

# TEARE 2

The logo for 'TEARE 2' is positioned at the top of the image. The word 'TEARE' is written in a bold, metallic, stylized font with a 3D effect. To its right is a circular emblem containing a globe, surrounded by concentric blue rings. The entire logo is set against a textured, golden-brown background that resembles cracked stone or parchment.

Hors saison 1 - Effet miroir



# Effet miroir

## Les mystères de l'Organisation Épisode Hors-Saison

« C'est le propre des regards  
que d'être inquisiteurs »

Jean-marie Poupart

Cet épisode hors-saison, orienté façon film d'espionnage, aborde les thèmes chers à l'univers de Terre<sup>2</sup> : la lutte entre deux factions détentrices de lourds secrets, un complot visant à asseoir la puissance de l'une d'elles sur le monde, mais aussi la confiance que les héros peuvent avoir envers leur employeur.

## Synopsis

Dans un train flottant, une avocate Sans-ventre séduit un magistrat de renom en utilisant son pouvoir. Les héros, témoins de la scène, ont pour mission de voler une valise appartenant à l'avocate. Celle-ci contient des informations utiles à leur commanditaire.

Sur le lieu de rendez-vous prévu pour ramener la valise, le commanditaire de la mission se présente physiquement pour la première fois à la cellule de héros. À leur grande stupéfaction, ils sont confus en constatant que leur Cavalier est le magistrat séduit par l'avocate. Le Cavalier leur apprend qu'il s'agit de son frère jumeau et leur demande de se rendre dans un grand hôtel afin de le sauver.

Au cours d'une réception mondaine, les héros doivent prélever des échantillons génétiques sur le jumeau afin de s'assurer qu'il n'est pas un imposteur. Sous bonne surveillance de l'avocate, ils doivent réussir à tromper sa vigilance.

En possession de leur butin, les héros retrouvent le Cavalier qui patiente dans une ferme à l'écart. Malheureusement, les analyses confirment que le magistrat n'est plus celui qu'il était. Alors que le Cavalier prévient l'Organisation, il est assassiné.

## Résumé

Une cellule de l'Organisation guidée par l'échevin Cardin-Gaspard d'Aguesseau est chargée de la surveillance des personnalités. L'échevin surveille actuellement Alexandra Vautier, directrice générale de la société Chimizar. En effet, depuis quelques mois, l'Organisation a remarqué des changements de direction et de politique chez plusieurs sociétés influentes, ce qui laisse à penser qu'une puissance obscure manœuvre dans l'ombre. Or Chimizar est connue de l'Organisation pour ses travaux sur le conditionnement mental. Forcément, quand une américaine se présente un jour au siège social de Chimizar, cela attire l'attention du Cavalier de l'Organisation.

## Monroe Stabb

Monroe Stabb est une associée du cabinet d'avocats américain Woodward & Co. Cette blonde sulfureuse est originaire de la Confédération américaine et représente les intérêts de la société Future Hope. À Lyon, elle rencontre la présidente directrice générale de la société Chimizar avec laquelle elle échange des informations. À la suite de cet entretien, l'avocate reçoit une nouvelle mission pour laquelle sa mutation de Sans-ventre devrait être utile. Elle prend un train en direction du Duché de Savoie avec pour objectif d'enlever le magistrat Noé-Balthazar d'Aguesseau, après quoi il devrait être remplacé par un clone.

Monroe Stabb est un personnage qui peut devenir récurrent, le Complotteur devrait veiller à ce qu'elle ne succombe pas aux attaques potentielles des héros.

### Monroe Stabb

**Compagnon** : Corps 2/7,  
Combat 3/7, Esprit 3/7  
(vigilance 4/7), Social  
5/7 (mensonge 6/7,  
séduction 6/7), PV 15,  
BD 1, Enc 1.

**Avantages** : Vie inventée,  
Beau

**Désavantage** : Date limite, Fanatique,  
Obsessionnel

**Pouvoirs** : Phéromones 3

Voir l'histoire personnelle dans le livre de base



## Noé-Balthazar d'Aguesseau

Ce magistrat dans la force de l'âge officie au tribunal de grande instance de Lyon. Il est dans le viseur des Manufactures Graff depuis qu'il a remis en cause l'emploi de Sans-ventre dans le Royaume de France au bénéfice des « normaux ». L'homme est devenu populaire avec cette position qui semble partagée par de nombreuses personnes en U.M.E. et au-delà. Alors qu'il se rend en vacances dans le Duché de Savoie, les Manufactures Graff envoient Monroe Stabb le séduire et le kidnapper. Il doit être par la suite remplacé par un clone plus obéissant. Ce que la Graff ignore, c'est que le magistrat a un frère jumeau, Cardin-Gaspard d'Aguesseau, avec lequel il entretient peu de contacts.

