



# Gueule sucrée

Un scénario pour le jeu  
La brigade chimérique

De : **Cyril Defruit**

Durée estimée : 3 à 6 heures  
Nombre de caractères : 40.267

## Résumé :

Les joueurs sont engagés pour enquêter sur la mort mystérieuse du docteur Bocard. La victime a été retrouvée enveloppée dans une espèce de cocon gluant rosâtre. Une nouvelle invention superscientifique est responsable de cela et son concepteur n'est autre que le docteur Viktor Frankenstein, que tous croient décédé depuis près d'un siècle.

Malheureusement, la médiatisation des agissements de Frankenstein entraîne les diverses factions de l'Europe superscientifique dans une course à qui sera le premier à mettre la main, qui sur le savant et qui sur son invention. En parallèle de leur enquête, les joueurs se trouveront donc au cœur de cet imbroglio superscientifique et politique.

## Les enjeux :

Ce scénario impliquant de nombreuses factions politiques de l'univers chimérique, il sera l'occasion pour les joueurs d'exploiter pleinement les alliances et mésalliances de leurs personnages. Cela les mettra parfois devant des choix cruciaux. Doivent-ils s'allier aux communistes, au CID ou à l'organisation criminelle des Habits Noirs afin de faire front contre les fascistes ? Doivent-ils laisser Paris devenir le champ de bataille de ce gigantesque chassé-croisé entre factions ? Que doivent-ils décider quant à l'immortel Viktor Frankenstein et à

son invention s'ils les capturent les premiers ?

## Les protagonistes :

**Viktor Frankenstein :**  
 officiellement, ce savant fou est mort, lynché par la population de son village, en 1818, soit plus d'un siècle auparavant. Mais grâce à ses découvertes sur la résurrection, le savant fou a survécu, dans l'ombre, jusqu'à ce que les docteurs de Nous Autres ne l'incorporent dans leur rang, avant de l'enfermer dans un goulag sibérien lorsqu'ils se rendirent compte qu'il était trop fou, même pour eux.

Obsédé par le fait de demeurer le seul immortel au monde, Frankenstein s'évade de son goulag avec pour projet d'éliminer tous les scientifiques travaillant sur la longévité de l'Homme et tous les surhommes ayant trouvé moyen de prolonger leur existence plus que de raison.

N'ayant aucune envie que l'on puisse les relier aux exactions de ce dément, Nous Autres chargea une unité Spetsnaz partiellement mécanoïde de faire le ménage et de mettre le point final au cas Viktor Frankenstein.

Viktor Frankenstein	
<u>Attributs</u>	
Robustesse : 6	Sensibilité : 3
Cognition : 6	Ténacité : 6
Prestesse : 2	Allure : 1
<u>Profils</u>	
Criminel : 4	Réserve de radium : 5
Médecin : 6	Réserve de combat : 9
Scientifique : 6	
<u>Pouvoirs :</u>	
Immortalité (Régénération) : Niveau 6 / Personnel / Illimité	
Sérum de longévité (anatomie surhumaine : ténacité) : Niveau 6 / Personnel / Une scène / Contrainte artificielle	



*Machine à Barbe-à-papa\* (transmutation atomique de la matière) : Niveau 6 / Moins de 10m / Illimité / Perturbation / Contrainte matérielle*

*\*Ce pouvoir utilise le glucose des cellules de la cible pour l'immobiliser dans un cocon. Il fonctionne donc sur deux niveaux.*

*- En mode non-létal, il diminue 6 points d'attributs de la cible entre Robustesse, Prestesse et Ténacité, afin de marquer l'hypoglycémie.*

*- En mode létal, le processus est accéléré et provoque une case de blessure par round en plus des fonctions du mode non-létal.*

