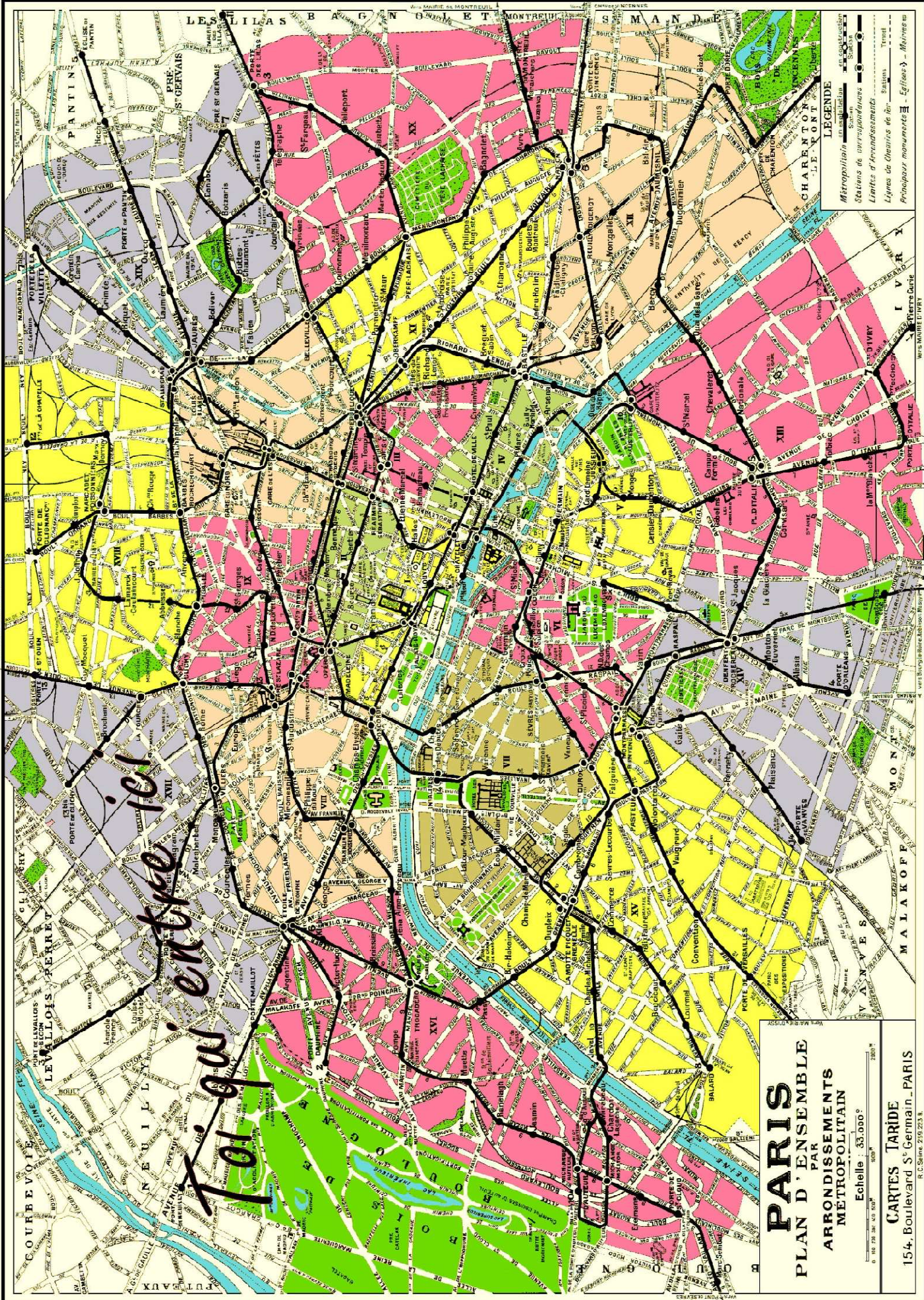
[Une fois mon histoire conté, je ne peux empêcher une larme d'apparaître au coin de mes yeux, signe de faiblesse que j'essuie rapidement avant de reprendre le contrôle.]

Squelette de narration: Première nuit à Paname
Souvenir d'André Legrand

[Me retrouver ainsi dans un cimetière lugubre, à me balader entre les tombes, fait ressurgir de vieux souvenirs. Debout devant une croix anonyme, je ressens le besoin de laisser mon âme souffler un peu et de raconter ce souvenir, qu'importe qui pourra l'entendre.]

La Capitale, ses bruits, sa crasse, ses lumières. Les dandys de la butte Montmartre. Cet immense moulin écarlate, trônant sur les toits. Les portes béantes, la foule se pressant pour voir l'opérette de Mistinguett. Une table, un verre de liqueur. Le son, les couleurs. Enfin loin de la campagne et de la ferme. Cette odeur de fumier qui me débecte, l'incident à l'abreuvoir. Loin derrière. La musique me berce. Une bousculade. Mon verre brisé. Première échauffourée. La noirceur d'une ruelle, mon nez qui éclate sous le poing d'une bande de parigots. Quelques coups de couteaux plus tard, je laisse la ruelle jonchée de corps inanimés. Une cigarette sur un pont silencieux. Mon costume tâché, le goût du sang, le cri lointain des sirènes. Qu'est-ce que les parents penseraient de moi ?

[Une fois mon histoire conté, je ne peux empêcher une larme d'apparaître au coin de mes yeux, signe de faiblesse que j'essuie rapidement avant de reprendre le contrôle.]



Toi qui entres ici

PARIS
 PLAN D'ENSEMBLE
 PAR
 ARRONDISSEMENTS
 MÉTROPOLITAIN

Echelle : 33.000°

CARTES TARIDE

154, Boulevard S Germain - PARIS

R.C.S. Seine 239.223.8

LEGENDE

- Métropolitain (en circulation)
- Stations d'arrondissements
- Limites d'arrondissements
- Lignes de Chemins de fer
- Principaux monuments
- Eglises - Mairies

vers Courbevoie - PUTEAUX

vers Boulogne-Billancourt - Issy-les-Moulineaux

vers Courbevoie - PUTEAUX

vers Boulogne-Billancourt - Issy-les-Moulineaux

Testament

Lorsque mon corps ne sera plus
voici ce que je veux que le monde
sache



UN COLIS RUSSE SUSPECT

Lors d'une descente chez l'un des suspects numéro un de la contrebande et de la confection de faux papiers de la mafia russe, les enquêteurs sont tombés sur un colis pour le moins étrange.

Ayant appelé l'équipe de déminage en renfort, ils n'ont pu que constater que le paquet en question ne contenait qu'une lettre en cyrillique et un écrin dans lequel reposait une croix de guerre de l'armée soviétique.

Les experts dans ce domaine tendent à penser que la médaille est bien réelle, même si elle date de plusieurs dizaines d'années. Celle-ci récompense les héros de la patrie pour les années passées sur les champs de bataille tout en restant fidèle aux vœux de protection de la Sainte Russie.

Une telle décoration est rare et les services de répression du grand banditisme s'effraient de la possible présence d'un vieux chien de guerre soviétique dans les rues de Paris.

UN CADAVRE DANS L'ALLÉE

Le corps sans vie d'Alain Prévert, un français âgé d'une trentaine d'années dont l'appartenance notoire à la Pègre n'était plus à prouver, a été retrouvé dans une allée étroite de Paris.

D'après le témoin qui a découvert la scène, le corps brisé de l'homme portait des traces de coups et des blessures indiquant qu'il avait été longuement torturé. Ces terribles meurtrissures ont eu raison du pauvre homme dont le cœur a probablement lâché.

Les forces de police ont annoncé qu'elles feront tout ce qui est possible pour trouver les coupables de cet acte odieux.



LES DÉRIVES D'UN SYSTÈME

Les frontières ne sont plus sûres, c'est le moins que l'on puisse en penser lorsque l'on regarde de plus près la prise des douaniers dans l'affaire mentionnée ci dessus ("Un colis russe suspect"). En effet, dans cette même planque de malfrat, un passeport italien tout neuf mais pas encore fini a été découvert dans le carcan d'une presse d'imprimerie illégale.

Si le nom de la personne à qui il était destiné n'a pas eu le temps d'y être inscrit, les premiers soupçons se portent sur la famille de la Cosa Nostra, dont le lien avec le sud de l'Italie est bien connu.



UNE VICTOIRE A GRAVER DANS LA ROCHE

Hier soir, une page de l'histoire s'est écrite avec la victoire de l'Uruguay 4 à 2 contre l'Argentine, inaugurant la toute première coupe du monde FIFA de football. Devant 93 000 passionnés réunis au stade principal de Montevideo, l'Uruguay, grande favorite de ce championnat, s'est brillamment battue contre une équipe qui en avait dans le ventre. Mais c'était sans compter sur les butteurs Dorado, Cea, Iriarte et Castro qui inscrivent ce qui restera dans les mémoires comme les buts les plus sensationnels d'une rencontre sportive et amicale que nous espérons voir perdurer dans l'avenir.



QUAND LA GLOIRE POUSSE AU SUICIDE

Tragique découverte et perte mémorable pour le monde du sport, le corps sans vie de Carl Lanvin a été retrouvé à son domicile ce matin par son avocat. Rappelons que Lanvin devait répondre de sa défaite suspecte durant la dernière course hippique de la saison.

Le corps était, d'après les rumeurs, avachi dans son fauteuil, près d'un téléphone décroché. Un verre de bourbon a semble-t-il servi de motivation au jockey pour se coller son arme sur la tempe et faire feu.

LES DESSOUS DU CYCLISME

Alors que le dernier classement des meilleurs cyclistes vient d'être établi par la fédération française, une investigation financière met à jour une importante fraude fiscale sous la forme de dettes couvertes par les sponsors. Il semblerait que le tristement célèbre Maksim Kaganovitch tentait par ce biais d'éponger une dette faramineuse contractée avec la Pègre. Cette combine n'ayant pas réussi à renflouer les caisses, elle a lentement déperî et se dévoile maintenant sous son odieux jour.





ZOOM SUR C. LAENNEC

C'est à l'âge de huit ans que le jeune Claude a commencé ses osculations sur son chien, développant ainsi son engouement pour la médecine. Dix ans plus tard le voilà devenu véritable docteur et chercheur de génie. Il est le codécouvreur de la maladie de la Fièvre Australe (rassurez vous, elle ne frappe que les pays sud-américains) et lauréat d'un prix scientifique. Ses travaux remarquables reflètent la volonté d'un homme de bien guidé par une véritable lumière intérieure. La preuve, lorsqu'on lui demande ce qu'il se voit faire plus tard, il répond tout naturellement : "S'occuper des plus démunis et des laissés pour compte".

DES PEINES RÉDUITES

Nos reporters en Espagne nous ont fait parvenir le rapport du jugement d'un malfaiteur libanais arrêté pour trafic de fourrures. Ce dernier, ayant vendu ses associés pour ne pas se voir expatrié dans son pays et donc jugé selon des lois bien plus dures, s'est vu accorder une immunité pour services rendus. Il devra toutefois s'acquitter d'une forte amende et de quelques heures de travail général.

Mais cette première dans le monde de la législation internationale nous permet de penser que la même chose pourrait arriver en France. Une immunité envers l'extradition pour quelques informations ?



DERNIÈRE COURSE

La course de ce jeune homme aura été sa dernière ... Lucien Campalon a été abattu à bout portant alors qu'il montait dans un taxi, en pleine rue de Paris. D'après les divers témoins de la scène, une silhouette féminine se serait approchée de la fenêtre du taxi alors que Campalon montait à l'arrière. Sans sommation, elle l'aurait fait passer de vie à trépas d'une balle entre les deux yeux. La criminelle s'est enfuie en profitant de la panique créée par la détonation.

Rappelons toutefois que Campalon était fiché à la Pègre et que sa mort qui ressemble de près à une exécution n'attristera personne; même si le geste se doit d'être puni.



LA VIE BRISÉE DES ESCLAVES MODERNES

Permettez nous de consacrer une pleine page à un phénomène crépusculaire mais ô combien réel de notre société dite "moderne". Car sous le masque du bien paraître se cache les vices les plus noirs de notre système.

Les urgences des hôpitaux parisiens ont tiré la sonnette d'alarme devant le nombre croissant de jeunes femmes se faisant interner pour coups et blessures, lorsque celles-ci ne sont pas tout bonnement amenées sur un brancard, entre la vie et la mort. Les raisons de ce flot d'arrivées intarissable de pauvres femmes est

bien simple : la plus part sont des immigrées qui ont passé la frontière clandestinement et qui se voient obligées de vivre sous le joug des caïds de la rue. Certaines se défoncent aux drogues dures, d'autres se prostituent, mais une petite minorité de celles-ci ont été vendues comme esclaves.

La plus part d'origine italienne car entrées en France à l'aide de la Cosa Nostra, ces jeunes filles sont revendues pour payer les dettes de leur famille. Souvent obligées de

vendre leur corps, elles peuvent parfois en payer le prix cher. Nous pouvons citer comme exemple poignant le cas de la jeune M. Orsini, retrouvée défigurée à coup de poings par un sauvage du nom de F. Stapor. La pauvre avait été vendue à un bar du centre ville, le *Memories in the rain*, faisant le service et offrant ses charmes avant d'être battue jusqu'à plus soif par un client désaxé.



Mais cet exemple de sauvagerie n'est pas le seul que l'on peut recenser. En effet nous avons fait précédemment état d'une fusillade dans les rues de Paris ayant



coûté la vie à trois policiers et à une civile. Nous avons appris par la suite que cette innocente victime était elle aussi une esclave moderne puisque forcée de travailler dans le même pub insalubre, à chanter et à divertir la racaille des rues de Paris. Il semblerait donc que tous les indices pointent dans la direction des milieux mafieux en ébullition depuis quelques jours.

Alors que le crime s'empare de nos rues et répand le sang, nous ne pouvons que déplorer le sort réservé à ces esclaves modernes qui subissent les injustices dans le silence des balles et du sang.





Acte IV

- Pauca Meae -

C'est sous la terre infortunée
Que commence, obscure à nos yeux,
La ligne de la destinée;
Elles l'achèvent dans les cieux.

Acte IV - Pauca Meae -

Résumé de l'acte

Rien ne va plus. Les mafiosos sont subitement de retour au Manoir, dans la même position initiale qu'au tout début de la soirée. Mais les choses ont subtilement évolué : aucune trace de René Lambert, les armes ont encore une fois disparu, Louis Guerin débouche une bouteille de mousseux et ne semble pas avoir remarqué quoi que ce soit de surnaturel. Et pourtant, à la table des mafieux, la quatrième chaise est prise par un vieil homme ! Mais celui-ci disparaît assez vite et bientôt les certitudes des joueurs s'effondrent lorsqu'ils découvrent les indices disséminés dans la pièce.