## Cardin-Gaspard d'Aguesseau

Jumeau paraplégique de Noé-Balthazar, Cardin-Gaspard est un échevin officiant dans une paroisse proche de la cité de Lyon. Il est également membre de l'Organisation et, en tant que Cavalier, dirige une petite cellule. Sa mission consiste à surveiller les personnalités importantes de Lyon et des alentours. À la différence de son frère, il hérite son anonymat par-dessus tout et ne se dévoile que lorsqu'il a entièrement confiance en ses Pions qui, pour la plupart, ne connaissent pas son visage. Il communique avec eux principalement par messages cryptés. Il aime également agir sur le terrain et, grâce à du matériel avancé, surveille personnellement Alexandra Vautier, la directrice générale de la société Chimizar. Le Cavalier garde également un œil sur son frère jumeau, mais celui-ci reste, pour l'instant, une moindre priorité.

## Prologue

18h45. Un hiver glacial dans le massif des Alpes. Il fait nuit noire et le ciel est couvert. Un train, composé d'une locomotive tractant deux voitures-voyageurs, une voiture salon-restaurant, un wagon tombereau et un wagon de marchandises, est accroché à la paroi de la montagne. Le monstre de métal aux allures de fusée grimpe inexorablement vers sa destination en altitude. Il traverse tunnels et ponts dans un silence feutré. Les volutes de fumée blanche s'échappent de la


cheminée de la locomotive et forment des nuages venant contraster avec l'aspect sinistre du décor.

Soudain, un aérodyne à la carrosserie noire apparaît dans le ciel. Le véhicule effectue un discret atterrissage sur le wagon de queue. À l'intérieur de l'engin volant à la forme profilée, le pilote d'ascendance noble, comme l'indiquent sa chemise nanotechnologique et la broderie qui décore son col et ses poignets, se retourne vers les héros, ses lunettes de vision nocturne sur les yeux : « Dernier rappel de votre objectif. Vous devez échanger la mallette appartenant à Monroe Stabb avec celle-ci (il remet une mallette aux héros ainsi qu'une carte de visite, cf. en annexe). Sa cabine se trouve dans la voiture-voyageurs de tête et porte le numéro six. La discrétion doit être absolue. La cible doit s'apercevoir le plus tard possible de l'échange. La femme est dangereuse. Je répète, la femme est dangereuse. Évitez de rentrer en contact avec elle. »

Le pilote sort une montre à gousset de sa poche et reprend la parole : « Vous avez soixante minutes à partir de maintenant avant que le train n'arrive à destination. Je reviendrai poser la Citronault sur ce wagon, cinq minutes avant que le train n'arrive en gare. Je ne pourrai pas attendre plus. Si vous n'êtes pas là, vous devrez vous débrouiller par vous-même pour atteindre le Troquet, le lieu où vous devrez rapporter la valise. Que l'Unique vous guide. »

## Introduction

Le train flottant qui relie Lyon à Chamouny est une expérience franco-savoyarde utilisant les principes de sustentation des aérodynes. Cette machine alliant hautes performances et confort cache dans ses entrailles un bijou de technologie. Il ne faut pas se fier à son apparence car, malgré ses voitures l'air rustique, le Glisseur 1 promet un voyage silencieux et très rapide. Le prototype est en constante évolution et des modèles améliorés devraient voir le jour sur des voies plus fréquentées. La particularité du Glisseur 1 réside dans le refroidissement par eau de la turbine qui produit le champ de Biefeld-Brown capable de faire flotter le train à quelques centimètres au-dessus d'un rail-guide. L'évaporation de l'eau produit une fumée blanche à laquelle s'ajoute une forte odeur d'ozone.



En annexe se trouve une représentation du train qui peut être imprimée et montée pour simuler en 3D la machine et les déplacements des héros à l'intérieur ou à l'extérieur. Positionnez le train au milieu de la table et sortez un chronomètre, puis désignez un joueur qui sera responsable du temps. Les héros ont soixante minutes de temps réel pour échanger les malles.

Sur la table, placez également les différentes aides de jeu : la coupure de presse concernant l'allocution de Noé-Balthazar d'Aguesseau et la carte de visite du Troquet.

Les héros sont arrivés à bord d'un aérodyne. L'appareil s'est posé en mode furtif sur le toit du train en marche. Comme le pilote vient de leur rappeler, ils doivent récupérer une mallette appartenant à une femme originaire de la Confédération américaine, Monroe Stabb, soupçonnée d'avoir des liens avec une organisation criminelle.

## rius participium indicem

Les héros se retrouvent sur le toit du train à grande vitesse. Ils doivent trouver le moyen de se rendre dans la cabine de Monroe Stabb afin d'y subtiliser une mallette sans éveiller les soupçons de l'américaine.

### Progresser dans le train

Après avoir décrit la composition du train, interrogez le premier héros qui s'extirpe de l'habitable sur ses intentions, puis recommencez avec le deuxième et ainsi de suite. Une fois le tour terminé, recommencez un nouveau tour jusqu'à ce qu'ils arrivent à l'intérieur d'un wagon. Cette disposition est censée simuler le fait que les héros arpentent le toit d'un train. Un Complotier vicieux pourra imaginer tout un tas de difficultés supplémentaires (tunnel, virage serré, portique...).