<i>Mécanoïde Spetsnaz</i>	
<i>Attributs</i>	
<i>Robustesse : 4</i>	<i>Sensibilité : 2</i>
<i>Cognition : 3</i>	<i>Ténacité : 4</i>
<i>Prestesse : 3</i>	<i>Allure : 2</i>
<i>Profils</i>	
<i>Aventurier : 4</i>	<i>Réserve de</i>
<i>Militaire : 6</i>	<i>radium : 5</i>
	<i>Réserve de</i>
	<i>combat : 10</i>
<i>Pouvoirs :</i>	
<i>Jambe mécanoïde (anatomie surhumaine : Prestesse) : Niveau 4 / Personnel / Illimité / Contrainte matérielle</i>	
<i>Bras mécanoïde (anatomie surhumaine : Robustesse) : Niveau 4 / Personnel / Illimité / Contrainte matérielle</i>	
<i>Équipement :</i>	
<i>Gilet pare-balle : Ténacité + 3</i>	
<i>Tokarev TT33 amélioré : Dégât 5</i>	

*Mais les Spetsnaz ne sont pas les seuls à chercher Viktor Frankenstein. Celui-ci commence à laisser trop de traces derrière lui et ses meurtres laissent à penser l'existence d'une nouvelle arme de superscience. Une arme que toute l'Europe chimérique rêve d'acquérir, certains pour la posséder et la développer (l'Allemagne de Mabuse, l'Italie de Gog et les Défenseurs de la Phalange), d'autres pour s'assurer la supériorité sur leurs adversaires (les républicains du Partisan, le gang des Habits Noirs); d'autres enfin pour la détruire ou la condamner (le CID, l'Institut du radium, le Diogène Club).*

<i>Soldat crâne</i>	
<i>Attributs</i>	
<i>Robustesse : 3</i>	<i>Sensibilité : 4</i>
<i>Cognition : 3</i>	<i>Ténacité : 3</i>
<i>Prestesse : 3</i>	<i>Allure : 3</i>
<i>Profils</i>	
<i>Militaire : 4</i>	<i>Réserve de</i>
<i>Policière : 4</i>	<i>radium : 5</i>
	<i>Réserve de</i>
	<i>combat : 9</i>
<i>Pouvoirs :</i>	
<i>Insensibilité à la douleur (immunité biologique) : Niveau 6 / Personnel / Illimité</i>	
<i>Faux visage (Modification d'apparence) : Niveau 2 / Personnel / Illimité / Contrainte matérielle</i>	
<i>Aura de terreur (mesmérisme) : Niveau 3 / A vue / Illimité / Déconcentration / Apparence inhumaine</i>	



<i>Défenseur / Républicain / Agent italien</i>	
<i>Attributs</i>	
<i>Robustesse : 3</i>	<i>Sensibilité : 3</i>
<i>Cognition : 3</i>	<i>Ténacité : 3</i>
<i>Prestesse : 3</i>	<i>Allure : 3</i>
<i>Profils</i>	
<i>Aventurier : 4</i>	<i>Réserve de</i>
<i>Militaire : 6</i>	<i>radium : 5</i>
	<i>Réserve de</i>
	<i>combat : 10</i>

<i>Habit Noir</i>	
<i>Attributs</i>	
<i>Robustesse : 4</i>	<i>Sensibilité : 2</i>
<i>Cognition : 3</i>	<i>Ténacité : 3</i>
<i>Prestesse : 2</i>	<i>Allure : 4</i>
<i>Profils</i>	
<i>Criminel : 6</i>	<i>Réserve de</i>
<i>Homme d'affaire : 5</i>	<i>radium : 5</i>
<i>Mondain : 3</i>	<i>Réserve de</i>
	<i>combat : 10</i>