Un coup de fil reçu par Guerin va mettre le feu au poudre : les flics sont en route, ils ont eu connaissance de leur planque, les mafieux ont donc été trahis. Mais la clef du coffre manque toujours, il faut trouver qui l'a volée.

Une seconde apparition du Vieil Homme donnera la réponse à cette question, leur indiquant l'endroit improbable où se trouve cette clef. Cet étrange homme disparaîtra mais bientôt la porte de la salle de réunion sera enfoncée par une escouade de flics et une lourde fusillade va débiter. Les flics vont tous mourir, laissant les mafieux victorieux.

C'est à ce moment que l'Acte prendra fin.

Les acteurs

Outre les six joueurs, il y aura en plus Louis Guerin (Organisateur). De plus, durant l'acte, le Vieil Homme (Organisateur 2) fera plusieurs apparitions rapides et l'ensemble des PNJs devra jouer l'escouade de flics qui se ruent dans le Manoir à la fin de l'Acte.

Attention, soyez cohérents ! L'Organisateur incarnant Guerin doit être le même qu'à l'Acte I ! Il en va de même pour celui qui a incarné le Vieil Homme à l'Acte II.

Les PNJs devraient dès que possible préparer l'Acte V sous l'égide du second organisateur lorsque cela est possible.

Matériel nécessaire

- Le plan de Paris annoté imprimé en grand (Annexes)
- Les coupures de journal (Annexes)
- Une bouteille de mousseux pour Guerin
- 5 revolvers
- Costumes de policiers (PNJs)
- Costume neutre avec une longue barbe (Vieil Homme)

Si vous avez bien suivi les instructions de ce scénario, la pièce du Manoir ne devrait pas avoir été chamboulée ni dérangée depuis que s'y est déroulé l'Acte I. Remplacez juste la table avec le nouveau plan de Paris annoté à son endroit initial, ainsi que le

téléphone et les cartes des arrondissements. Servez vous des photos prises au tout début pour cela. Remplacez les anciens articles de journaux par les nouveaux (pages 11, 12 et 13). Posez-les à des endroits différents de ceux de l'Acte I.

Donnez les revolvers aux PNJs déguisés en policiers lorsque vous enverrez l'assaut.

Disposition des acteurs

Très important, il vous faudra replacer les personnages exactement comme au tout début de la Murder Party. Pour cela, utilisez les photos prises.

Une seule chose diffère, installez le Vieil Homme sur la quatrième chaise autrefois inoccupée de la table où se trouvent les parrains de la mafia.

Planning des événements

Tous les actes commenceront à T = 0. La scène va durer environ 45 minutes.

T	L'organisateur crie « Lumière »
T + 0 minutes	Guerin débouche une bouteille de moussoux. Le Vieil Homme est assis à la table des parrains.
T + 20 minutes	Guerin reçoit un coup de fil étrange qui l'indique de l'arrivée de la police. Recherche de la clef du coffre fort
T + 40 minutes	Seconde apparition du Vieil Homme qui montre l'endroit où est la clef
T + 45 minutes	Assaut des forces de l'ordre, fusillade et victoire des mafieux

Déplacez les joueurs du jardin où se déroulait l'acte III pour les replacer avec précision dans la pièce de l'Acte I, le Manoir. Confisquez-leur toutes leurs armes mais laissez le testament dans la main de celui qui le tenait. Faites disparaître la boîte qui contenait le testament. Placez Guerin comme avant avec une bouteille similaire dans sa main, prête à être ouverte dès la reprise de l'Acte. Asseyez l'Organisateur jouant le Vieil Homme à la table des parrains.

Une fois tout le monde en place, faites un signe à Guerin pour qu'il s'apprête à faire sauter le bouchon et criez « Lumière ». Laissez un moment aux joueurs pour se rendre compte de tout ce qui a changé puis coupez de nouveau le temps avec « Ombres ». Faites alors disparaître le Vieil Homme de la scène au bout de quelques secondes.

Au temps indiqué, faites décrocher le téléphone à Guerin. Celui-ci devra s'alarmer de l'arrivée de la police et crier au traître qui a vendu le secret de la réunion. Pas le temps de s'échapper, il va falloir se défendre, mais la clef du coffre est toujours manquante ... quelqu'un doit bien l'avoir sur lui !

Les mafieux vont donc se monter les uns contre les autres jusqu'à ce que, à l'heure prévue, le Vieil Homme refasse son apparition et se dirige avec lenteur au point où la clef est cachée. Pour se faire, criez « Ombres » puis déposez la clef du coffre sous le plan de Paris avec le plus de discrétion possible. Placez le Vieil Homme au centre de la pièce et

redémarrez le temps. Une fois que l'apparition aura touchée le plan de Paris (sur-jouez ce geste), arrêtez le temps et laissez les joueurs trouver la clef, ouvrir le coffre et se préparer pour l'assaut.

Environ cinq minutes après, lancez l'assaut de PNJs déguisés en flics et armés de revolvers à grands renforts d'injonctions de se rendre et de cris typiques d'une attaque de flics contre des bandits. Faites en sorte qu'une fusillade rocambolesque éclate et que les policiers meurent tous un par un dans des poses spectaculaires (roulé-boulé, affalement contre un mur ...). Ne vous blessez pas tout de même.

Une fois tous les policiers morts et la fumée des détonations un peu dissipée, figez une dernière fois l'Acte en criant « Ombres ».

Les rôles non joueurs et leurs objectifs



Louis Guerin

Contrairement à tous les autres hommes présents, Louis Guerin n'est pas membre de la mafia. C'est un majordome indépendant qui loue sa maison de campagne surnommée le Manoir aux mafieux qui veulent pouvoir s'y réunir en secret, fomenter des casses où bien se planquer le temps qu'une sale histoire se tasse. C'est un homme à la physionomie banale et qui cultive une certaine transparence ; c'est quelqu'un sur qui l'on ne se retourne pas et qui ne fait jamais de bruit.

Sa planque a été récemment louée par Moreau pour servir de lieu de réunion à une rencontre inter-parrains et Louis Guerin y voit là une parfaite occasion de montrer l'étendue de ses capacités d'accueil et de service. Il a pour cela imposé des règles strictes à chaque membre venant et il compte bien les faire tenir. Entre autres, il a imposé la mise sous clef de toutes les armes ainsi que le respect de la neutralité. Il ne penche pour aucun parti, même s'il est et reste français.

Louis Guerin s'est occupé du service et du maintien de l'ordre cette nuit fatidique jusqu'à l'arrivée inattendue de la police. Après avoir ouvert le coffre des armes aux parrains, il s'est enfuit par une trappe secrète de sa connaissance et a quitté le pays quelques jours plus tard pour aller s'installer en Espagne, là où il a vécu paisiblement jusqu'à la fin de sa vie.

Ses objectifs sont :

- Déboucher une bouteille de mousseau au début de l'Acte
- Servir en boisson les mafieux

- Jouer comme si l'Acte I n'avait jamais eu lieu
- Ne pas remarquer la présence du Vieil Homme
- Recevoir un coup de fil et alerter les mafieux de l'arrivée de la police et dire qu'ils n'ont pas le temps de fuir, mieux vaut se défendre ; sauf qu'il faut avant tout retrouver la clef du coffre que quelqu'un doit avoir chapardée
- Crier au traître qui les a balancés (une fois le coup de fil reçu)
- Ne pas se mêler des affaires en cours et discuter de sujets légers
- Se planquer lors de l'assaut de la police
- Faire vivre la Murder Party

Compétences : Aucune

Le Vieil homme

Simplement déguisé en vieux, avec des habits amples et informes, ainsi qu'une longue barbe blanche postiche.

Il ne dira rien pendant ses apparitions, la première fois se contentant de regarder dans le vide, comme absent de la situation ; la seconde fois en marchant lentement, la tête penchée de travers en pointant du doigt la carte de Paris sous laquelle la clef du coffre-fort aura été cachée préalablement à son arrivée.

Compétences : Aucune

Explication de l'acte

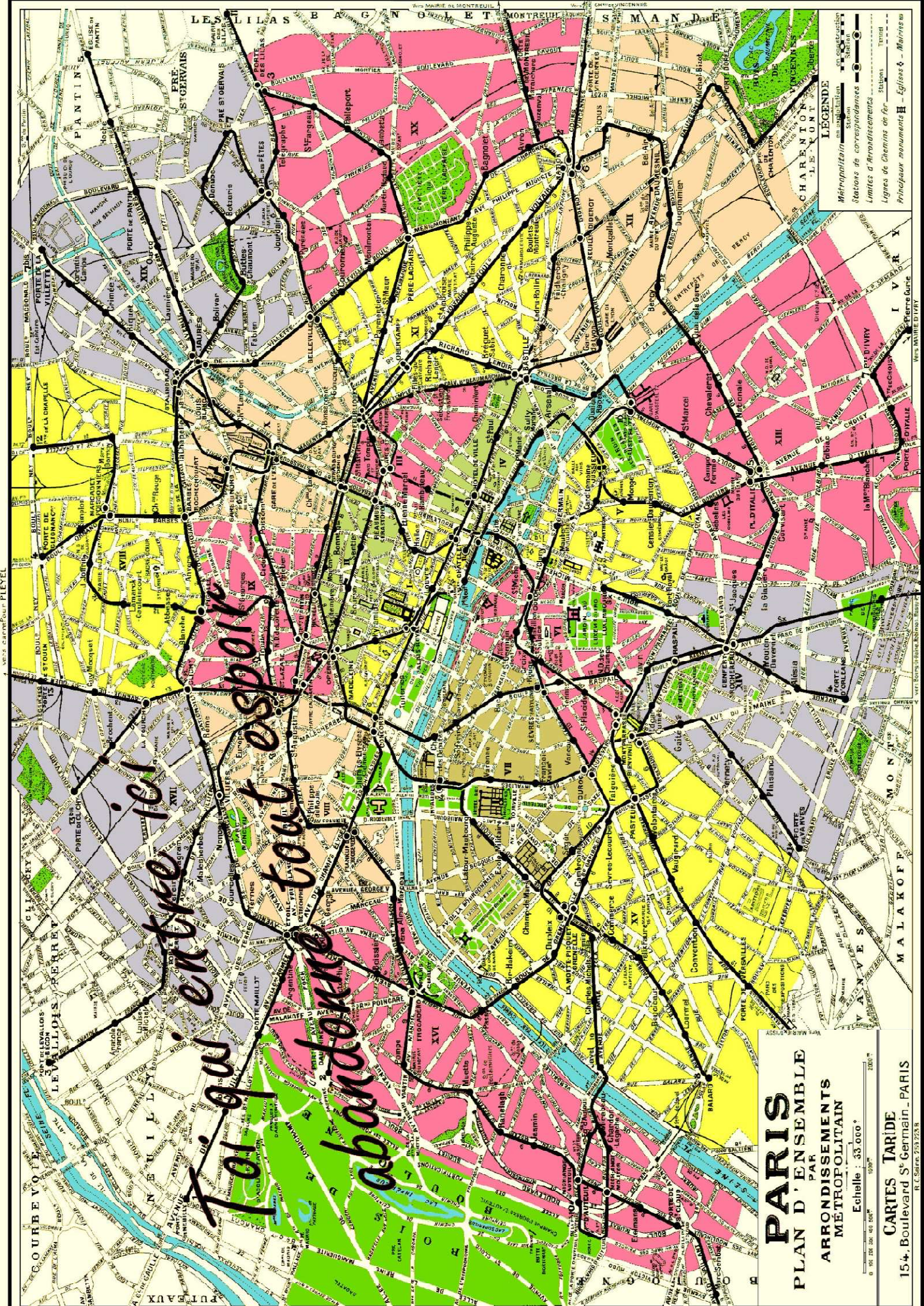
Forcés de retourner à une version plus véridique du déroulement de la tragique nuit au Manoir par la lecture du testament, les songes perturbés du vieux Legrand le font apparaître à la table des parrains au début de la scène, les mafieux encore une fois disposés comme ils l'étaient au moment de leur mort.

Même si très vite estompée, son image ne peut s'empêcher d'être rongée par le remord et va donc aider ses anciens compagnons. Comme elle sait comment va se dérouler le final, la projection de Legrand va finalement leur pointer l'endroit où est cachée la clef du coffre fort pour qu'ils puissent se défendre.

Comme il l'était advenu lors de la véritable nuit, les policiers vont débarquer et tirer dans le tas. Mais, s'accrochant à son délire de rédemption, le délire psychique du vieux Legrand va vouloir faire triompher les mafieux ; changeant ainsi le cours de l'histoire.

Annexes à cet acte

Voici tous les documents que vous aurez à imprimer pour la bonne marche de cet acte.



Tout ce qui est entre ici et tout espoir est abandonné

LEGENDE

Métropolitain en construction

Stations de correspondances

Limites d'arrondissements

Lignes de Chemins de fer

Principaux monuments

— Eglises —

— Mairies —

— Ponts —

— Canaux —

— Parcs —

— Jardins —

— Forêts —

— Lacs —

— Fleuves —

— Rivières —

— Cours d'eau —

— Routes —

— Chemins —

— Fer —

— Tramway —

— Métro —

— Métro en construction —

— Métro à grande vitesse —

— Métro à grande vitesse en construction —

— Métro à grande vitesse à l'étude —

— Métro à grande vitesse abandonné —

— Métro à grande vitesse en désaffectation —

— Métro à grande vitesse en démolition —

— Métro à grande vitesse en vente —

— Métro à grande vitesse en location —

— Métro à grande vitesse en location à long terme —

— Métro à grande vitesse en location à court terme —

— Métro à grande vitesse en location à très court terme —

— Métro à grande vitesse en location à durée indéterminée —

— Métro à grande vitesse en location à durée déterminée —

— Métro à grande vitesse en location à durée déterminée à court terme —

— Métro à grande vitesse en location à durée déterminée à long terme —

— Métro à grande vitesse en location à durée déterminée à très long terme —

— Métro à grande vitesse en location à durée indéterminée à court terme —

— Métro à grande vitesse en location à durée indéterminée à long terme —

— Métro à grande vitesse en location à durée indéterminée à très long terme —

PARIS

PLAN D'ENSEMBLE

PAR

ARRONDISSEMENTS

MÉTROPOLITAIN

Echelle : 33 000

154, Boulevard St-Germain - PARIS

R.C. Sirey, 210 223 B



LA PÈGRE VACILLE !