#### *1. Le wagon de marchandises*

C'est ici que les héros ont été déposés par l'aérodyne. Ce wagon de marchandises dispose de portes latérales et son chargement est composé de nourriture en conserve. Pour se déplacer sur le toit du wagon sans se retrouver à pendre dans le vide retenu uniquement par

la force des bras, il est nécessaire de réussir un jet d'**Athlétisme (cascade ou escalade)** [1]. Ce même jet s'applique lorsque les héros veulent passer d'un wagon à l'autre en passant par les toits. Avec une **MR de 1**, un héros parcourt les toits des trois voitures sans avoir à faire un nouveau jet à chaque fois. Dans le cas contraire, il est nécessaire de réussir un nouveau jet. Échouer à l'un de ces jets indique que le héros glisse jusqu'au bord du toit et peut en tomber si personne ne l'aide. Il peut également tenter de se redresser s'il réussit un jet de **Force** [1].

#### *2. Le wagon tombereau*

Il est recouvert par une bâche qui dissimule des cuves remplies de copeaux de bois. La progression sur ce dernier nécessitera, là aussi, un jet d'**Athlétisme (cascade ou escalade)** [1]. Si les héros décident de sauter sur le toit de la voiture salon-restaurant, un nouveau jet d'**Athlétisme (cascade ou escalade)** [1] est nécessaire. S'ils décident de traverser la voiture salon-restaurant de l'intérieur, ils disposent d'une échelle pour descendre sans risque.

#### *3. La voiture-salon/restaurant*

Déambuler dans le train n'attire pas particulièrement l'attention des voyageurs. On peut y rencontrer un officier de l'infanterie ducale, un marchand vénitien, une chef d'entreprise et son secrétaire, un couple de jeunes gens de bonne famille, une gouvernante prussienne, une vieille baronne française, le personnel du restaurant et le contrôleur du train.

Ce dernier ne manquera pas de demander aux héros leur billet, comme il ne se souvient pas les avoir vus grimper à bord du train lors du dernier arrêt. Un jet d'**Éloquence (mensonge)** [1] réussi permettra de se débarrasser du problème. Sinon, l'homme risque de compliquer la situation, en attirant l'attention sur les héros. En effet, Monroe Stabb, témoin de l'altercation entre les héros et le contrôleur, activera une alarme en pressant la pierre précieuse de son collier. Red, son garde du corps, sera automatiquement mis en alerte et se précipitera à sa rencontre. Il interrogera ensuite les héros sur leurs intentions. Un nouveau jet d'**Éloquence (mensonge)** [1] sera nécessaire pour éviter l'affrontement.

Le contrôleur possède une clé avec laquelle il peut entrer dans les voitures-voyageurs et dans les cabines. Lui subtiliser nécessite de réussir un

### Contrôleur du train

**Apprenti** : Corps 2/8, Combat 2/8, Esprit 2/8 (horaires du train 4/8, physionomiste 3/8), Social 2/8, PV 10, BD 0, Enc 0.

**Équipement** : Poinçon à billets, passe-partout.

jet opposé de **Discrétion (escamotage)** contre son **Esprit**. À l'aide de cet atout, l'infiltration dans la cabine de Monroe sera plus aisée.

#### ▫ La belle et le magistrat

Les héros assistent à une scène où Monroe Stabb séduit le magistrat Noé-Balthazar d'Aguesseau alors que celui-ci est en train de boire un verre à une table. Les héros aperçoivent la femme de dos. L'homme est totalement sous le charme. Un héros qui réussit un jet de **Connaissances [1]** reconnaît immédiatement l'homme et les raisons de sa célébrité (cf. l'aide de jeu). Les témoins de la scène auront vu le visage du magistrat et pourront plus tard faire le lien avec le Cavalier l'Organisation.

### 4. Première voiture-voyageur

#### ▫ Par l'extérieur :

Une fois arrivés au bout du toit, les héros tomberont sur Red, en train de fumer une cigarette. Il les attaquera immédiatement en utilisant son pistolet ou son poignard. Ce Sans-ventre est mandaté par SécuriFrance pour protéger et aider Monroe Stabb dans sa mission. Red s'est présenté à elle lorsque l'avocate est montée à bord du train. La scène de la rencontre peut servir de flash à un héros Mental possédant l'avantage du même nom.

#### ▫ Par l'intérieur :

Ici, rien de particulier, personne ne remarquera les héros dans la voiture. Cependant, en se dirigeant vers la seconde voiture-voyageurs, ils rencontreront Red en train de fumer une cigarette. Il les suivra pour s'assurer qu'ils sont bien ce qu'ils prétendent être, c'est à dire des passagers. Au moindre signe suspect, il les attaquera.

### 5. Seconde voiture-voyageur

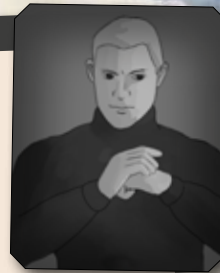
Pénétrer à l'intérieur de la cabine six demande de réussir un jet de **Crochetage (serrure mécanique) [1]** ou un jet de **Force [2]**. Si Red est encore en vie, cette dernière action peut attirer l'attention de l'homme de main. S'ils ont

### Red

**Compagnon** : Corps 3/7, Combat 3/7, Esprit 3/7, Social 3/7, PV 15, BD 1, Enc 1

**Pouvoir** : Récupération Niveau 1.

**Équipement** : Pistolet (dég. 6, mun. 12), Couteau (BD +2).



récupéré le passe-partout du contrôleur, les héros peuvent s'infiltrer dans difficulté.