<i>Agent du CID</i>	
<i>Attributs</i>	
<i>Robustesse : 3</i>	<i>Sensibilité : 4</i>
<i>Cognition : 3</i>	<i>Ténacité : 3</i>
<i>Prestesse : 4</i>	<i>Allure : 3</i>
<i>Profils</i>	
<i>Militaire : 3</i>	<i>Réserve de</i>
<i>Policier : 4</i>	<i>radium : 5</i>
<i>Scientifique : 2</i>	<i>Réserve de</i>
	<i>combat : 10</i>
<i>Pouvoirs :</i>	
<i>Nyctalopie (Perception suprahumaine) : Niveau 3 / A portée de vue / Illimité / Contrainte matérielle</i>	
<i>Matraque au radium (attaque énergétique) : Niveau 5 / Contact / Instantané / Anti-armure / Contrainte matérielle</i>	
<i>Grenade supernoire (protection énergétique) : Niveau 3 / Moins de 10m / Scène / Opacité / Contrainte matérielle</i>	

<i>Passe-Muraille</i>	
<i>Attributs</i>	
<i>Robustesse : 3</i>	<i>Sensibilité : 5</i>
<i>Cognition : 4</i>	<i>Ténacité : 3</i>
<i>Prestesse : 5</i>	<i>Allure : 5</i>
<i>Profils</i>	
<i>Criminel : 5</i>	<i>Réserve de</i>
<i>Magistrat : 3</i>	<i>radium : 10</i>
<i>Policier : 4</i>	<i>Réserve de</i>
	<i>combat : 9</i>
<i>Pouvoirs :</i>	
<i>Passe-muraille (Déplacement prodigieux : dématérialisation) : Niveau 5 / Personnel / Illimité</i>	
<i>Intangibilité défensive (armure naturelle) : Niveau 5 / Personnel / Illimité</i>	

### Chronologie :

J-3 : Assassinat d'André Bocard  
 J-1 : Les Spetsnaz arrivent à Paris  
 Jo : Les joueurs sont engagés  
 J+1 : Knock meurt en direct pendant son intervention à la TSF  
 J+1 : les Spetsnaz retrouvent la trace de Frankenstein  
 J+1 : les Habits Noirs, le CID et l'Institut du radium s'intéressent de près à l'affaire.  
 J+2 : les crânes allemands, les italiens et les espagnols de tous bords débarquent.



### Chapitre premier : une bien étrange barbe à papa

*Si les joueurs sont alliés au CID ou à l'Institut du radium, ils seront recrutés directement par ces derniers pour enquêter. S'ils sont enquêteurs indépendants, ce sera la veuve de la victime, Madeleine Bocard, qui viendra les trouver pour élucider le mystérieux trépas de son époux, pour lequel elle n'obtient du CID aucune information sur la progression de l'enquête.*

*Si les joueurs reçoivent leur mission du CID, ils auront droit à un rapport préliminaire détaillé contenant les informations suivantes :*

*- la victime se nomme André Bocard, 58 ans, brillant biologiste, professeur-chercheur à la faculté de médecine des Saints-Pères à Saint-Germain des Prés.*

*- le corps a été retrouvé à l'intérieur d'un mystérieux cocon rosâtre. L'autopsie de la victime révèle un arrêt simultané des organes dû à une sévère hypoglycémie, ainsi qu'une très légère anémie. En effet, le taux de glucose dans l'organisme est infinitésimal (pour une norme à 1g/l de sang), tandis que le taux de fer dans les globules rouges est quatre fois moindre que la moyenne.*

*- l'analyse du cocon collant révèle qu'il est composé de fins filaments de glucose, à l'instar de ces sucreries de fête foraine inventée par les Américains une trentaine d'années plus tôt. En revanche, la coloration rosâtre est due au fait que les filaments sont maintenus entre eux par des molécules d'hémoglobine. Ce cocon semble expliquer les résultats étranges de la chimie du sang de la victime.*

*- A plusieurs reprises le CID a essayé d'engager Bocard comme agent scientifique, mais il a toujours poliment refusé, préférant travailler seul et aimant partager sa connaissance avec les jeunes générations d'étudiants.*

*- Ses travaux actuels, d'après les notes relevées sur place, laissent à penser qu'il étudiait le vieillissement cellulaire.*

*- Rien ne semble avoir été volé ou dérangé sur les lieux du crime. Aucune trace de lutte.*