Tremblement de terre au commissariat ! Après la plus qu'étonnante arrestation d'un mafioso du nom de Sureau, la police tente le tout pour le tout. "Nous ne laisserons pas passer une chance pareille" déclare le porte-paroles de la police. "Avec Sureau entre nos mains, nous avons une chance de nuire à la Pègre et tout particulièrement à son parrain, Léon Moreau. Si Sureau crache le morceau, nous aurons assez d'éléments pour appréhender le chef de famille. Et si on a Moreau, on ouvre la porte au nettoyage complet de Paris".

Il reste maintenant à espérer que Moreau n'ait pas d'autres atouts en main.



DÉFENSEURS DE LA PAIX ?

Nous ne le cachons pas, nous autres journalistes avons nos sources de renseignements. Parfois légales, parfois un peu moins. Mais quoi qu'il arrive, nous avons donné notre parole à ces hommes et jamais ne divulguerons leurs noms. Or il semblerait que ces fiers messieurs de la police ne soient pas aussi intègres ... en effet, nos hommes de l'ombre nous ont fait savoir que depuis quelques temps, les accords passés avec l'Etat n'étaient pas toujours respectés. S'il ne s'agit pas là de trahison, puisque ces promesses sont souvent faites à des truands en échange d'un service rendu, il n'en reste pas moins que la police se devrait de montrer l'exemple à la société.

Nous n'encourageons ni le banditisme ni la démagogie ici à la rédaction du "Petit quotidien de Paris" mais nous souhaitons nous élever contre ce genre de pratique qui ne fait qu'assoir la mauvaise réputation des forces de l'ordre.

LES AMANTS DU SOIR

Dans ce numéro spécial de notre journal, nous vous avons déjà parlé d'une malheureuse jeune femme qui a goûté à la noirceur des ombres de la nuit parisienne. Après avoir payé quelques verres aux assoiffés qui hantent les bistrotts malfamés, nous avons eu vent d'une histoire qui ne manqua pas d'éveiller notre intérêt.



Des rumeurs courent sur une éventuelle liaison entre cette défunte chanteuse de cabaret et un mafieux de la Pègre locale. Si aucun nom n'a été prononcé, il semblerait que ce français fasse partie des hautes sphères de la mafia, prenant directement ses ordres du parrain L. Moreau (voir notre article ci-contre). Alors ? Véritable histoire d'amour à la fin tragique ou règlement de comptes entre gangs ?

C'EST CHEZ SOI QUE LES PÂTES SONT LES MEILLEURES



N'est-ce pas ? Alors quand nous apprenons que le parrain de la mafia sicilienne implantée à Paris semble liquider ses dus et devoirs et calmer les agitations de son clan, nous ne pouvons qu'espérer qu'il a décidé de se reposer et de laisser la poudre se ramollir au fond des balles de son arme. Quoique le fond de commerce de la Cosa Nostra soit toujours en essor grâce aux jeux d'argents, une suractivité récente a fait des étincelles. Espérons que la dépense d'un tel montant soit pour l'achat de quelques sacs de pâtes.



LA COS(T)A NOSTRA ?

De récents rapports de la police italienne font état de la vente de biens immobiliers sur la côte méridionale de l'Italie au profit d'une œuvre on ne peut plus douteuse. En effet, le permis de construire qui a été proposé pour la rénovation du bâtiment indique l'ouverture prochaine d'une maison pour la jeunesse italienne. Même si l'exact signification de cet achat n'est pas connue il semblerait que les *Carabinieri* aient flairé la présence de l'ombre de la Cosa Nostra derrière cette transaction. Quoique la Sicile soit depuis des lustres le vivier principale de la mafia, il n'en reste pas moins que cette affaire inquiète.

DU SANG SOUS LES ONGLES

Derrière le sourire et le rouge à lèvres se cache parfois une véritable panthère. En effet, les enquêteurs de la police viennent de mettre la main sur des indices qui laissent à penser que la porte-flingue de la mafia italienne ait été mouillée dans plusieurs affrontements sanglants ces derniers mois. On nous a fait comprendre qu'elle aurait participé à l'assassinat du jeune mafieux abattu dans son taxi et que des traces de son méfait auraient été relevées. De ce fait, le parquet va bientôt ouvrir un dossier et l'accusée sera amenée à répondre de ses agissements. Toutefois, il est fort à parier que Marciano ne se déplacera pas pour ce genre de procès et c'est pourquoi le juge s'est dit prêt à être clément si elle se livrait.



L'OR BLANC DES RUSSES

Ca y est. Elle a envahie nos rues et nos maisons, elle se vend sous le manteau par la Mafia Rouge et se consomme dans les sociétés les plus distinguées de notre capitale. La drogue en poudre fait un véritable ravage parmi la bourgeoisie de Paris et les secours sont arrivés bien trop tard pour plusieurs de ses victimes. Devant cette recrudescence de morts par empoisonnement chimique, les médecins tirent la sonnette d'alarme et ont décidés de se mettre en grève en signe de protestation.

DES TÊTES VONT TOMBER !

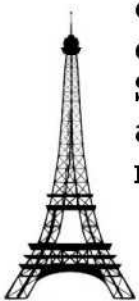
C'est ce que nous promet notre agent de liaison à l'Hôtel de Justice alors que le



témoignage d'une vieille femme courageuse vient d'être entendu. Il semblerait qu'elle ait été le témoin oculaire de la grande boucherie qui a opposé la police à la mafia russe il y a quelques semaines de cela. Pour sa sécurité nous taisons son nom, mais cette personne prétend avoir vu le visage de l'un des tueurs de flics. Si son patronyme n'a pas été prononcé, le nom du parrain de la Mafia Rouge est sur toutes les lèvres.

LA CHASSE AUX SORCIÈRES

La liste des déserteurs de l'armée russe vient d'être publiée par le bureau des affaires étrangères conjointement avec l'armée française. Cette liste de nom va permettre l'identification des expatriés d'origine russe et de les renvoyer ainsi dans leur pays pour qu'ils y soient jugés par les tribunaux militaires de leurs semblables. Connaissant le passé honteux de ces déserteurs, il n'est dès lors pas étonnant d'y voir apparaître des noms tels que Gabrilov ou Samarine, des malfaiteurs bien connus des services de la police parisienne. Si la disparition de ces truands des frontières de la France serait une aubaine, le ministère a fait savoir qu'il serait prêt à suivre l'exemple de nos amis espagnols.



Acte V

- En marche -

Ecoutez-moi. J'ai vécu; j'ai songé.
La vie en larmes m'a doucement corrigé.
Vous teniez mon berceau dans vos mains, et vous fîtes
Ma pensée et ma tête en vos rêves confites.

Acte V

- En marche -

Résumé de l'acte

Tout recommence. Les mafieux se réveillent attablés comme au tout départ de leur soirée au Manoir. Cette fois, ils possèdent leurs armes avec eux et la lumière de la pièce est un peu plus sombre. De plus, Guerin a disparu.

Alors qu'ils se demandent ce qu'il se passe, l'étrange Vieil Homme va réapparaître, divaguant dans le noir, à moitié fou, parlant à voix basse à quelqu'un qui n'est pas là. A sa disparition, les dernières clefs de l'intrigue vont être distribuées, juste avant que la police ne débarque encore une fois à grands renforts de sirènes et de cris.

Une fusillade éclate mais celle-ci sera interrompue en plein milieu par la fin de l'Acte.

Les acteurs

Il ne reste que les six joueurs. Toutefois, durant l'acte, le Vieil Homme (Organisateur) fera une longue apparition puis l'ensemble des PNJs devra jouer l'escouade de flics qui se ruent dans le Manoir à la fin de l'acte.

Attention, soyez cohérents ! L'Organisateur incarnant le Vieil Homme doit être le même qu'aux Actes II et IV.

Les PNJs devraient dès que possible préparer l'Acte VI sous l'égide du second organisateur lorsque cela est possible.

Matériel nécessaire

- De quoi faire baisser la lumière de moitié dans la salle
- Les coupures de journal (Annexes)
- 5 revolvers
- Costumes de policiers (PNJs)
- Costume neutre avec une longue barbe (Vieil Homme)

Les joueurs vont rejouer dans la même pièce que dans l'acte précédent. Remplacez donc les objets déplacés et remplacez les anciennes coupures de journaux par les pages 14, 15 et 16 avant de baisser la lumière de la pièce à l'aide d'un régulateur ou d'un autre artifice. Pour se donner une idée, la salle de jeu doit être moitié moins éclairée qu'à l'acte précédent.

Laissez leurs armes aux mafieux cette fois-ci.

Donnez les revolvers aux PNJs déguisés en policiers lorsque vous enverrez l'assaut.

Disposition des acteurs

Très important, il vous faudra replacer les personnages exactement comme au tout début de la Murder Party. Pour cela, utilisez les photos prises au premier acte.

Planning des événements

Tous les actes commenceront à T = 0. La scène va durer environ 30 minutes.

T	L'organisateur crie « Lumière »
T + 0 minutes	Les mafieux reprennent leurs esprits dans la semi pénombre
T + 15 minutes	Le Vieil Homme apparaît et divague au milieu des joueurs
T + 30 minutes	Assaut des forces de l'ordre, fusillade et arrêt de l'acte en plein combat

Remplacez les joueurs dans la position exacte de leur début à l'Acte I (et donc similairement à l'Acte IV). Laissez-leur leurs armes. Enlevez les anciens indices. Baissez la lumière de moitié comme indiqué ci-avant et criez « Lumière ».

Les joueurs vont cogiter un moment dans le calme, cela leur permettant de faire le point sur tout ce qu'il s'est déroulé jusqu'à présent.

Au bout de quinze minutes, figez le temps et placez l'Organisateur jouant le Vieil Homme près de la porte de la salle de jeu qui donne sur le reste de votre maisonnée, la porte étant fermée. Le temps reprendra son cours et le Vieil Homme va divaguer, sans jamais toucher un personnage, et monologuer en toussotant. Il ne répondra pas vraiment aux questions qu'on lui posera mais délivrera quelques bribes d'informations. Au bout de quelques minutes, criez « Ombres » et faites disparaître le Vieil Homme tout en abandonnant le dernier indice de la soirée sur la table des parrains (page de couverture du journal en Annexes).

Environ quinze minutes après la disparition du Vieil Homme, refaites donner l'assaut aux policiers à grands renforts de cris et d'injonctions, en tentant d'être organisé de la même façon qu'à l'Acte IV. Les tirs et les cris vont continuer mais cette fois sans qu'aucun policier ne tombe raide mort.

En plein milieu de ce combat, faites sonner la fin de l'Acte en criant « Ombres ».

Les rôles non joueurs et leurs objectifs

Le Vieil homme

Simplement déguisé en vieux, avec des habits amples et informes, ainsi qu'une longue barbe blanche postiche.

Pour la première fois, il va parler. Son apparition devra se dérouler ainsi : le Vieil Homme va marcher lentement, claudiquant comme s'il était boiteux et maladif (ce qu'il

est en réalité) et marmonner dans sa barbe de sombres phrases. Voici ce qu'il devrait babiller durant son périple de quelques minutes :

« Son sang coulait ... si épais ... si lourd entre mes mains ... Non, pas juste son sang ... les leur à tous ... partout ... sur mes mains ... Je n'ai jamais réussi à l'enlever ... malgré avoir frotté ... et frotté ... et frotté ! Pourquoi est-ce que ça n'a pas été le mien ? Alors que je n'attends que cela ... »

« J'aurais du m'en douter Le fumier ne fait pas naître les roses ... il faut qu'à la base il y ai du bon dans ce tas de merde ... mais malgré tout ce que je voulais ... tout ce que j'ai fait ... je voulais la planter cette rose ... je voulais la voir grandir ... être fier d'elle ... que tout le monde me dise ... combien elle est belle ... combien elle était belle ... »

« Et ce sang ... ce sang sur mes mains ... qui ne part pas ! Je n'ai plus qu'une seule solution ... qu'une seule façon de laver mon âme ... mais est-ce possible ? Dites le moi ! Est-ce possible ? »

Durant sa marche folle, il ne pourra pas répondre aux questions ni aux touchers qu'autrement qu'avec des cris de douleur. Il sera insensible à toute compétence durant cette apparition.

Explication de l'acte

Il est impossible de changer le passé et malgré toute sa volonté, l'esprit du vieux Legrand ne peut rien y faire. Il revoit donc encore une fois la scène telle qu'elle s'est véritablement déroulée, faisant abstraction de tous les détails et se concentrant sur les mafieux.

Sa rage de demander pardon est trop forte et encore une fois le vieil homme va se matérialiser dans la scène, délirant doucement alors que ses forces le quittent, d'où l'ambiance plus sombre que précédemment. Il mélange son rêve turbulent avec la réalité de sa chambre où il est en train de mourir avec un médecin à son chevet.

Les policiers arrivent finalement et la fusillade recommence mais cette fois aucun flic ne tombe.

Annexes à cet acte

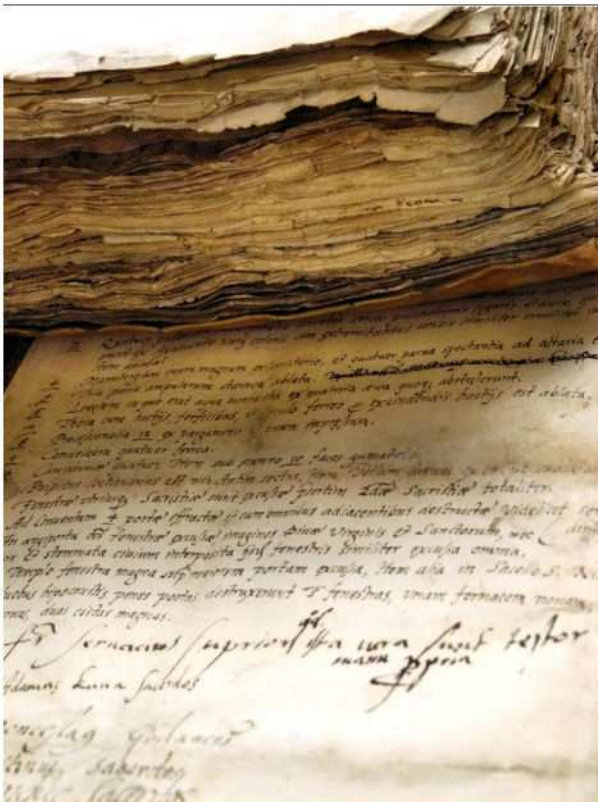
Voici tous les documents que vous aurez à imprimer pour la bonne marche de cet acte.