La mallette se trouve dans un placard. Si celle-ci est ouverte sans précautions, son système de fermeture se bloque. Si on la force, elle injecte un acide à l'intérieur, détruisant l'intégralité du contenu, tout en blessant l'auteur du forçage. Plusieurs manipulations sont nécessaires pour ouvrir la mallette sans qu'elle ne se bloque. Un jet de **Crochetage (serrure mécanique) [2]** permet de le découvrir si on s'attarde sur celle-ci.

Les héros peuvent aussi trouver, dans un étui métallique posé sur une petite table, un pistolet injecteur. Un jet de **Connaissances (médecine) [1]** permet de reconnaître un sédatif.

#### ▫ La belle et le magistrat, deuxième essai

Si les héros ne sont pas passés par l'intérieur du train, après avoir récupéré la mallette, ils aperçoivent Noé-Balthazar d'Aguesseau au moment où il va rejoindre l'avocate dans la voiture salon-restaurant.

### Exfiltration

Si les héros sont à l'heure, l'aérodrome est présent sur le toit du train et les héros peuvent s'en aller. S'ils sont en retard, ils devront atteindre la gare de Chamouny pour sortir du train. S'ils se sont montrés peu discrets dans le train, éviteront-ils la sécurité élevée de la gare ? Cette partie est laissée à la discrétion du Complotteur. Dans tous les cas, les héros retrouvent leur énigmatique patron.





## Chamouny

Il s'agit d'une cité du Duché de Savoie composée d'une zone principale nommée Le grand Chamouny (mais plus communément appelée Chamouny) et d'une ceinture composée de hameaux annexes tels que Le Tour, Le Planet, Les Mouilles, Argentièrre ou encore Les Pèlerins de l'Unique.

Vers l'an 1000, le comte Aymon 1er de Genève fit don de cette partie du duché à l'abbaye de Saint Michel de la Cluse qui y créa un lieu de prière et de recueillement. Les moines s'installèrent sur la rive droite de l'Arve puis, peu à peu, se développa tout autour une cité qui prit le nom de Chamouny en 1921.

Installée au milieu du massif des aiguilles rouges et de celui du Mont Blanc, elle est connue pour être la cité la plus haute du duché. C'est d'ailleurs cela, en plus de son développement technologique, qui en fit un lieu de plus en plus prisé des amateurs de montagne. Au fil des années, la cité perdit peu à peu ses pèlerins, qui laissèrent place à une catégorie aisée – voire très aisée – de la population, profitant du domaine skiable et des nombreuses commodités.

Chamouny est traversée de part en part par l'Arve, une rivière qui sinue entre les montagnes. La voie du train a d'ailleurs été imaginée et conçue en longeant l'eau afin d'offrir aux passagers un spectacle des plus somptueux par jour de beau temps. Cette cité est le reflet des innovations technologiques les plus avancées en matière de montagne. Le dôme en verre qui l'entoure partiellement en est d'ailleurs une fervente présentation puisque, grâce à lui, la cité n'a plus subi de dégâts dus aux avalanches depuis de nombreuses années. Ce dôme n'est pas totalement fermé, il laisse évidemment passer le train d'un côté et de l'autre de la cité. Il est également ouvert au sommet, laissant passer les flocons de neige qui viendront habiller de leur blanc immaculé les ruelles pavées.

### L'arrivée en train

L'arrivée à Chamouny n'est possible qu'en train, les aéroplanes étant interdits de vol au-dessus de la cité. Les véhicules motorisés sont également bannis, pour le confort auditif des skieurs et des vacanciers. La voie de train, collée à flanc de montagne sur une paroi escarpée, surplombe la rivière. Ce n'est qu'en sortant du tunnel à l'entrée de Chamouny qu'elles finiront par se rejoindre et sinuer ensemble au cœur de la cité.

Lorsque le monstre de métal débouche enfin de la pénombre de la montagne, l'œil du passager est tout de suite ébloui par les deux flèches en cristal, immenses, qui se dessinent de chaque côté de la voie. Ces tours d'appartements dont les prix feraient pâlir le petit bourgeois dépeignent déjà le faste qui anime Chamouny. On voit au loin, sur les côtés, les grandes traînées blanches de skieurs qui annoncent un séjour sportif.

Quelques minutes suffisent à rejoindre la gare, centre névralgique de la cité. Les passagers attendus par les grands hôtels laissent les grooms se saisir de leurs effets personnels et les installer sur des chariots à sustentation avant de rejoindre le coche qui les amènera à leur luxueux logement.

### La cité

Les deux rives de Chamouny communiquent par de grands ponts couverts et chauffés, permettant aux nobles soit de déambuler dans les couloirs commerçants souterrains, soit de rejoindre la surface pour badiner dans la neige bien au chaud dans leur fourrure. Il n'existe pas de sentiment d'insécurité au sein de cette station surprotégée par une milice privée appartenant à SécuritéFrance. Les agents de la société de sécurité sont très présents et surveillent les allées et venues des riches vacanciers. Pour autant, cette milice est quasiment invisible. Elle utilise un système de drones de surveillance permettant des interventions rapides aux quatre coins du domaine.