*Si les joueurs ne sont pas mandatés par le CID, ils obtiendront l'identité de la victime et l'existence du cocon rose par leur employeur. Une petite enquête auprès des hôpitaux permet de retrouver le médecin ayant pratiqué l'autopsie et de l'interroger. Quant au reste, une fouille de la scène de crime permet de le déterminer et d'obtenir un échantillon de cocon rose collant ayant échappé aux prélèvements du CID, qu'ils peuvent faire analyser.*

### La femme de la victime

*Madeline Eugénie Bocard est une femme digne de 56 ans, de haute éducation, qui retiendra toute effusion en présence de témoins. Non que la mort de son mari ne l'affecte, ni que son affection ne soit pas réelle. Mais ce serait faire preuve d'inconvenance que de le laisser paraître devant de parfaits étrangers.*

*Elle ne sera que de peu d'utilité aux investigations des joueurs, puisqu'en bonne épouse, elle ne s'intéresse pas au travail de son mari. Son rôle dans le foyer consistait en l'organisation de repas mondain auprès des huiles de la faculté des Saints-Pères, facilitant les promotions internes pour son époux.*

*Elle pourra cependant répondre à toutes questions sur les habitudes domestiques de la victime, bien que celles-ci soient insipides au possible.*

### Le domicile de la victime

<i>Le quartier de Saint-Germain des prés :</i>
--



Quelle que soit la date à laquelle vous ferez jouer le scénario, ce quartier de Paris est épargné par la crise financière de 1929, car il est le centre de la population intellectuelle de la ville et les loyers ne permettent pas d'y accueillir des locataires en banqueroute. C'est même un village à l'intérieur de la ville, dont les habitants ne se sentent ni Parisiens, ni Français, mais Germanopratin. La présence du Café de Flore, où Sartre et consorts se retrouvent pour discuter avec l'avant-garde littéraire du Club de l'Hypermonde n'y est sans doute pas pour rien. Les clubs de jazz y fleurissent depuis les années 20. Les personnages n'appartenant pas à ces cercles mondains et/ou littéraires risquent d'avoir du mal à s'attirer la sympathie des habitants du quartier en cas d'enquête de voisinage.

L'appartement haussmannien des Bocard est situé rue de Verneuil, à moins de 20m de la faculté de médecine. Il est vaste et décoré avec le goût du faste. La crise financière de 29 ne semble pas avoir affecté le cadre de vie du couple.

André Bocard ne rapportait pas de travail à son domicile, même si le foyer dispose d'un cabinet d'étude, auquel seul le mari avait accès, ce qui explique le désordre et la poussière qui y règne. C'est toutefois dans ce cabinet que fut retrouvée la victime trois jours plus tôt. Les agents du CID ont emporté toutes les preuves, sauf un petit bout collant et rose du fameux cocon encore plaqué à l'accoudoir d'un fauteuil.

Détail pouvant avoir son intérêt, il est étonnant que le cabinet d'étude d'un médecin ne possède qu'aussi peu d'ouvrages de médecine et aucun article concernant les avancées de la superscience en matière de médecine moderne.

### Le lieu de travail de la victime

L'université de médecine des Saints-Pères est à la fois le lieu de travail du défunt et l'endroit où le CID fait réaliser son autopsie.

Tous les médecins interrogés, y compris le légiste du CID et les laborantins ayant pratiqué les analyses du sang et du cocon, tenaient Bocard en haute estime, certains étaient même jaloux de ses nombreuses découvertes publiées dans les plus grands organes de la presse superscientifique européenne.

Digression : si les joueurs, intrigués par l'effet barbe à papa, décident d'enquêter dans le milieu forain, la seule fête foraine de Paris est la Foire aux pains d'épices, organisée place de la Nation, avenue du Trône et cours de Vincennes par l'abbaye Saint-Antoine-des-champs. Cette foire n'a lieu que durant la Semaine Sainte. Il n'y a pas encore d'attractions (celle-ci n'apparaîtront qu'en 1965), hormis un carrousel pour enfants et des balades à dos d'âne. Ce n'est qu'un vaste marché de Noël en avance.