BRISÉ

Nous vous avons parlé du tragique accident de voiture qui avait coûté la vie à un jeune garçon. L'automobile avait foncé contre un arbre et le petit a été tué sur le coup. Mais ce que l'on ne savait pas et qui vient d'être découvert, c'est que cet enfant avait les mains ligotées dans le dos. Vraisemblablement enlevé à ses

parents, il a été fourré à l'arrière de la voiture jusqu'à ce que celle-ci fasse une embardée pour éviter un cochon sauvage (dont le corps a été retrouvé quelques mètres plus loin). Le garçon a alors sans doute été catapulté dans l'habitacle et c'est là que son cou s'est rompu. La thèse de l'enlèvement a d'ailleurs été corroborée par la découverte de l'identité de la jeune victime. Il s'agit de Lucas Lanvin fils du jockey Carl Lanvin dont le corps a été retrouvé à son domicile. D'après les registres de la police, Carl Lanvin était encore vivant lorsqu'on lui a appris la terrible nouvelle par téléphone.



CONFESSIONS SUR LE DIVAN

Les notes du psychologue personnel de Maksim Kaganovitch ont été rendues publiques ce matin suite à un accord avec le tribunal correctionnel. Les mémoires des conversations entre le médecin et son patient montrent un Kaganovitch brisé par la vie et en proie à de terribles cauchemars dans lesquels il revoyait les femmes mortes à son service. D'après ces mêmes notes, il se serait personnellement ruiné auprès d'autres mafias pour pouvoir donner une pension aux familles des filles qu'il a perdu. Les derniers feuillets indiquent toutefois qu'il a réussi à sauver quelques femmes avant de mystérieusement disparaître.





LES MOTS D'UN PÈRE

La mystérieuse lettre en cyrillique retrouvée chez le déserteur Pyotr Samarine a été traduite et une copie illégale nous est parvenue à la rédaction. En voici le contenu :

"Mon fils,

Je t'écris cette lettre de mon lit de souffrance. Je ne peux plus me lever, la douleur m'aveugle et bientôt je ne serai plus. Il est trop tard pour que tu rentres me voir, je serai parti avant. Mais saches que tu as toujours fait ma fierté, même lorsque tu as décidé de fuir notre beau pays. Oui, c'est une Russie rude, mais crois moi, elle sait récompenser les hommes bons.

Je prie pour que tes actes en cette France lointaine soient à la hauteur de ton âme et que malgré la distance tu ne m'aies pas oublié. Car moi, jamais je ne pourrais m'y résoudre. J'emporterai avec moi un amour intacte pour mon fils.

Je te joins à cette lettre la médaille que j'ai gagné pour toutes ces années de service au front. Puisse t-elle te porter chance comme à moi.

Comme je te sais caché en France, j'ai fait passer la frontière clandestinement à ce colis grâce aux bons soins de Pyotr. Excuse-le de t'apporter de si tristes nouvelles et embrasse ton frère d'armes pour moi.

Je t'aime,

Ton père."



30 ANS FERMES

La peine a été prononcée, la sentence sera appliquée.

Malgré les protestations de l'incriminé sur le manque de preuves de sa culpabilité et sur le fait qu'il s'est retrouvé emprisonné sans motif réel, le juge a voulu faire montre d'un exemple pour les malfrats encore en liberté dans Paris.

Bernard Sureau vient donc d'être condamné à trente années de prison ferme, sans aucune chance de sursis.

Voilà ce qu'il en coûte d'appartenir à la Pègre. Et ce jugement n'est que le premier d'une longue lignée a déclaré le Président de la Cour.

Le condamné quand à lui a été emmené à la prison sous bonne garde, non sans avoir avant hurlé à la foule : "Vous verrez, demain je serai sorti, demain Moreau viendra me chercher ! Il me l'a promis !"





PAS DE PARDON ...

La veuve d'Alain Prévert vient de faire sa déclaration auprès des autorités après l'identification du corps de son mari. Selon elle, Alain Prévert aurait vécu sa vie avec insouciance à Paris, allant même jusqu'à abuser de la confiance des gens pour leur soutirer de l'argent. Mais ce n'était pas pour autant un mauvais homme, le défend elle. Car lorsqu'il a appris qu'il avait un fils d'une aventure passagère avec la jeune femme il a décidé de tout plaquer pour partir s'installer au vert avec elle. Mais pour cela il devait régler ses dettes, en particulier avec l'inflexible patron du *Memories in the rain*. C'est approximativement à ce moment là que Prévert a disparu.

Les meurtriers de Prévert ont été appréhendés plus tôt dans la journée. Appartenant à une mafia rivale, ils se défendent du crime en expliquant que la situation a dérapé. Une défense qui saura sans doute convaincre le fils orphelin de Prévert.

INCROYABLE BAVURE

L'affaire n'aurait pû prendre une tournure plus négative.

Une enquête de la police des polices sur la fusillade qui a coûté la vie à une innocente passante,

identifiée comme Carla Marciano, fille d'immigrés italiens, vient d'être rendue

publique. Le rapport fait état des

reconstitutions balistiques et de l'identification des armes ayant tiré chacune des balles. Et la conclusion

est à la fois horrible et incompréhensible.

La balle qui a tué mademoiselle Marciano provient d'une arme de

service de la police avec un pourcentage

de chance de 94.3%. Le propriétaire de cette arme, dont le nom sera tû par égard à son rang, ne pourra pas comparaître pour répondre de sa bavure car il fait partie

des représentants de l'ordre morts ce jour là. Les balles extraites de son corps indiquent qu'il a été abattu par l'une des armes de la Mafia Rouge, retrouvée

sur place. Les syndicats se sont déjà emparé du rapport pour demander une contre-enquête et innocenter les forces de l'ordre. Toutefois, ce

procédé ne saurait aboutir qu'à un voile de honte supplémentaire sur les services policiers. Voilà une nouvelle qui risque fort de

faire baisser l'estime de la police dans le cœur des citoyens.



EDITION SPÉCIALE :

LA FIN DE LA MAFIA DANS LES RUES DE PARIS ?

La police parisienne a fait une périlleuse descente au tristement célèbre "Manoir", l'une des cachettes sécurisées des familles mafieuses sévissant à Paris. Malgré les sommations d'usage et les pourparlers, le plomb a répondu au plomb. Suite à une longue fusillade, les forces de l'ordre ont pénétré les locaux et nous ont annoncé avoir mis fin de façon pondérée à l'ère mafieuse. Tous les détails de cette féroce expédition dans notre journal.



Incendies criminels au sud de Paris, la piste du grand banditisme privilégiée !

"Il n'y aura pas de passe-droit ni de pardons" déclare le procureur en charge.

Le *Memories in the Rain* fermé pour investigations.





Acte VI

- Au bord de l'infini -

Au nom des innocents, Dieu, pardonnez aux crimes.
Père, fermez l'enfer. Juge, au nom des victimes,
Grâce pour les bourreaux!
De toutes parts s'élève un cri: Miséricorde!

Acte VI

- Au bord de l'infini -

Résumé de l'acte

Tout recommence, encore une fois, mais pour la dernière des représentations.

Les mafieux vont se réveiller couverts de sang, noyés dans des flaques d'hémoglobine qui se situent là où ils avaient mal au départ du jeu (voir leurs fiches de personnage). Il fait très sombre dans la pièce, mais une lumière un peu plus forte émane du couloir, par la porte autrefois fermée.

En suivant cette lumière, les mafieux vont trouver une nouvelle porte entrouverte avec un énorme flot de lumière passant par l'entrebâillement. En entrant dedans, ils se trouveront dans une salle à l'éclairage vif avec le vieil homme des apparitions, allongé dans un lit, sa barbe recouvrant le dessus des draps immaculés. Il porte le brassard vert qu'il avait à l'époque du carnage au Manoir. A son côté, un médecin l'accompagne dans son trépas.

Le vieux Legrand va demander pardon à chaque mafieux de son souvenir avant de lentement se laisser porter par les ailes de la mort, plongeant la salle dans le noir progressivement, indiquant la fin de la Murder Party.

Les acteurs

Les six joueurs sont présents ainsi que le Vieil Homme (Organisateur) et un médecin en blouse blanche (Organisateur 2). Attention, soyez cohérents ! L'Organisateur incarnant le Vieil Homme doit être le même qu'aux Actes II, IV et V.

Les PNJs devront rester cachés jusqu'à la fin de l'acte pour ne pas intriguer les joueurs. Vous pourrez toutefois en assigner un à la photographie du grand clou du spectacle mais celui-ci devra en permanence rester derrière les joueurs et ne pas se faire remarquer. Un autre devra se cacher dans la salle du mourant et piloter la commande du régulateur de lumière (voir ci-après).

Matériel nécessaire

- Une salle de taille moyenne avec un grand lit
- Une lampe halogène avec régulateur de luminosité
- De fausses taches de sang adhésives
- Un gros sac de petites bougies
- Des allumettes
- Une rose (fraîche de préférence)
- Brassard vert similaire à ceux donnés à Legrand à l'Acte I
- Costume de médecin (avec blouse blanche et stéthoscope)
- Costume neutre avec une longue barbe (Vieil Homme)

Les joueurs vont encore une fois débiter la pièce au même endroit qu'aux deux actes précédents. Nettoyez la pièce des vestiges de journaux de l'acte précédent et éteignez-en la lumière presque complètement. Ne laissez qu'assez de lumière pour que les joueurs puissent se voir entre eux.

La préparation des pièces est la suivante. Premièrement, collez à l'aide de bandes adhésives de fausses taches de sang en papier / velours / carton sur les mafieux lorsque ceux-ci seront hors du temps et déjà replacés dans leur position initiale.

Ensuite, ouvrez la porte de la pièce de jeu et faites un chemin lumineux à l'aide des bougies jusqu'à la salle où se trouve le lit de mort du vieux Legrand. Gardez vous d'éclairer ce couloir autrement qu'à la bougie pour garder un vif contraste avec la chambre du malade. Déposez la rose au pied de la porte du vieux Legrand, porte que vous laisserez entrouverte sur un centimètre (pas plus) pour signifier qu'elle peut être ouverte.

Enfin, installez la lampe halogène dans la salle du vieil homme en position de luminosité maximale, quitte à avoir un peu mal aux yeux. Glissez l'Organisateur incarnant Legrand dans le lit en posant sa barbe au dessus des draps. Nouez à son bras son bandeau vert. L'autre organisateur doit se déguiser en médecin et se tenir près du lit, dans une posture neutre. Enfin, l'un des PNJs devra se cacher et tenir la commande de l'halogène sur laquelle il aura fait six points au crayon. Chaque point indiquera une intensité plus faible de luminosité (de l'éclairage maximum au noir total).

Disposition des acteurs

Très important, il vous faudra replacer les personnages exactement comme au tout début de la Murder Party. Pour cela, utilisez les photos prises au premier acte.

Placez le Vieil Homme dans le lit et le médecin à son côté, du bord opposé à celui par lequel entreront les mafieux (pour leur laisser la place d'entrer). Cachez l'un des PNJs sous le lit ou dans un placard pour qu'il puisse gérer la commande de lumière.

Planning des événements

Tous les actes commenceront à T = 0. La scène va durer environ 30 minutes.

T	L'organisateur crie « Lumière »
T + 0 minutes	Les mafieux reprennent leur esprit dans la pénombre et se rendent compte de leur état sanglant
T + 5 minutes	Ils suivent la route de lumière jusqu'à la porte du mourant
T + 15 minutes	Scène de la rédemption de Legrand et demande de pardon auprès de ses souvenirs
T + 30 minutes	Fin de la Murder Party

Remplacez les joueurs dans la position exacte de leur début à l'Acte I (et donc similairement à l'Acte IV et V). Enlevez-leur leurs armes. Collez à l'aide de sparadraps et de scotch les fausses taches de sang sur leur corps en suivant cette directive :

- Alfonso di Marzi : mâchoire, joue
- Angela Marciano : ventre, nombril
- Volodya Korolenko : dos, omoplates
- Dmitric Gabrilov : tête, tempes

- Léon Moreau : jambe, hanche

Baissez la lumière jusqu'à créer une pénombre profonde mais pas encore totale. Allumez les bougies et placez les à terre dans le couloir menant jusqu'à la porte de la pièce finale de cet acte. Ouvrez la porte qui se situe entre le salon dans lequel les joueurs se trouvent et le couloir illuminé aux bougies. Une fois prêts, l'un des PNJs criera « Lumière ».

Les joueurs vont évoluer d'eux même au travers du chemin de lumière jusqu'à la porte du mourant. Se retrouvant dans la pièce de Legrand, ils vont se placer à côté du vieil homme. Là, Legrand demandera pardon à chaque mafieux pour son crime, celui de les avoir dénoncés à la police et du résultat terrible qui a conduit à leur mort (pour plus de détails, voir le paragraphe final « La scène de la rédemption » et la description du rôle du Vieil Homme).

Hélaçant les mafieux tour à tour et en leur demandant grâces, à chaque verdict de pardon ou de maudissement la lumière baissera d'un cran pour finalement plonger la pièce dans le noir lorsque le dernier mafieux (Legrand en plus jeune) se sera prononcé.

Les rôles non joueurs et leurs objectifs



Claude Laennec

Depuis que son père lui a donné son premier stéthoscope à l'âge de huit ans, Claude Laennec s'est découvert une passion pour la médecine et pour le soin des gens dans le besoin. Auscultant son chien, son premier patient, puis ensuite ses parents par jeu, Claude fini par entrer au Collège de Médecine de Paris juste avant sa majorité. Là il fit une brillante carrière et se spécialisa dans la gériatrie ainsi que dans le traitement des maladies touchant le cerveau des patients plus âgés. Il fut parmi les codécouvreurs de la maladie dite de la Fièvre Australe et remporta une médaille de la recherche française pour

ses travaux sur les inhibiteurs sensoriels.

Marié, père de trois beaux enfants, il s'est vu contacté par le Ministère de Médecine de France pour s'occuper des cas un peu moins glorieux mais tout aussi intéressants des anciens détenus atteignant un âge avancé. Voulant aider son prochain, Claude accepta et se vit confier la garde de plusieurs vieux bandits, dont André Legrand en particulier. Il recueillit ses diverses élucubrations sur des carnets de note et tenta depuis de combattre le mal qui tient le pauvre homme en vie, celui-ci sombrant de plus en plus dans la folie et l'amertume. Mais c'est peine perdue car Legrand souffre d'un mal inguérissable : le remord.

Sachant la dernière heure de son patient sur le point de sonner, Laennec se trouve maintenant auprès de lui, dans la chambre de celui-ci et veut tant bien que mal accompagner les derniers soupirs de cette pauvre âme égarée.