De l'autre côté, au nord, là où les montagnes se resserrent juste avant de sortir du dôme en direction d'Argentièrre, on aperçoit des demeures modestes collées à la paroi transparente. C'est le quartier des domestiques, nommé ainsi par l'aristocratie chamounéenne. Y résident entre autres le personnel des hôtels, les pisteurs et autres techniciens chargés des systèmes d'alimentation de la ville. C'est ici que se trouve le Troquet, un petit bar servant de couverture à l'Organisation.



## Coup de théâtre

Au cœur de la nuit, les héros se rendent dans un café situé au nord de Chamouny. Ils ont rendez-vous avec un contact auquel ils doivent remettre la mallette volée. Malgré l'heure tardive, le quartier reste animé. Des hologrammes dorés invitent les passants à pénétrer à l'intérieur de cabarets d'où s'échappe une musique festive. Des badauds traînent, ivres de vin, ou déambulent, le regard pétillant et le sourire aux lèvres, tandis que les amants se tiennent par la main ou s'embrassent fogueusement à la lumière d'un réverbère à gaz.


### Le Troquet

Situé à une centaine de mètres de la paroi de verre et au bord de l'Arve, « Le Troquet » est un café du quartier domestique de la cité montagnarde. C'est à cet endroit que les héros doivent rencontrer leur contact et lui remettre la mallette. En s'approchant du lieu, ils peuvent apercevoir quelques rares clients à travers la baie vitrée. Des poubelles et des caisses de bouteilles vides ont été entassées à côté de la porte d'entrée. Le lieu semble être sur le point de fermer, c'est en tout cas ce que semble indiquer la grille qui recouvre partiellement la baie vitrée derrière les caisses.

Cet établissement est un lieu de rencontre pour les Pions de l'Organisation et l'une des « cases » dont dispose leur Cavalier dans la cité de Chamouny. Quand les héros pénètrent dans l'établissement, la plupart des personnes les regardent, au mieux du coin de l'œil.

En plus du barman barbu, un couple de jeune gens d'humeur romantique est assis, à une table ronde devant le bar ; un vieil homme à lunettes crapote sa pipe devant un verre de blanc assis sur un tabouret du comptoir ; une femme aux cheveux noirs très courts portant un uniforme gris d'ouvrière lit sur un grimoire digital portatif, debout au bar. Un héros attentif réussissant un jet de **Vigilance (observation)** [1] devine que le personnel et les clients semblent de connivence. En effet, ces Pions sont ici pour assurer la sécurité de Cardin-Gaspard.

Lorsque le barman s'intéresse aux héros, il leur demande ce qu'ils veulent boire, et attend les mots « Vodka Martini » de la part d'au moins un des héros. Après avoir donné le mot de



passé (qui figure sur la carte de visite, cf. en annexe), le barman invite les héros à le suivre et les conduit dans une cave avant de les quitter.

Un homme, assis dans un siège à sustentation, est caché dans l'ombre. Quand le handicapé se révèle à la lumière, il apparaît identique, et ce, trait pour trait, au magistrat vu en compagnie de Monroe Stabb. Les héros devraient sûrement être étonnés de la ressemblance, ce que le Cavalier remarquera aisément. Il annonce être le commanditaire de la mission et demande à ce que la mallette lui soit remise.


### Quelques explications

Lorsque les héros racontent ce qu'ils ont vu dans le train, le Cavalier est immédiatement déstabilisé. Pour lui, la mallette devient secondaire. Il explique en bafouillant qu'il a un frère jumeau, puis réalise qu'il est en danger. Il est véritablement inquiet, ce que la réussite d'un jet de **Sagacité (psychologie)** [1] permet de confirmer. Il appuie ensuite sur un bouton dissimulé sous la table et la femme aux cheveux noirs apparaît, un pistolet à la main.

La nouvelle venue se nomme Odile. En la voyant arriver le pistolet au poing, le Cavalier lui donne l'ordre de ranger son arme et lui demande d'utiliser son pouvoir de Psycholocalisation sur un jouet, un petit soldat de bois ottoman appartenant à son frère, afin de le localiser. Odile s'exécute mais n'y arrive pas malgré ses efforts. Elle s'en plaint puis s'écroule de fatigue.

Le Cavalier est dans la tourmente, le chagrin et la peur l'empêchent de réfléchir. Les héros doivent lui redonner confiance et le guider pour le sortir de son émoi. Le Complotteur peut utiliser le système d'interactions et le roleplay pour simuler cette scène. Demandez aux joueurs quels héros y participent puis, chacun à leur tour, ils pourront utiliser une compétence d'interaction sociale pour aider le Cavalier. L'esprit de Cardin-Gaspard résiste à leurs manœuvres, son attitude est neutre mais tous les jets ont une difficulté de [2] si le roleplay est à la hauteur ou de [3] dans le cas contraire. Les héros doivent obtenir un total de **5 réussites** pour tirer le Cavalier de sa torpeur.