Quant à la barbe à papa, bien qu'inventée en 1897 dans le Tennessee et rendue publique à l'exposition universelle de 1904, elle n'est apparue en France qu'en 1934. Donc selon si vous décidez de faire jouer dans les années 20 ou dans les années 30, elle sera ou non présente pendant la Foire aux pains d'épices. Et avant les années 60, son prix excessif ne la rend pas accessible à toutes les bourses. Les personnages doivent avoir un Train de vie minimum de 4 pour se permettre cette fantaisie.

En revanche, le ton est différent si les joueurs pensent à demander leur avis aux étudiants. En effet, Bocard n'était pas un travailleur si solitaire que ce qu'il a affirmé au CID. Et il



*semble avoir l'habitude de changer de thésard comme de chemises. De plus, tous les étudiants qu'il a eu sous sa coupe ont arrêtés brusquement leurs études et leurs recherches en seulement quelques mois.*

*Son bureau accueille le dernier doctorant en date, Jules Knock. Et celui-ci semble tenir la distance, comparé à ceux qui l'ont précédé.*

*Knock est arrogant et imbu de son propre intellect comme de sa personne. Il prend les joueurs de haut, car il les considère comme trop stupides pour mériter de s'abreuver à sa science.*

*Si les personnages le mettent en confiance, Knock accusera le docteur Bocard de s'être approprié le fruit de ses recherches, tout comme il le soupçonne de l'avoir fait à d'autres chercheurs durant toute sa carrière. Mais Knock s'est montré plus rusé que ses prédécesseurs. Il n'a laissé voir à Bocard que des brouillons falsifiés et incomplets, gardant secret tout le fruit de ses recherches sur l'immortalité. Si les joueurs ne le croient pas, il leur assure qu'ils n'auront qu'à lire la gazette ou écouter la TSF le lendemain. Knock y dévoilera la vérité sur Bocard, ainsi que sur la fin de la mort pour l'homme moderne.*

*Si les joueurs ne rencontrent pas Knock, ils apprendront cela par la TSF ou les crieurs publics le lendemain.*

*Et si les joueurs décident d'empêcher Knock de faire son intervention publique ?*

*Dans un premier temps, l'annonce étant déjà passée dans le journal avant que les joueurs ne commencent à enquêter, son nom figurera désormais dans la liste de Frankenstein comme rival à éliminer. Tôt ou tard son heure viendra, car les joueurs ne vont pas avoir envie de se colleter cet irrépressible égocentrique jusqu'à la fin de leurs jours. Cela ne se produira*

*juste pas à la radio et donc n'attirera pas les crânes, les espagnols et les italiens.*

*Et si ils tuent eux-mêmes Knock ou le font enfermer à perpétuité sous Montmartre dans les locaux du CID ? Et bien Frankenstein poursuivra sa quête de l'extinction des immortels à l'étranger et ce ne sera plus du ressorts de vos joueurs, sauf s'ils décident de se lancer dans une course-poursuite à l'international.*

### L'étrange cocon rosâtre

*En cherchant parmi leurs contacts (politiques, journalistiques ou mondains) des informations sur d'autres itérations du cocon de sucre sur des scènes de crime, les joueurs peuvent apprendre que des morts similaires ont eu lieu un peu partout dans le monde au cours de l'année écoulée. Huit mois plus tôt, à Irkoutsk en Russie, le docteur Youri Volkov, brillant prothésiste mécanoïde. Trois mois plus tard, à Jaipur, en Inde, le célèbre yogi pluri centenaire Raj Nanda. Trois semaines plus tard, à Djibouti, un ascète luttant contre le régime colonial français, Ismaïl Barat, connaît le même sort. Il y a deux mois, à Rome, le médecin personnel de Gog, le docteur Petacci, fait suite. Et enfin, quelques semaines plus tôt, à Berne en Suisse, le directeur des laboratoires cosmétiques Jouvence, Jehan Lachapelle. A priori, rien ne relie les victimes l'une à l'autre.*