Ses objectifs sont :

- Ne pas voir les mafieux et faire comme s'ils n'étaient pas là (attention à bien le jouer, c'est difficile)
- Poser la main sur l'épaule du vieux Legrand pour le calmer quand il s'agite
- Le rassurer sur le fait qu'il ne va pas souffrir, que tout va aller pour le mieux, que c'est bientôt fini
- Faire vivre la Murder Party

Compétences : Aucune

Le Vieil homme

Simplement déguisé en vieux, avec des habits amples et informes, ainsi qu'une longue barbe blanche postiche et un brassard vert au bras. Il se trouvera cette fois dans son lit et demandera pardon aux mafieux pour ses crimes de jeunesse. L'ordre importe peu mais il doit à tout prix finir par son homologue de jeunesse.

Il implorera le pardon de chacun, d'une manière la plus convaincante qui soit. Il doit pour se faire premièrement donner le nom de la personne à laquelle il veut implorer pardon, puis ensuite conter l'histoire personnelle du mafioso dans les grandes lignes et enfin lui demander dans le blanc des yeux s'il accepte ou non de l'absoudre.

Voici globalement ce qui devrait être dit, à vous de remplir les blancs avec de courts monologues sur le vif, pour plus de véracité et d'émotions :

« Korolenko ... [...] ... de vous demander pardon [...] ... que vous m'aviez sauvé la vie dans l'embuscade ... [...] ... l'ancien parrain n'était pas non plus tout noir vous savez ... [...] ... il n'arrivait plus à dormir de ses méfaits ... [...] ... a emprunté de l'argent partout pour les familles des victimes ... [...] ... si je l'avais su, jamais je ne vous aurai livré à la police ... [...] ... pourrez vous me pardonner, même si je sais que vous n'êtes plus vivante que dans les remords ? »

« Gabrilov ... [...] ... j'ai été stupide au plus haut point [...] ... on ne s'aimait pas, mais je n'avais rien contre toi véritablement... [...] ... je te croyais coupable d'avoir tué mon amour, ma belle ... [...] ... tu étais devant moi, là dans la bataille ... [...] ... je t'ai accusé sans connaître la véritable histoire ... [...] ... et je suis désolé pour ton camarade de guerre ... [...] ... ce n'est pas ta faute ... [...] ... je prie pour que tu me pardonnes dans les derniers délires de ma vieillesse. »

« di Marzi ... [...] ... vous me faisiez peur [...] ... des rumeurs terribles sur un trafic d'enfants... [...] ... comment pouvais-je savoir que vous vouliez vous retirer ... [...] ... vous vouliez racheter votre pardon en finissant votre vie comme homme de bien ... [...] ... vous devez connaître le goût de cette erreur ... [...] ... ce français qui voulait se retirer ... [...] ... terrible erreur que je regrette au plus haut point, qui ne pourra s'envoler qu'avec votre grâce. »

« Marciano ... [...] ... j'aimais ta sœur plus que ma vie [...] ... mais je l'ai tué, d'une certaine façon ... [...] ... je n'ai pas pu tenir ma promesse de te faire sortir des tentacules de la mafia... [...] ... j'ai honte de moi, qui suis resté vivant alors que je te tuais ... [...] ... les promesses que l'on fait et qu'on ne peut pas tenir... [...] ... sans le vouloir, comme ce fils arraché à ce père ... [...] ... penses-tu que tu pourras m'absoudre, toi dont j'ai versé le sang de la famille ? »

« Moreau ... [...] ... je vous estimais plus que mon père [...] ... jamais je n'ai voulu vous trahir, j'avais un plan... [...] ... si cette flicaille avait tenue ses promesse, nous aurions été libres et puissants ... [...] ... mal calculé mon coup, pas d'bol hein ... [...] ... tous les plans ne sont pas bons, hein ? L'un des nôtres vous a attendu pendant trente ans ... [...] ... l'espérance fait vivre salement ... [...] ... j'implore votre pitié pour moi qui pensais vous élever mais qui n'ais fait que creuser votre tombe. »

« André ... [...] ... j'ai tellement de regrets sur ce que j'ai fait de notre vie [...] ... gâché tout un avenir pour se venger ... [...] ... nous avons été dupés par les forces de l'ordre, mais peut être le méritions-nous... [...] ... nous n'avons pas pu avoir la belle vie de famille dont nous rêvions ... [...] ... je n'ai jamais connu l'amour de nouveau, ni en prison, ni ailleurs ... [...] ... des cauchemars, la folie me guettant ... [...] ... tant de remords ... [...] ... laveras-tu la bassesse de ce que tu es devenu ? »

Notez que le vieux Legrand tutoie les autres hommes de main mais vouvoie les parrains. L'ordre de l'interpellation des joueurs n'a pas d'importance encore une fois ; seul compte le fait que le jeune Legrand soit le dernier à donner son pardon (ou son refus).

La scène de la rédemption

Quoique toutes les scènes ont leur importance dans ce jeu, et que plusieurs devraient marquer vos joueurs pour les années à venir (la transition Manoir – *Memories in the Rain*, les multiples mais toujours légèrement différents réveils au Manoir, les tentatives d'assassinat etc ...), la scène finale d'Ephialtès devrait être la plus grandiose.

Imaginez une sorte de chambre blanche baignée d'une lumière crue et vive. Dans le lit un vieil homme qui agonise en délirant doucement avec à ses côtés ses souvenirs en costumes de mafieux. Avec difficulté il demande le pardon d'une voix tremblante de remords et de regrets à ces images qui ne sont que le fruit de son inconscient, tentant d'apaiser ses souffrances. Ces personnages vont alors revoir toute la soirée se dérouler devant leurs yeux, comprenant que non seulement ils sont morts depuis longtemps mais qu'en plus ils sont les derniers espoirs d'un vieux traître empli de contrition. Pire, ils devraient aussi s'être rendu compte qu'ils ont tous trahi un ami, une connaissance ou un innocent d'une manière très similaire à celle dont Legrand les a trahis. Au bord de ce lit, les joueurs devraient donc ressentir une puissante nostalgie et ainsi comprendre les actes du vieux bandit.

Le plus prenant sera le fait qu'à chaque pardon ou récusation de l'un des mafieux, la lumière diminuera graduellement pour finir pas s'éteindre lorsque le jeune Legrand aura rendu son verdict en dernier, métaphore des forces vitales du vieil homme qui le quittent au fur et à mesure.

Les joueurs finiront ainsi la partie dans le noir le plus complet, seuls avec leurs pensées sur le nihilisme de l'existence et sur la puissance des regrets qui font de nous des gens plus tristes à chaque jour qui passe ; à moins que nous n'apprenions à balayer les remords du pas de notre porte et à aller de l'avant.



Explication de l'acte

La mort tend ses bras et va pour prendre le vieux Legrand. Mais son esprit résiste car il veut demander pardon à ses souvenirs, ne pouvant le faire devant les tombes de ses anciens camarades des rues.

Les mafieux se réveillent donc encore une fois à l'emplacement même de leur mort mais couverts de leur sang. Le songe est revenu à une version plus proche de la réalité puisque les forces du vieil homme l'abandonnent. Il fait très sombre, indiquant la lente extinction de l'esprit de Legrand ; seule une forte lumière guide les mafieux vers la chambre du mourant.

Guidés par la radiation lumineuse, les mafieux vont entrer dans la chambre de Legrand, vieux, alité et débile. Un médecin, qui ne pourra pas voir les personnages car fruit de l'imagination tourmentée de Legrand, sera présent.

Après avoir demandé pardon à chacun des souvenirs, le vieux Legrand va mourir, la lumière décroissant au fur et à mesure que les personnages auront répondu. Une fois le dernier mot prononcé, la chambre sera totalement dans le noir, le vieux Legrand mort et ses souvenirs avec lui.

De la mort et des blessures

Durant le déroulement de la Murder Party, blessures et morts risquent de survenir. Voici la manière de gérer ces problèmes.

Les blessures

Une blessure n'est pas mortelle mais fait souffrir. Le joueur blessé devra donc simuler la douleur jusqu'à la fin de la partie, normalement. Hors, quinze minutes après sa blessure, faites que l'organisateur aille voir le blessé et lui glisse à l'oreille que toute douleur s'est éteinte et que les ecchymoses ou les impacts de balle ont tout bonnement disparu. Pire même, le joueur en question ne se souviendra que vaguement avoir été blessé.

La mort

Lorsqu'un joueur se fera tirer dessus de façon létale, il devra feindre la mort en tombant à terre et en singeant un cadavre. Au bout de quinze minutes, l'organisateur ira le voir et lui chuchotera à l'oreille qu'il se réveille, n'ayant presque aucun souvenir ni marque de l'agression passée.

Dans le cas des PNJs, la situation est différente. Un PNJ blessé le restera jusqu'à la fin de l'acte, de même que celui qui sera mort. Mais si ce PNJ devait revenir dans un acte ultérieur, il sera soigné et sans rancune envers son agresseur, car il n'en gardera aucun souvenir.

Mais alors pourquoi la mort et les blessures sont elles traitées ainsi ? Si vous avez bien compris le scénario d'Ephialtès, la réponse devrait vous venir toute seule.

Les joueurs incarnant les souvenirs et la volonté de rédemption d'André Legrand sur le point de mourir, ils ne sont pas réels. Mais ce n'est pas cela qui les empêche de mourir ou de souffrir. En fait l'inconscient de Legrand corrige les scènes qui se déroulent différemment de ce qu'il s'est réellement passé lors de cette fameuse nuit au Manoir. Cet inconscient sait très bien que les mafieux sont morts lors de la fusillade et non pendant une bagarre au *Memories in the rain* ou où que ce soit d'autre. Donc si un personnage venait à mourir ou à être blessé, cet inconscient en corrige le fait, puisqu'il rajuste de son mieux les souvenirs dépenaillés de son hôte.

Comme Legrand souhaite demander pardon aux six membres de la mafia qu'incarnent les joueurs, et uniquement à eux seuls, ils se fiche de ce qui est arrivé aux autres personnages plus secondaires, sachant de toutes manières que la plus part d'entre eux sont morts soit avant soit durant la tragique nuit au Manoir. Ce qui explique aussi le fait que pour passer d'un acte à un autre, la mort de certains PNJs est obligatoire, car elle cadre avec les véritables événements.

Attention, lorsque les joueurs auront découvert leur nature plus ou moins immortelle, ils ne doivent surtout pas s'amuser à se flinguer pour des raisons ridicules, juste histoire de faire parler la poudre. Vos joueurs doivent avoir suffisamment d'expérience de jeu pour éviter cet écueil. Si jamais ce n'était pas le cas, vous les auriez très mal choisis, mais ce serait rattrapable. Pour les enjoindre à ne pas abuser de ce phénomène de soins miraculeux, faites alors durer un peu plus longtemps les phases entre la blessure/mort et la guérison.

Résolution des compétences

La compétence « **Tu ne peux rien me cacher, petit** » permet aux parrains de découvrir les motivations personnelles des personnages qu'ils regardent avec minutie. Voici un tableau qui récapitule les motivations profondes de chaque rôle joueur et non joueur d'Ephialtès.

Alfonso di Marzi	L'argent, la recherche d'une certaine paix
Angela Marciano	La fidélité, les liens familiaux
Volodya Korolenko	La défense du droit des femmes, son propre code moral
Dmitric Gabrilov	La rigueur morale, l'amitié
Léon Moreau	La suprématie, le doute
André Legrand	La fidélité, la recherche du pardon
René Lambert	La faim, l'incompréhension
Louis Guerin	L'amabilité, la neutralité
Gabriel 'Gabi' Santona	L'argent, l'opportunisme
Sergueï Kaganovitch	La colère, la quête du pouvoir
Brunon Zajac	La jovialité, le besoin d'argent
Florian Stapor	La luxure, la bagarre
PNJ du bar	L'envie de passer un bon moment
Le Vieil Homme	Je n'ai pas pu l'observer suffisamment pour en tirer des conclusions
La Femme Masquée	Ne pouvant voir son visage, je n'arrive pas à comprendre ce qu'elle peut bien vouloir
Monicca Orsini	La vengeance, la colère
PNJ du cimetière	La souffrance, le deuil

Imprimez ce tableau et faites que les organisateurs en portent toujours un exemplaire sur eux, afin de pouvoir répondre aux questions des parrains qui utiliseront cette compétence.

Le partage de la ville

Les mafieux vont se départager la ville durant les trois quarts du scénario. Ils vont se débrouiller seuls, vous n'aurez pas à intervenir dans leur bataille pour la possession des arrondissements de Paris.

Le travail des organisateurs ne consiste qu'à recevoir les hommes de main des parrains et à récupérer (en mimant une conversation téléphonique lorsque ledit téléphone marche) l'ordre d'action. Un seul ordre peut être donné à la fois, par le parrain via son intermédiaire qui peut modifier l'information.

Comme cela a été expliqué, entre un coup de fil et la résolution de l'action, il se passe environ une heure, ce qui correspondra normalement à la fin d'un acte et le passage au suivant. Donc, à l'Acte I, les joueurs vont donner leurs instructions une fois le téléphone réparé et vous n'aurez qu'à notifier des changements sur les cartes d'arrondissements au début de l'Acte II. Ensuite à l'Acte II les joueurs vont encore faire évoluer le partage de la ville, impacte visible au début de l'Acte III. Pareil entre l'Acte III et IV. Enfin à l'acte IV, tout choix fait par les joueurs n'aura plus aucune conséquence sur le plan général et sur les cartes d'arrondissement puisque le délire du vieux Legrand touche à son terme.

Le partage de la ville n'est que la couverture de la véritable trame de la soirée. Legrand, lorsqu'il était jeune, s'en fichait éperdument, ayant en tête bien d'autres maux. Il n'y a pas fait attention, ce qui explique la « frivolité » de cet artifice. Si des problèmes de jeu et de règles devaient intervenir lors de ces séances de partage de la ville, répondez-y comme bon vous semble, puisque les règles ne sont pas fixes. Si parfois l'impression de flou émane des règles du partage, c'est volontaire, afin de lentement faire réaliser aux joueurs que l'intérêt de la soirée n'est pas là et qu'il leur faut chercher ailleurs.

Jouer les PNJs

Non seulement le scénario d'Ephialtès est difficile à comprendre et encore plus difficile à mettre en place, mais endosser les rôles secondaires est d'une gageure toute particulière. En effet, c'est un point qui demandera beaucoup de précautions et de talent de la part des personnes qui les incarneront.