Une fois le bon nombre de réussites obtenu, Cardin-Gaspard se calme mais reste toutefois contrarié. Il se souvient qu'il faisait espionner son frère et que celui-ci devait se rendre à Chamouny, au Grand Hôtel des Glaciers, où



il devait assister à l'anniversaire d'un comte savoyard. Il demande alors aux héros de l'aider à tirer son frère des griffes de Monroe Stabb, en commençant par se rendre à cet hôtel.

Si les héros sont parvenus à obtenir au moins **5 réussites** en deux tours ou moins, le Cavalier a les idées claires et évoque Antoine Challamel, un industriel influent et un bon ami avec lequel il peut les mettre en relations. Celui-ci peut faire entrer quatre héros, en mêlant deux d'entre eux au personnel du traiteur et en obtenant deux invitations pour les deux autres.

Si les héros ont été trop longs pour aider le Cavalier à recouvrer ses esprits, Cardin-Gaspard est encore confus et ne pense pas à leur parler d'Antoine Challamel.

### **Le contenu de la mallette**

La mallette contient des informations sur le clonage sous la forme de rapports rédigés par un certain J.A. et des échantillons appartenant à des individus ayant un statut important dans le Royaume de France et le Duché de Savoie (le prévôt de Lyon, un baron niçois, etc.). Elle contient également un nécessaire de petit chimiste qui permet de vérifier la qualité d'un clone. C'est ce nécessaire qui sera utilisé pour confronter le frère du Cavalier. Si la mallette a été forcée, le Comploteur décide de ce qui est encore exploitable à l'intérieur.

#### ***Si le contenu de la mallette est intact***

Le Cavalier utilise un petit chalumeau pour l'ouvrir. En étudiant les documents, Cardin-Gaspard comprend que son frère a peut-être été remplacé par un clone. Les héros peuvent arriver à la même conclusion s'ils réussissent un jet d'**Enquête (étude)** [1]. Recouvrant peu à peu sa lucidité, il leur explique qui est son frère (cf. plus haut Noé-Balthazar d'Aguesseau) et pourquoi on cherche à lui nuire. La nouvelle mission des héros sera de récupérer de la salive, du sang ou des cheveux du frère puis de les ramener au Cavalier dans une ferme située dans un hameau proche de Chamouny.

#### ***Si le contenu de la mallette a été détruit***

Le Cavalier ne comprendra pas la supercherie et la mission se bornera à exfiltrer Noé-Gaspard d'Aguesseau, comme initialement prévu.

## **Mission ADN**

Les héros sont prêts à intervenir, ils ont eu suffisamment de temps pour reconnaître les lieux, voire obtenir un plan du Grand Hôtel des Glaciers.

### **Le Grand Hôtel des Glaciers**

Situé sur la paroisse d'Argentière, un domaine skiable à 10 km au nord de Chamouny, ce manoir est situé à flanc de falaise et en vue du glacier. La neige est le décor principal de l'hôtel, qui sert actuellement de cadre à la fête d'anniversaire d'un comte savoyard.

### **Réception mondaine**

On y retrouve tout le gratin du Duché de Savoie, des pays limitrophes et d'encore plus loin. Sont aussi présents le magistrat Noé-Balthazar d'Aguesseau et Monroe Stabb. L'avocate suit à la trace le clone, surveillant ses moindres faits et gestes. Un service de sécurité aux armes de SécuriFrance surveille les lieux. La réception occupe plusieurs salles au rez-de-chaussée de l'hôtel. Les invités ont sorti leurs plus beaux atours, les nobles les plus riches se parant de vêtements aux couleurs changeantes. Un bouffon grimaçant amuse les invités, des baladins exécutent des danses surprenantes sur une musique en techno-menuet jouée par des musiciens tandis que le comte et la comtesse sont assis sur de petits trônes, face au spectacle. Pendant ce temps, une brigade de valets et de soubrettes s'affaire à alimenter les buffets de nourriture et de boissons ou se rend disponible pour les invités.

### **Participer à la fête**

On ne rentre pas dans un hôtel luxueux comme dans un moulin. Les héros qui souhaitent passer par la porte principale doivent montrer patte blanche. Sans une invitation en main, ils sont poliment refoulés par les trois gardes postés en bas des marches menant à la porte d'entrée. Cependant, un bon menteur ou un noble arrogant réussissant un jet d'**Éloquence (mensonge)** [3] ou un jet de **Statut** [3] pourra se faire accepter à l'intérieur, mais l'ordre sera donné au service de sécurité de garder un œil sur lui.





### **Noé-Balthazar d'Aguesseau, apprenti clone**

**Apprenti :** Corps 2/8, Combat 3/8, Esprit 2/8, Social 1/8, PV 7, BD 0, Enc 0.

**Mutation :** Puissant coup 1.

Un héros peut obtenir une invitation officielle en la dérochant à un invité. Il lui faut pour cela repérer une victime distraite, comme le jeune et volage baron Augustin de Trapenard, et réussir un jet de **Discrétion (escamotage)** [2]. En bon coureur de jupons, il se laissera facilement amadouer par une tentative de séduction réussie à l'aide d'un jet d'**Éloquence (séduction)** [1]. La difficulté du jet de **Discrétion (escamotage)** passera alors à [1].