Endosser le rôle d'un personnage secondaire demande au personnage non joueur de lire avec attention sa fiche de personnage, de s'imprégner de l'idée globale du rôle et de lui appliquer quelques mimiques uniques pour bien aider à le différencier d'un autre rôle que le PNJ aura soutenu auparavant durant le scénario. Mais bien plus important que cela, cela lui demandera de faire un effort de restitution de savoir.

Les PNJs sont là pour interagir avec les joueurs, ils doivent leur fournir une partie des informations de leur fiche de personnage pour non seulement entretenir la conversation mais aussi impliquer les joueurs dans l'action et dans la réflexion. Par exemple, René Lambert doit petit à petit divulguer son passé (l'origine de son surnom, son travail de racket, sa mutation récente hors des rues car son visage et sa bedaine sont trop connus des flics ...) mais ne pas tout débiller (son implication dans la fusillade) avant que les joueurs n'aient compris ces ficelles via les indices ou par d'autres procédés. Cela nécessite donc une très bonne compréhension du scénario et une maîtrise particulière de celui-ci par les Organisateur, véritables maîtres d'œuvre du jeu.

Pour toutes ces raisons, je déconseille aux organisateurs de faire lire le scénario aux PNJs. Donnez leur juste leurs rôles et indiquez-leur ce qu'ils doivent dire et garder pour eux. La tâche leur est simplifiée par l'ajout d'objectifs qu'ils doivent réaliser. Mais faites leur bien comprendre qu'ils doivent parler de leur personnage aux joueurs. Au pire, n'hésitez pas à leur faire faire une répétition la semaine précédente, histoire de rattraper les dérapages.

Tous les rôles secondaires et tertiaires

Vous trouverez ici un descriptif détaillé de tous les personnages non joueurs de cette Murder Party, que ce soit des personnages apparaissant durant le jeu ou non. Ils sont tous là pour que vous puissiez non seulement mieux comprendre l'étendue du scénario d'Ephialtès mais pour que vous sachiez aussi quelles informations divulguer aux joueurs lors des dialogues qui émailleront la Murder Party.

Notez que certains rôles ont déjà été donnés dans les actes ; mais le but de cette section est de vous présenter la galerie complète des personnages secondaires, voir même tertiaires.



Carla Marciano

Jeune femme à la beauté discrète, elle est fille d'italiens pauvres qui ont voulu franchir la frontière française illégalement. Afin de payer les dettes de famille, elle et sa grande sœur Angela ont été vendues au cartel de la Cosa Nostra parisienne ; Angela est devenue porte-flingue de la mafia, Carla serveuse et chanteuse dans un bar miteux, le *Memories in the rain*. Étonnement bien traitée par son patron, Gabriel Santana, dit Gabi, Carla fit le service

à une clientèle de truands parfois un peu trop tactiles, usa de son charme pour faire dépenser plus et poussa la chansonnette lors des soirs d'affluence. Contrairement aux on-dit, Carla ne fut jamais forcée de vendre son corps pour le compte de Gabi, alors que les filles d'avant étaient passées au charbon. Gabi ne voulu jamais lui expliquer pourquoi. Mais sa vie ne fut pas rose non plus car elle fut l'élément déclencheur de quelques bagarres, dont une qui finit au couteau et dans le sang. Prenant conscience du danger d'une telle existence, Carla n'en demeurait pas moins forte et désireuse de liberté. Rêvant de faire sortir sa grande sœur du milieu violent dans lequel elle ne saurait pas vivre longtemps, elle a économisé quelques années durant afin de rembourser les dettes d'Angela. Mais ses plans changèrent lorsqu'elle fit la rencontre d'André Legrand, un truand à la solde de Léon Moreau, patron de la Pègre. Ils tombèrent amoureux et filèrent ensemble un amour détonnant qui commença par la disparition subite de Gabi et une fuite avec Legrand, de planques en planques. Décidés à quitter la ville le plus tôt possible, Carla et André furent malheureusement prit dans une fusillade à la sortie de leur dernière cachette. Une rafale au ventre déchira mortellement les espoirs de Carla qui tomba dans les bras de son amant, se vidant et de sa vie et de son sang. Agonisante, pleine de tristesse et d'amertumes, elle réussit toutefois à faire jurer André Legrand de tout tenter pour extraire Angela de sa vie de mafioso.



Gabriel Santona, dit Gabi

Français né de parents italiens du sud, au corps maigrichon et aux yeux inquisiteurs, Gabriel Santona est le prototype même du fouineur qui aime tout savoir sur tout le monde et exercer son pouvoir sur les gens plus faibles. Ayant dès son plus jeune âge décidé de lui-même de rejoindre la mafia de son pays d'origine pour assouvir sa passion des manigances, il gravit les échelons rapidement grâce à son don naturel pour la roublardise. Catapulté tenancier d'un des bars de Paris, appartenant à la famille di

Marzo, il commença à réguler le trafic d'enfants esclaves travaillant pour la Cosa Nostra. Ses premières tentatives d'utilisation des filles se soldèrent par le passage à tabac mortel de l'une d'entre elles, Monicca Orsini, par un trafiquant de vodka, un polonais du nom de Florian. La police étant venue fouiller, il fut obligé de calmer son jeu d'ombres. Pour remplacer Orsini, Gabi reçut la jeune Carla Marciano qu'il fit travailler comme serveuse dans son rade. Ne voulant plus tenter l'expérience de la prostitution (du moins le temps que l'on oublie l'accident récent), il lui fit faire le service et l'utilisa même pour apaiser la salle grâce à sa voix somme toute agréable à entendre. Et cela accompagnait bien les paris illégaux qu'il organisait parfois, son corps et sa voix aidant à distraire les clients. Il extorqua ainsi pas mal d'argent, sous forme de dettes, à Alain Prévert et à bien d'autres ; jeu dangereux qui se régla plus d'une fois à coups de poings.

Mais l'appât du gain et le désir de toujours en savoir plus poussa Gabi à jouer un double jeu. Il devint un indicateur pour la Mafia Rouge, rendant des comptes à Volodya Korolenko elle-même. Il fut l'instigateur d'une cellule d'écoute contre la Cosa Nostra, rue du Sombre Héros. Jonglant entre les deux mafias, il les espionna toutes deux avec beaucoup de précautions pour revendre les secrets de l'une à l'autre. Mais alors qu'il se rendait dans le quartier des quais contrôlé par la Mafia Rouge pour apporter son lot de secrets, il fut abattu froidement de plusieurs balles dans le dos sans s'y attendre.



Monicca Orsini

Originnaire de Venise, archétype de l'italienne brune aux formes pulpeuses, Monicca Orsini a été kidnappée lorsqu'elle n'avait que seize ans alors qu'elle faisait un voyage en France avec son oncle et sa tante. Ces derniers, voulant fuir le régime italien et la misère de leur pays prirent contact avec Alfonso di Marzi et passèrent la frontière sous un permis de séjour factice, faisant croire à leur nièce qu'ils partaient en vacances à Paris et qu'ils l'emmenaient visiter la

France. Mais la pauvre Monicca servit de moyen de paiement, trahie par sa propre chaire. Elle passa entre les mains de la Cosa Nostra puis fut refourguée comme un sac d'avoine au tenancier du *Memories in the rain*. Accoutrée vulgairement, elle fit le service au bar et servi de passe-temps aux loubards ayant assez d'argent pour quelques heures de plaisir discret, sous la bienveillance de Gabi. Mais l'un de ces hommes, ivre, la battit si violemment lors des ébats qu'elle eut le visage éclaté et qu'une commotion cérébrale la plongeait dans le coma.

Monicca se réveilla un jour plus tard dans une pile d'ordure, abandonnée comme une poupée de chiffon dans une décharge publique à l'ouest de Paris. Ensanglantée, le visage en ruine, elle ne dut la vie qu'à un mendiant qui la sauva de l'inanition et l'emmena aux urgences. Après des semaines d'alitement et des soins qui ne pourraient jamais lui rendre sa beauté perdue, Monicca se releva tant bien que mal. Prétendue morte, elle se cacha dans l'ombre rassurante d'un petit métier de boulangère et des années durant ressassa sa mésaventure. A tel point qu'elle sombra dans une profonde dépression. Sa seule lueur d'espoir lui fut enlevée lorsqu'elle apprit qu'elle était condamnée par une maladie honteuse contractée lors de ses mois d'activité au pub de Gabi. Ivre de rage, elle ramassa ses économies et entreprit de se venger avant de mourir, embauchant un tueur à gage. Mais Gabi avait été tué entretemps et son oncle et sa tante ayant changés d'identité, seule une cible restait : Alfonso di Marzi.



Alain Prévert

Homme de main de bas étage de la Pègre, fils indolent d'une bourgeoise Nantaise, Alain Prévert est monté à Paris lors de son adolescence afin de goûter aux stupres de la vie nocturne de Pigalle. Fervent amateur de jolis minois, il n'a eu cesse de dépenser sans compter dans les meilleurs cabarets de la capitale. Mais son addiction aux jolies filles vida ses fonds de caisse et bientôt il dut trouver un moyen de renflouer ses caisses afin de continuer à mener son train de vie. Peu enclin à la bagarre, mais sachant compter et

surtout bidouiller les chiffres, il s'arrangea pour être remarqué par la Pègre parisienne afin de profiter de son charisme dans la sécurité ; il fut recruté par André Legrand qui se chargea de lui inculquer les bases du banditisme avant de le laisser s'exprimer. Armé d'un crayon et d'une feuille de papier, il écumait les tripots et les convois clandestins d'armes et faisait gagner pas mal de sous à Léon Moreau, se servant habilement au passage. Il profita de cet argent, le distribuant entre fesses fermes et parties de dés, mais cela ne l'empêcha pas de contracter des dettes de jeu auprès du tenancier du *Memories in the rain*. Il en vint même une fois aux mains avec Gabi au sujet du règlement de son ardoise.

Il mena toutefois sa vie insouciante jusqu'à tomber nez à nez avec son amour de jeunesse lors d'une projection cinématographique. Après s'être reconnus, ils bavardèrent un moment durant et Alain apprit alors qu'il avait eu un enfant de cette femme, celle-ci l'ayant quitté en étant ignorante de sa grossesse. Bouleversé, le truand prit alors la décision de faire le grand saut. Il se mit en tête de quitter la Pègre et de rentrer au pays élever le fils qu'il n'avait jamais su avoir. Mais le sort en décida autrement et il reçut un soir, à son domicile, la visite d'une escouade de la Cosa Nostra l'accusant du meurtre de Gabi. Étant innocent, il ne put qu'avouer s'être battu avec lui pour une histoire d'argent et affirmer qu'il comptait quitter la capitale. Mais niant encore et toujours le meurtre, il fut si bien passé à tabac que son corps fini par abandonner.



Carl Lanvin

Carl est jockey de profession, l'un des meilleurs dans sa catégorie. Grâce à son poids plume et à son hygiène de vie stricte, il est au meilleur de sa forme. Ayant remporté à de multiples reprises des courses équestres, il mène un train de vie correct, ce qui lui permet d'élever son fils Lucas né de son précédent mariage.

Mais son univers rôdé et machinal s'est grippé lorsqu'il y a un mois, une femme est venue le voir dans son vestiaire, juste après une nouvelle victoire à l'hippodrome. Non contente de

le surprendre à moitié nu, elle n'a pas hésité à s'asseoir à côté de lui pour lui proposer un ignoble marché. Elle voulait que Carl se couche lors d'une course particulièrement importante, afin de contenter la Cosa Nostra. Mais, bouffi de fierté, Carl refusa, envoyant balader la femme et sa proposition. Mal lui en prit car deux jours après, son fils fut kidnappé à la sortie de son école. Il ne reçut aucun coup de fil, aucune demande de rançon ; mais le message était clair. Alors, sapé par la tristesse, le jockey se laissa faire et à la course en question il fit en sorte que son cheval fasse une embardée lors du sprint final et que l'un de ses concurrents le dépasse.

De retour chez lui après avoir essuyé les blâmes de son entraîneur, il s'effondra dans son fauteuil et attendit. Il demeura de marbre toute la nuit jusqu'à ce que le téléphone sonne enfin. Mais ce ne fut pas la nouvelle qu'il espérait : on venait de retrouver une voiture accidentée, abandonnée sur le bord de la route avec le cadavre de son petit garçon à l'intérieur, le crâne fracturé par le choc de l'automobile contre un arbre lors de l'accident.

Carl se suicida avant le levé du soleil.



Lucas Lanvin

Jeune fils de Carl Lanvin, un célèbre jockey, Lucas était un garçon tout ce qu'il y a de plus anodin. A peine âgé de huit ans, il allait à l'école comme tous les matins lorsqu'il fut abordé dans la rue par un aimable monsieur sortant d'une belle voiture noire. Le monsieur se présenta comme un policier qui était venu chercher Lucas car son papa avait eu un accident et qu'il devait être emmené auprès de lui, à l'hôpital. Très inquiet, Lucas suivit le monsieur souriant dans la voiture.

La suite fut une succession de cauchemars éveillés. Il fut d'abord endormi à l'aide de coton imbibé de chloroforme puis se réveilla enfermé dans une chambre poussiéreuse avec seulement un lit et une grosse miche de pain posée sur un tabouret. La fenêtre avait été barricadée et Lucas ne sut jamais où il était. Le temps qu'il passa, à manger du pain, des saucisses et à boire du lait, à pleurer sur son lit et à taper contre la porte, ça non plus il ne le sût pas. Mais un jour, deux hommes masqués entrèrent et lui ligotèrent les mains dans le dos avant de lui intimer le silence. Alors que Lucas pleurait, l'un d'entre eux lui expliqua d'une voix dure qu'ils le ramenaient chez son père et que tout était fini, qu'il n'y avait plus de quoi pleurer.

Lucas fut bourré à l'arrière d'une voiture aux vitres teintées et trimballé comme un sac de pomme sur une route sinueuse. Alors qu'il se mettait à genoux sur la banquette de cuir pour voir ce qu'il se passait devant, il aperçu un gros animal au milieu de la route. Le conducteur le vit aussi, mais trop tard, et fit une embardée qui mena voiture et occupant à l'encontre d'un arbre noueux. L'accident fit valdinguer le jeune enfant dans l'habitacle et un rebond brisa son cou.



René Lambert

René Lambert, dit « Mâchouille », fait partie de la Pègre depuis des années déjà ; trop d'années disent les mauvaises langues du milieu. Surnommé ainsi à cause de sa manie de manger tout le temps, il a prit du poids et est devenu obèse en quelques années. Mais cela ne l'a pas empêché de travailler pour le milieu, car son volume corporel, René sait en jouer. Mastodonte de graisse, il participe au racket organisé des petits commerçants qui fondent de peur à

sa vue dans leur échoppe. Mais cette graisse qui l'a fait connaître a aussi joué contre lui. Si le gros bonhomme avait une solide réputation dans les rues, il en était de même aux offices de la police, qui pouvaient ainsi le reconnaître aisément.

René réussit à s'échapper à quelques reprises des griffes des policiers lors de courses-poursuites en voiture mais il savait qu'à pieds, il n'en serait pas de même ; c'est pour ça que dans un deuxième temps le parrain de la Pègre, Léon Moreau, lui confia des tâches de surveillance en voiture. Il fut ainsi chargé de filer André Legrand il y a quelques semaines de cela pour le compte de son patron. André se releva ennuyé car il ne faisait que fricoter avec une poupée mais ce que le patron disait, on le faisait. Alors qu'il grignotait un sandwich au volant de son automobile garée de l'autre côté de la rue de la planque d'André, une estafette de la police s'arrêta à son bord ... et ce qui devait arriver arriva. A cause de sa physionomie singulière il fut reconnu et, ne voulant pas se faire arrêter, fit feu sur le fourgon. La fusillade dégénéra sans que Mâchouille ne comprenne pourquoi mais, peu enclin à l'arrestation, voir la mort, il décampa à toute vitesse lorsque la Mafia Rouge se mêla au combat.

De retour au quartier français, il fit son rapport à Moreau qui ne le félicita que du bout des lèvres. Depuis, rien, aucune mission. Sauf celle de ce soir où René doit servir de garde armé pour une entrevue au sommet entre les trois parrains de la ville. Étrange promotion après l'accident passé ...



Bernard Sureau

Véritable souris à taille d'homme, Bernard Sureau est l'un des membres les plus estimés de la Pègre, ou tout du moins par son parrain, Léon Moreau. Appelé « le Rat » à cause de son visage allongé, de ses petites lunettes rondes qui lui donnent un faux air de rongeur et de sa manie à grignoter des carrés de fromage sec en guise de repas, Sureau est un as de l'espionnage et de la recherche de documents cachés, sans compter une certaine habileté à crocheter des serrures.

Un peu plus âgé que le reste des hommes de main de la Pègre, à quarante-cinq ans il est resté dans la couche basse de la hiérarchie par choix, afin de ne pas être trop connu et ainsi éviter des ennuis à sa famille qui le croit horloger.

Alors qu'il rentrait d'une mission de sabotage de freins de la voiture d'un magnat du prêt-à-porter, Sureau fut contacté par Moreau. Selon les ordres, il se rendit en toute discrétion chez son parrain et prit note de son nouvel objectif : se faire mettre en garde à vue chez les poulets pour ainsi passer au moins une nuit dans leurs bâtiments. De là, il recevrait un trousseau de clés passe-partout d'un compagnon externe et en profiterait pour s'évader et farfouiller les locaux de la police à la recherche d'une éventuelle fuite d'informations : Moreau soupçonne la présence d'une taupe au sein de la Pègre. Une fois la main mise sur les renseignements, il regagnerait sa cellule tranquillement et attendrait d'être libéré après paiement de sa caution. Et c'est ce qu'il fit.

Vendu par un appel anonyme, Sureau fut alpagué chez lui et emmené au commissariat comme prévu. Là il séjourna en garde à vue le reste de la journée et à la nuit venue attendit la livraison des outils de crochetage. Mais personne ne vint jamais, ni lui donner les clés, ni payer sa caution. Il apprit par la liesse des policiers que son parrain avait été tué et il fut envoyé en prison. Après trente années d'incarcération, son cœur rendit les armes et il succomba sur sa paillasse miteuse sans jamais revoir ni sa famille ni le jour.



Lucien Campalon

Petite frappe sans envergure de la Pègre, Lucien Campalon est un jeune banlieusard qui a été récupéré par René Lambert pour l'aider dans ses magouilles de racket. Rebelle et se croyant intouchable grâce à son appartenance au milieu, il ne cesse d'attirer l'attention sur lui à coups de bravades et de coups de sang. Mais cela a bien faillit lui coûter la vie lorsqu'il y a un an de cela, il cuvait son pinard dans un rade du coin, le *Memories in the Rain*. Y avait une poupée qui chantait et mazette, qu'elle

était bien roulée. Gonflé par le courage vinique, Lucien en profita pour lui mettre une généreuse main aux fesses lorsque celle-ci passa à portée tactile, malgré les précédentes réprimandes de Gabi, le tenancier du bar. Mais cette fois, ce fut tout autre chose car une gonzesse se leva de la table voisine et sans crier gare lui planta un couteau dans le bide. Anesthésié par l'alcool, Lucien parvint à se relever et à menacer la connasse qui venait de le trouer comme du beurre avant de sombrer dans le noir. Il se réveilla deux jours plus tard dans une clinique illégale, avec une belle cicatrice au flanc.

L'histoire lui servit de leçon et Lucien, qu'on appelait maintenant « le Zébré », se rangea des bagarres de rue. Il travailla plus calmement mais aussi plus sadiquement envers les femmes et supporta la guerre des gangs contre la Mafia Rouge, menée par une salope de russe. Sa manière d'agit, plus calme et plus raisonnée qu'à ses débuts fit qu'il fut choisi par le parrain de la Pègre pour une mission spéciale : amener un colis contenant des outils de crochetage au commissariat central et le livrer en douce à un prisonnier le soir de la rencontre inter-parrains. Fier comme un coq, Lucien prit soin d'emballer le colis sous sa chemise avant de sortir et de héler un taxi. Montant à l'arrière, il ne fit pas assez attention à la femme qui toquait contre la vitre de la portière et le canon rugissant d'un revolver fut la dernière chose qu'il vit.



Louis Guerin

Contrairement à tous les autres hommes présents, Louis Guerin n'est pas membre de la mafia. C'est un majordome indépendant qui loue sa maison de campagne surnommée le Manoir aux mafieux qui veulent pouvoir s'y réunir en secret, fomenter des casses où bien se planquer le temps qu'une sale histoire se tasse. C'est un homme à la physionomie banale et qui cultive une certaine transparence ; c'est quelqu'un sur qui l'on ne se retourne pas et qui ne fait jamais de bruit.

Sa planque a été récemment louée par Moreau pour servir de lieu de réunion à une rencontre inter-parrains et Louis Guerin y voit là une parfaite occasion de montrer l'étendue de ses capacités d'accueil et de service. Il a pour cela imposé des règles strictes à chaque membre venant et il compte bien les faire tenir. Entre autres, il a imposé la mise sous clef de toutes les armes ainsi que le respect de la neutralité. Il ne penche pour aucun parti, même s'il est et reste français.

Louis Guerin s'est occupé du service et du maintien de l'ordre cette nuit fatidique jusqu'à l'arrivée inattendue de la police. Après avoir ouvert le coffre des armes aux parrains, il s'est enfuit par une trappe secrète de sa connaissance et a quitté le pays quelques jours plus tard pour aller s'installer en Espagne, là où il a vécu paisiblement jusqu'à la fin de sa vie.



Pyotr Samarine

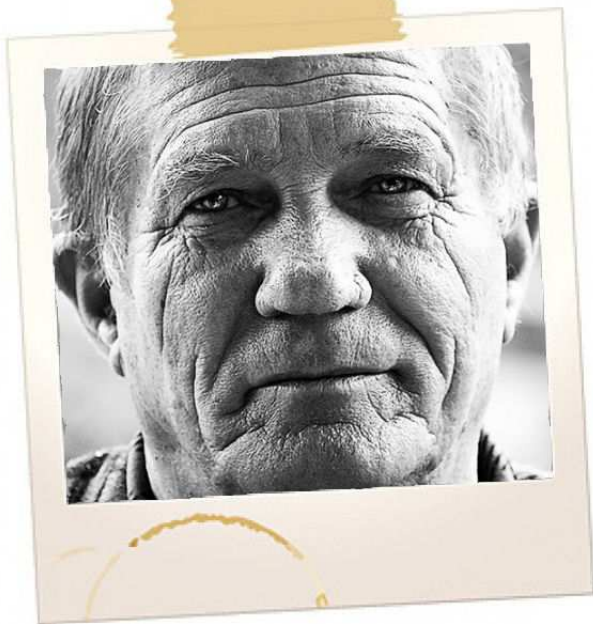
Gueule cassée de l'Armée Rouge, Pyotr Samarine est un expert du renseignement et du contre-espionnage qui a officié en compagnie de son frère d'arme Dmitric Gabrilov sur divers fronts des Balkans avant de voir arriver la famine et la pauvreté dans son pays natal. Décus de cette évolution qu'ils jugèrent inacceptable, Dmitric et lui décidèrent de quitter leur pays natal pour s'engager dans la piste du banditisme à Paris, ville connue pour son activisme communiste. Forts de

leurs compétences militaires, ils braquèrent tous deux de nombreuses banques jusqu'au jour où ils furent remarqués par la Mafia Rouge, surtout par le nouveau parrain de celle-ci, Volodya Koroloenko.

Engagé comme faussaire par la dirigeante de la mafia, Pyotr fit des merveilles et permit à la famille de s'enrichir assez rapidement, attirant par là même la méfiance des autres membres de la Mafia Rouge. Mais, sous la protection de Dmitric, alors Brigadier, il essaya sans broncher les quolibets.

Il y a quelques semaines de cela, il eut vent d'une opération clandestine de trafic de faux papiers par des amateurs russes et il envoya par téléphone Dmitric régler le problème. Il donna l'adresse de l'appartement, rue du Sombrero, à son compagnon qui la compris de travers (il cru que c'était « rue du Sombre Héros », une rue existante aussi).

Alors que Dmitric était en route pour l'opération de nettoyage, il réceptionna un colis tout juste reçu de l'Union Soviétique. Dedans, une lettre lui apprit que le père de Dmitric venait de mourir de vieillesse ; or c'était un homme adulé par son fils et pour qui Pyotr avait beaucoup d'estime. L'estomac ulcéré, le faussaire s'en alla noyer la mauvaise nouvelle dans la vodka, au comptoir d'un pub minable de malfrats, le *Memories in the Rain*. L'alcool lui fit venir les larmes aux yeux, ressassant les images d'une jeunesse et d'une vie lointaine, sans compter la douleur qu'il aurait à annoncer la triste nouvelle à son frère d'arme. Dmitric entra en trombe dans le pub alors que Pyotr pleurait encore, un verre à moitié vide entre les mains. Pyotr allait se lever, le visage inondé, balbutiant « Dmitric, mon vieil ami, je suis vraiment désolé de ... » lorsque le Brigadier fit feu sur lui, lui logeant du plomb en pleine tête.



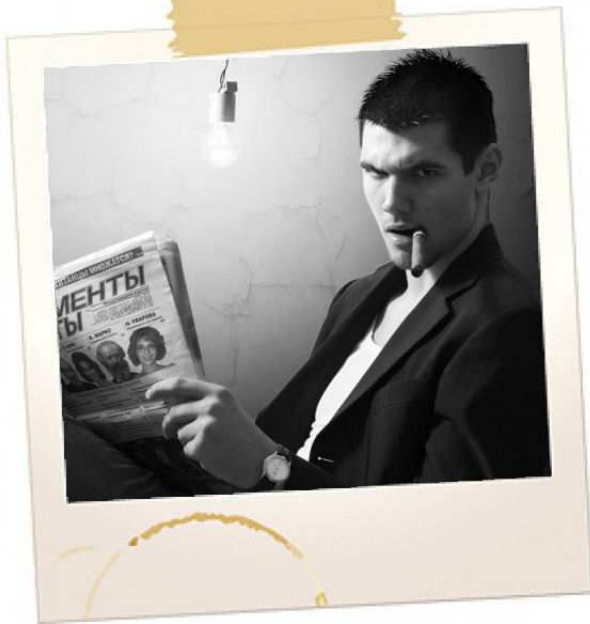
Maksim Kaganovitch

Fondateur de la Mafia Rouge, chef autoritaire et charismatique, peu enclin à la discussion et d'apparence froide, Maksim Kaganovitch était un pur prototype soviétique venu des montagnes de l'Oural pour imposer sa loi et son règne sur le sol français. Ayant très tôt compris que son pays allait s'enliser dans la pauvreté, il décida de monter une organisation souterraine à l'étranger et les périodes fastes des années 1920 qui sévissaient alors en France furent l'élément décideur de son choix.

Débarqué avec sa propre famille et ses amis, il monta les prémises de la Mafia Rouge dans les locaux abandonnés d'une imprimerie avant de faire prendre de l'importance à son association en se lançant dans le trafic de drogue. Mais devant la recrudescence des contrôles de police, il dut trouver un moyen détourné pour ne pas voir sa précieuse marchandise s'envoler. Pour cela, il se servit de jeunes femmes enceintes pour faire passer sa précieuse cargaison, après avoir remarqué que ces dernières avaient de tous temps et en tous lieux de l'Histoire été les moins soupçonnables. La ruse marcha très bien et devint d'une certaine manière la signature de la Mafia Rouge. Mais le risque prit par ces femmes n'était pas négligeable : quelques unes d'entre elles moururent, bébé y comprit, lors de règlements de comptes entre mafiosos ennemis. Et si d'apparence le parrain semblait ne pas s'en soucier, la nuit les rêves et les remords le hantaient. Dans le secret il fit parvenir de grandes sommes d'argent aux familles des défuntes et il alla même jusqu'à s'endetter après de Moreau pour tenter de racheter ses fautes. Mais le pire arriva lorsque des hommes de la Pègre attrapèrent une passeuse et la torturèrent des heures durant pour lui faire avouer l'emplacement des planques et les noms de ses supérieurs.

Volodya Korolenko, alors Brigadière de Maksim Kaganovitch en fut retournée et cracha son mépris aux pieds du parrain, devant le fils de ce dernier, Sergueï.

Quelques jours plus tard, la police défonça les portes de la maison secrète de Kaganovitch et le cueillirent dans son lit, sans que celui-ci ne bronche. Il fut emmené en prison sans que son nom fût mentionné dans les journaux et y croupit quelques mois avant que la honte de ses exactions et les regrets ne viennent à bout de son moral et qu'il ne se pendre dans sa cellule.