Enfin, certains héros peuvent prendre la place de membres du personnel de l'hôtel ou de l'équipe du traiteur engagé pour la soirée. Il leur faut, dans ce cas, être attentifs aux autres employés qui pourraient les découvrir et avertir leur supérieur.

### **Approcher le clone**

Au cours de la soirée, le Complotteur doit prendre soin de séparer les héros qui ne pourront pas parler entre eux mais pourront communiquer par des signes. Un signe indiquera, par exemple, qu'ils doivent s'éclipser dès qu'ils ont obtenu un échantillon du clone. Chacun devra faire un jet d'**Enquête (investigation)** [1] pour repérer le clone de d'Aguesseau. Classez ensuite les résultats de chaque héros du moins bon au meilleur puis faites ensuite vivre en aparté chaque scène aux héros dans l'ordre établi précédemment.

- ▶ Alors que l'un des héros s'apprête à approcher Noé-Balthazar, un garde lui barre la route et lui demande pourquoi il agit bizarrement. Seul un bon roleplay permettra au héros de se sortir de ce faux pas. Sinon, il sera reconduit à l'extérieur.
- ▶ Tandis que l'un des héros déambule dans la salle, il est interpellé par une connaissance qu'il n'a plus vue depuis longtemps (un ancien collègue de travail, un amour de jeunesse, un cousin éloigné, etc.). Cette dernière est ravie de le revoir et lui tient la jambe pendant un moment. Un jet d'**Éloquence (étiquette ou mensonge)** [1] permettra de s'en débarrasser une première fois. Revenant à la charge pour présenter son époux ou son épouse, un deuxième jet d'**Éloquence (étiquette ou mensonge)** [1] sera alors nécessaire pour se soustraire à leur présence définitivement.
- ▶ Si l'un des héros s'est fait passer pour un serveur pour infiltrer l'hôtel, un important groupe d'invités se déleste subitement de ses

verres sur le plateau déjà bien rempli qu'il tient en main. Réussir un jet de **Dextérité** [1] sera nécessaire pour ne pas tout faire tomber et répandre le vin sur le sol et les vêtements des convives. Selon le résultat, le responsable de salle pourra l'obliger à nettoyer le sol ou vider le plateau en cuisine.

- ▶ Près du bar, un homme visiblement aviné, et qui connaît bien Noé-Balthazar, fait un commentaire tout fort en disant qu'il n'est plus le même homme. Ils ont pourtant fréquenté les mêmes bancs de la faculté.
- ▶ Alors que Monroe Stabb emmène le clone à part pour faire le point sur son comportement, un héros est témoin de la scène. Il est bousculé par un valet, ce qui donne le temps au couple de s'éloigner.
- ▶ Le héros qui obtient la meilleure **MR** se retrouve suffisamment proche du duo pour obtenir un échantillon. Pour approcher le clone, il faut néanmoins déjouer la surveillance de Monroe Stabb, le meilleur moment étant au cours du discours du comte qui remercie ses invités. Le héros doit alors réussir un jet de **Discrétion** en opposition avec la **Vigilance** de Monroe Stabb.

### **Kidnapper le clone**

Si les héros ne savent pas que Noé-Balthazar d'Aguesseau est potentiellement un clone, ils auront certainement en tête de le soustraire à la surveillance de Monroe Stabb et l'éloigner des autres invités pour le ramener à son « frère ». Le clone n'est pas parfait et possède un comportement mécanique, voire infantile. Il peut donc facilement se laisser abuser avec un jet d'**Éloquence (mensonge)** [2]. Par contre, si le jet se solde par un échec, il refusera catégoriquement de bouger, voire s'énervera et alertera l'assistance. Dans tous les cas, il faudra, là encore, échapper à la vigilance de Monroe Stabb.

## Épilogue à la ferme

Une fois les indices obtenus, les héros savent où ils doivent retrouver Cardin-Gaspard. En quittant la soirée, l'un des héros croise le regard de Monroe Stabb (celui qui a fait le plus mauvais jet en Enquête, voir plus haut).

Dans la ferme, Cardin-Gaspard a juste le temps de faire les analyses avant de se rendre dans la grange pour transmettre ses résultats à l'Organisation.