Sergueï Kaganovitch

Fils de l'ancien parrain de la Mafia Rouge Maksim Kaganovitch, Sergueï n'était qu'un gosse lorsqu'il vint en France pour suivre son père à la conquête d'un monde nouveau. Il passa son adolescence avec les autres mafiosos de son père, à grappiller quelques astuces sur les combats au couteau, à apprendre à compter avec les hommes de loi véreux et à fomenter ses premières arnaques. Il grandit dans un milieu difficile et presque exclusivement masculin, prenant toutefois en affection le

Brigadier de son père, la belle Volodya Korolenko. Il lui voua même un amour caché tout au long de sa jeunesse, se gardant bien de trop l'approcher pour éviter que l'on ne découvre son secret. En effet, un accord tacite avec son père leur avait fait cacher tout lien de parenté, pour éviter que Sergueï n'ait de privilèges ni que quiconque ne puisse s'en servir comme otage. C'est donc dans l'anonymat que le jeune russe grandit au milieu de frères d'armes.

Bien qu'au courant du trafic de drogue utilisant des femmes enceintes, Sergueï ne fut pas plus choqué que cela lorsque l'une d'entre elles fut torturée ; il le fut toutefois bien plus par la réaction de Korolenko lorsqu'elle cracha son mépris au parrain de la Mafia Rouge. Et lorsque quelques jours après Maksim Kaganovitch fut porté disparu et que Korolenko s'arrogeait le titre de parrain provisoire, il sut que la femme qu'il aimait avait trahi son clan. Ne pouvant rien prouver, il s'enfuit sans demander son reste.

Durant des années il chercha en vain son père. Convaincu que ce dernier devait nourrir les asticots, il enrageait un peu plus chaque jour, attendant au *Memories in the Rain* qu'une occasion se présente. Chanceux, Sergueï vit débarquer dans le bar il y a peu de temps le brigadier de Korolenko, fou de rage, et tuer un autre russe, sans état d'âme. Profitant de l'occasion, il suivit Gabrilov et se proposa à lui comme aspirant à entrer dans la Mafia Rouge, en déguisant son nom en Sergueï Tatarinov. Il espérait ainsi rencontrer un jour Korolenko et la tuer à bout portant.



Brunon Zajac

Polonais bourru et cabochard, Brunon Zajac a une gueule à peine plus grande que son estomac capable d'engloutir des quantités impressionnantes de viande et de boisson. C'est un vantard narcissique et patriotique qui ne jure que par la beauté des femmes de son pays et par la qualité du porc polonais. Mais malgré cette apparence particulière, Brunon est loin d'être un idiot et il sait la jouer filoute, sur-jouant parfois son rôle de brailleux.

Fraichement débarqué de Pologne dans un camion bourré de vodka de contrebande, il a réussi à passer les frontières Suisses en défonçant les barrières de sécurité alors que son acolyte Florian Stapor canardait les gardes. Après une course poursuite tendue dans les cols alpins, il a enfin réussi à rejoindre la capitale et se propose de revendre sa cargaison au plus offrant. Voir même, il envisage éventuellement de se joindre à l'une des mafias de Paris pour gagner un peu plus. C'est que chez lui l'attendent deux femmes et six mômes et que ce n'est pas tout ça mais faut bien nourrir ces petites bouches.

Brunon s'est toutefois renseigné avant de venir à l'improviste et il connaît les noms des trois parrains, même s'il ne connaît pas leurs visages. Il sait aussi qu'un des bars de la capitale, le *Memories in the Rain*, est un lieu idéal pour contacter ces hommes de l'ombre. Il compte bien se présenter à eux d'une manière particulière : en leur proposant de jouer au poker, afin de voir ce que les parrains ont dans le ventre. Le gagnant au bout de trois tours de jeu sera alors celui avec lequel Brunon proposera un contrat : il lui revendra son alcool et deviendra l'un de ses chauffeurs de contrebande.



Florian Stapor

Roublard patenté, à demi polonais de son père, à demi français de sa mère, Florian Stapor est un salopard à l'état brut. Peu soucieux des conventions sociales, il est assez négligeant de sa personne et ne connaît que vaguement les bonnes manières, qu'il oublie aussitôt qu'il a sombré dans l'alcool. Il n'y a guère que son compagnon de voyage Brunon Zajac à qui il voue un semblant de respect, surtout parce que c'est lui qui l'emploie.

Florian a vécu la plus part de son enfance à naviguer entre la Pologne et la France, ne gardant au final qu'un contact très ténu avec l'école et ne se faisant de ce fait que peu d'amis. Battu par son père et délaissé par sa mère, il grandit au travers de l'école de la rue, loin de toute discipline et ordre moral. C'est donc tout naturellement que lorsqu'il fut en âge de coucher avec des femmes, il reproduisit le schéma familial. Il frappait sans vergogne les prostituées, mais tant qu'il payait on ne lui disait trop rien. Sauf la fois où, au *Memories in the Rain*, il détruisit si bien le visage de la pauvre femme de joie que le tenancier, Gabi, en vint aux mains pour l'extraire de la chambre et lui interdit formellement de revenir. Courroucé par l'attitude de cet immigré, il décida de retourner chez lui.

Il passa plusieurs années en Pologne, vivant de petits boulots jusqu'à rencontrer Brunon Zajac avec lequel il s'associa pour conduire une cargaison d'alcool de contrebande en France, lui parlant très bien le français, l'autre étant un conducteur hors pair. Et lorsqu'il apprit que Zajac allait au *Memories in the Rain* revendre sa camelote, l'idée le fit sourire et s'est sans rien dire qu'il le suivit dans la tanière du loup.



Claude Laennec

Depuis que son père lui a donné son premier stéthoscope à l'âge de huit ans, Claude Laennec s'est découvert une passion pour la médecine et pour le soin des gens dans le besoin. Auscultant son chien, son premier patient, puis ensuite ses parents par jeu, Claude fini par entrer au Collège de Médecine de Paris juste avant sa majorité. Là il fit une brillante carrière et se spécialisa dans la gériatrie ainsi que dans le traitement des maladies touchant le cerveau des

patients plus âgés. Il fut parmi les codécouvreurs de la maladie dite de la Fièvre Australe et remporta une médaille de la recherche française pour ses travaux sur les inhibiteurs sensoriels.

Marié, père de trois beaux enfants, il s'est vu contacté par le Ministère de Médecine de France pour s'occuper des cas un peu moins glorieux mais tout aussi intéressants des anciens détenus atteignant un âge avancé. Voulant aider son prochain, Claude accepta et se vit confier la garde de plusieurs vieux bandits, dont André Legrand en particulier. Il recueillit ses diverses élucubrations sur des carnets de note et tenta depuis de combattre le mal qui tient le pauvre homme en vie, celui-ci sombrant de plus en plus dans la folie et l'amertume. Mais c'est peine perdue car Legrand souffre d'un mal inguérissable : le remord.

Sachant la dernière heure de son patient sur le point de sonner, Laennec se trouve maintenant auprès de lui, dans la chambre de celui-ci et veut tant bien que mal accompagner les derniers soupirs de cette pauvre âme égarée.

Réponses à vos questions

Pourquoi la table avec le plan du partage de la ville, ainsi que le téléphone, suivent-ils les joueurs tout au long des actes ?

- La table avec le plan représente le point de départ du carnage au manoir, c'est l'élément stable et fixe qui a réuni les parrains avant que Legrand ne les trahisse. Elle peut donc être vue comme l'objet initial de la trahison. Le téléphone lui est le moyen, celui qu'a utilisé Legrand à l'époque pour appeler les policiers et ainsi sceller l'avenir de tous.

C'est quoi ces noms sur les croix du cimetière ?

- Chaque nom apposé sur les croix du cimetière de l'Acte III a une importance. Ces noms retranscrivent les sentiments majeurs qui devrait filtrer d'Elphialtès, sentiments qui sont ceux de Legrand sur son lit de vieillesse. Par exemple, Damien Esespoir donne D.Esespoir ; René Egrets (R.Egrets) et ainsi de suite. C'est une projection de l'état d'âme de Legrand dans la scène que son imaginaire recrée. Notez le nombre symbolique de 13 croix.

D'où viennent les titres des actes ?

- Il y a six actes : Aurore, L'âme en fleur, Les luttes et les rêves, Pauca Meae, En marche, Au bord de l'infini. Ce chapitrage reprend le même découpage que les livres formant Les Contemplations de Victor Hugo. Cette œuvre que j'admire peut être vue comme un recueil de l'amour, porté par le poète à sa fille Léopoldine, mais aussi comme un recueil du deuil suite à la disparition de celle-ci. Deux thèmes qui font partie du fer de lance d'Elphialtès.

Laennec ? Cela me dit quelque chose ...

- Il s'agit d'un médecin réel dont j'ai changé le prénom pour ne pas qu'on le confonde avec René Lambert. René-Théophile-Marie-Hyacinthe Laennec (1781 – 1826) est l'inventeur du stéthoscope, entre autres choses.

Toi qui entre ici abandonne tout espoir

- Tiré de la Divine Comédie de Dante Alighieri, écrit entre 1307 et 1321, cette citation se trouverait sur l'arche de la porte menant aux enfers, première chose vue par les morts lors de leur entrée dans le séjour infernal. Ici, il s'agit bien sûr de la conscience du vieux Legrand qui imprime ces mots sur le plan de Paris, comme une sorte d'avertissement. En effet, ce plan qui a réuni les familles a plus ou moins été l'origine, la « porte », de leur trépas.

Pourquoi les indices sont ils trouvés sous forme de coupures de presse ?

- Les joueurs vont dérouler le fil de l'intrigue au cours de la soirée grâce aux révélations des PNJs mais aussi et surtout grâce aux coupures de journaux disposé lors du déroulement des actes. Legrand, lors de son internement suite à la fameuse soirée

sanglante, s'est vu révélé les dessous de chaque mafia et les secrets de chaque homme qu'il a fait abattre grâce aux investigations des journalistes. Il a donc lu la vérité au travers des parutions quotidiennes et c'est sous cette forme que son esprit reproduit les bribes de sa connaissance.

Donc tout ceci n'est qu'un rêve ?

- Non, pas vraiment. Ici, on ne parle pas véritablement de rêve mais plutôt d'un état de conscience basé sur les sentiments. La mort s'approchant, les sentiments les plus forts de Legrand prennent le pas et il se met à délirer sur l'existence propre de ses remords. C'est un processus de projection psychologique. Cet état de semi-conscience permet aux souvenirs de Legrand de se matérialiser mais ses émotions se mélangent aux scènes véridiques. D'ailleurs, on dit bien que lorsque la mort s'apprête à prendre un homme, il revoit défiler toute sa vie ...

Le testament

- Le testament représente bien plus une ancre dimensionnelle qu'un véritable bout de papier écrit. C'est le cordon qui va retenir l'esprit divaguant du vieux Legrand à la réalité des faits et ainsi le forcer à revoir la scène de l'attaque du Manoir. Il est constitué de 6 pages, chaque page représentant l'un des six mafieux. Il n'y est écrit que « Pardon » car c'est la véritable source de son regret qui est transposée ici et non des volontés matérielles et futiles : demander pardon à ses anciens compagnons de la rue.

L'histoire ne ressemble t'elle pas un peu à une fable ?

- Oui, en effet. Le scénario de cette Murder Party est légèrement linéaire (en vérité déterministe plutôt que linéaire) car son but est de conter une fable éthique aux joueurs, tout en les divertissant et en les faisant jouer le temps d'une longue soirée. Le thème de la nostalgie et du remord est quelque chose que j'affectionne particulièrement et je voulais donner à Ephialtès une profondeur philosophique et morale que mes autres scénarios ne possèdent pas forcément. Voyez en tout cela une naïve tentative de catharsis de ma part.

Quelle musique irait bien pour le récital de Carla au *Memories in the rain* ?

- Je vous conseille quelque chose de doux et de triste, avec une voix lente et féminine. Par exemple la chanson « Easy to remember » de Stacey Kent est parfaite. « Why don't you do right » de Peggy Lee et « Bang Bang » de Nancy Sinatra le sont aussi, quoiqu'un peu plus connues. Ces chansons sont bien entendues ancrées dans le thème d'Ephialtès.

Le *Memories in the rain* ?

- Outre la signification aisée du nom même de ce bouge, c'est aussi un moyen pour moi de rendre hommage au travers les titres des musiques « Memories » et « Rain » à une œuvre que je considère comme majeur dans ma construction personnelle. Les puristes retrouveront d'où sont extraites ces deux musiques.

Droits d'Auteur

Ce scénario est soumis aux droits d'auteurs français tels que décrits par l'article L. 111-1 du code de la propriété intellectuelle (CPI) qui dispose que « l'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous. Ce droit comporte des attributs d'ordre intellectuel et moral ainsi que des attributs d'ordre patrimonial ».

En d'autres termes, j'autorise ce scénario dont je suis le seul et l'entier rédacteur à être distribué gratuitement à tout organisateur qui souhaite le faire jouer dans le cadre d'une activité ludique non-commerciale. Le ou les nouveaux organisateurs ne peuvent pas s'approprier ce scénario ni en changer le contenu, pas plus que le réécrire partiellement ou totalement, sans enfreindre les termes de la loi. Mon consentement écrit et signé sur support papier est nécessaire pour toute dérogation à ce qui a été annoncé auparavant.

Certaines images servant à illustrer le texte ne m'appartiennent pas et sont l'entière propriété de leurs auteurs respectifs. Le reste des photographies présentées dans ce scénario ont été prises lors de nos séances de jeu et sont la propriété du photographe ainsi que de ceux présents sur les clichés.

De plus, ce scénario ainsi que tous les autres de ma création ont été déposés sous licence **Creative Commons Attribution CC-BY-NC-ND-4.0**. Il s'agit d'une attribution non commerciale sans autorisation de modification.



Ephialtès de Frédéric Marin (alias Guliver Ithildin) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](#).

Enfin, ce scénario a été déposé sur **ASCRIIBE** afin d'obtenir une authentification par identification cryptographique permettant de dater la mise en ligne de l'œuvre. Son certificat d'authenticité porte le code **1EBF2SZUyGqeygdQZqutYtJ7mcn5jx2p7G** et est daté de 2012.

En cas d'atteinte à ses droits, le titulaire du droit d'auteur dispose de l'action en contrefaçon qu'il peut exercer soit devant les juridictions civiles ou administratives pour obtenir réparation, soit devant les juridictions répressives pour obtenir des sanctions pénales. La violation des droits d'auteurs est constitutive du délit de contrefaçon puni d'une peine de 300 000 euros d'amende et de 3 ans d'emprisonnement (CPI, art. L. 335-2 s.). Des peines complémentaires - fermeture d'établissement, confiscation, publication par voie d'affichage de la décision judiciaire - peuvent en outre être prononcées.

Aphorismes

CE QUE L'ON IGNORE NE PEUT PAS
NOUS FAIRE DE MAL, N'EST-CE PAS ?