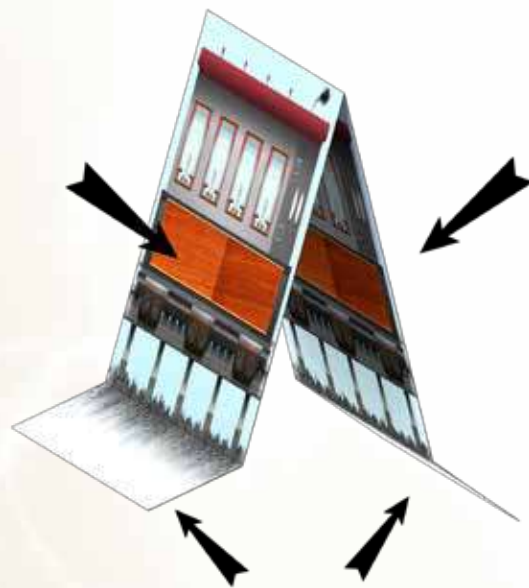
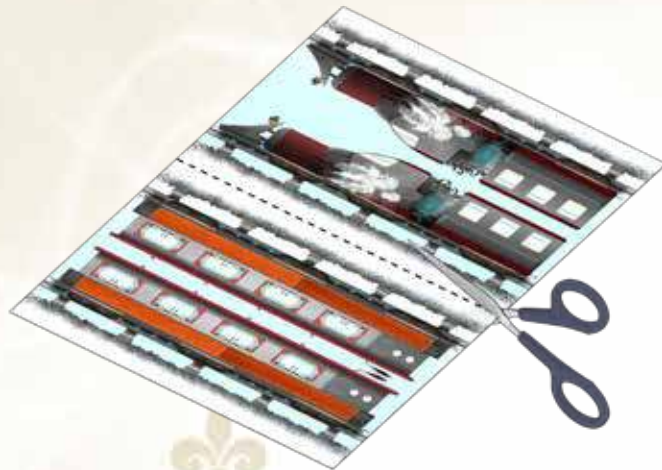
Ils ont été suivis par Monroe qui les a repérés lors de la soirée. Depuis une colline en face de la ferme, elle fait exploser la grange avec un lance-roquette. Puis, elle s'enfuit à bord d'un aérodyne.

Si les héros se trouvent dans la grange, ils survivront à l'explosion, mais Cardin-Gaspard d'Aguesseau lui est mourant. Une poutre lui est tombé dessus. Dans un dernier rôle, il supplie les héros de retrouver son frère, persuadé qu'il est toujours en vie. À suivre...

## Annexes

### Le principe du train

Il s'agit d'une aide de jeu permettant au comploteur d'immerger les héros dans le décor. Le montage se fait de la façon suivante.



Un épisode écrit par Sébastien et Éléonore Duraffourg, Arnaud Lucchini & Michaël Carré  
Relecture par Thomas Bolusset, Romain Ledoux & Benjamin Dellouve  
Mis en page par Philippe Christin  
Illustrations par Alexandre Duraffourg, Benoit Boeuf & Philippe Christin

Le très charismatique Noé-Balthazar d'Aguesseau, magistrat à la cour de Lyon, nous offre aujourd'hui un billet d'humeur particulièrement caustique. Vous apprécierez sans nul doute.

« Combien d'entre nous, fidèles serviteurs de l'Unique, avons dans notre entourage des amis, des maris, des fils qui tardent à trouver un emploi digne et dûment rémunéré ? Quel méfait avons-nous commis pour que notre labeur nous soit spolié par une sous-race de machines organiques ? Que deviendra notre âme si nous ne nous absolvons pas du joug de ces outils « intelligents » qui méprisent notre lien avec l'Unique et nous privent du travail, ce bien ô combien précieux que nous a offert notre Seigneur ?

J'ai vu, dans les cours du tribunal de Lyon, un nombre incalculable de ces pauvres hères qui, désœuvrés, finissent par commettre l'irréparable pour ne serait-ce que se sustenter, eux qui avaient autrefois un emploi et qui se le sont fait voler – oui, voler – par ces mécréants que l'on nomme Sans-ventre. Ils paradedent comme des coqs devant les portes de l'Office d'Intégration des Sans-ventre, comme si tout leur était dû. Ils ont un bureau qui s'occupe de les placer, qui les oriente, qui les aide. Et nous ? Qui nous oriente ? Qui nous aide ? Qui a les yeux suffisamment grands ouverts pour voir que le mal s'est insinué dans notre système ? Certes, la parole du Pape fait force de loi et nous devons accepter que ces êtres artificiels possèdent une âme. Cependant, rien dans les mots de notre auguste pontife romain n'interdit de penser que nous ne devrions pas nous débarrasser de ces clones abominables et contre nature.

Nous l'avons tous appris récemment, des laboratoires clandestins, couverts par de grandes firmes, continuent à produire ces engeances blasphématoires. Pire, les mutations qui les différencient de nous sont de moins en moins visibles. Il ne faudra que peu de temps avant que chacun finisse par s'interroger sur ses voisins, ses amis, sa famille. Tous, nous nous poserons un jour cette question : cette personne est-elle un Sans-ventre ?

Chers amis, il est vital que nous agissions, aujourd'hui, pour endiguer cette invasion de produits génétiquement modifiés. Trouvons-leur une terre, telle que ces îles Lofoten, où ils vivront tranquillement et couleront des jours heureux, loin de nous. Mettons à bas ces viles entreprises qui violent les édits de la papauté en fabriquant dans l'ombre ces êtres abjects. Et réunissons-nous autour des pieux serviteurs de l'Unique, non pas ceux d'Avignon, qui ont corrompu le message du Nomen, mais de ceux de Rome. Si nous n'y prenons pas garde, plus que notre labeur, c'est notre âme que nous monnayons. »

Une tribune libre relayée par La minute du dimanche