## Chapitre deuxième : correctifs

Les journaux du matin invitent la population à écouter, ce soir, sur la TSF, l'intervention d'un étudiant proche du docteur Bocard, le célèbre médecin de l'avant-garde superscientifique française, dont le décès fait l'objet d'une enquête du CID. Autant dire que tous les éditoriaux font leur chou gras de l'événement. De plus, l'étudiant en médecine interviendrait à la radio pour accuser la victime de n'être l'auteur d'aucune de ses découvertes. Affaire à suivre sur tous les postes !

Lors de son interview pour la TSF, Knock déclare que le docteur Bocard, porté aux nues suite à son décès, n'était en réalité qu'un plagieur et un voleur. Ses derniers travaux, sur la régénération cellulaire, n'étaient que les brouillons des recherches de Knock. Et le jeune homme entend bien le prouver. Il affirme avoir résolu les mystères de la mortalité et pouvoir faire triompher la médecine et débarrasser enfin les peuples de la Terre de ce fardeau.

C'est alors que l'émission est interrompue par des cris de terreur. Knock s'effondre en plein discours, tandis que son corps se couvre lentement d'un cocon de filaments de glucose rose.

Les joueurs peuvent-ils sauver Knock ?

Non.

Le cocon se forme à partir du glucose de la victime tant qu'il y aura du glucose à utiliser. Donc si les joueurs perfusent Knock pour éviter que ses organes ne lâchent les uns après les autres, faute d'énergie, ils ne feront que fournir davantage de réactif à la réaction chimique en cours.

## Le lieu du meurtre

Une fois rendus dans les locaux de la TSF, s'ils n'y sont déjà, les joueurs peuvent recueillir des témoignages sans intérêt, accusant tous les maux qui ont frappés les Parisiens, depuis les Allemands jusqu'aux Vampyres en passant par les Saturniens... Le seul qui vaille d'être pris au sérieux est celui de la réceptionniste. Alors que tout le monde se précipitait pour voir mourir Knock, un individu sortait des locaux d'un pas nonchalant. Elle peut en donner la description et affirmer qu'il a hélé un taxi en sortant. A partir de là, la compagnie des taxis de la Marne saura mettre à disposition des joueurs le chauffeur l'ayant pris en charge. Il déclarera l'avoir déposé dans un hôtel miteux de la rue des martyrs.

## Sur la piste du meurtrier

Si les joueurs décident d'étudier les lieux avant de donner l'assaut, ils pourront voir trois individus se rendre dans la chambre du suspect, au quatrième étage et y engager le combat. Si les joueurs ont foncé tête baissée, alors les trois hommes feront irruption dans la chambre pendant qu'ils sont aux prises avec le suspect.

Quelle est l'attitude du docteur Frankenstein envers les joueurs ?

Même s'ils se montrent ouvertement hostiles envers lui, le docteur utilisera son arme en mode non-létal la première fois qu'il sera opposé à eux, en guise d'avertissement. A moins bien sûr que l'un des personnages incarnés par les joueurs ne soit un immortel déclaré, auquel cas il figure sur sa liste de personne à éradiquer de la surface du globe.

En revanche, cette première altercation ne sera qu'un coup de semonce. Si les joueurs persévèrent dans leurs velléités de l'affronter



frontalement, il utilisera le mode létal sans aucun état d'âme.

Les trois hommes sont des soldats d'une unité Spetsnaz de Nous Autres, chargés de traquer et d'éliminer tout ce qui peut relier le suspect à l'Union Soviétique, y compris le suspect lui-même. Les joueurs pourront déterminer leur origine soit par des connaissances militaires en reconnaissant leurs armes, des Tokarev, soit par des connaissances en superscience en découvrant un bras ou une jambe, amélioré par la technologie des mécanoïdes. Ils ne s'allieront pas avec les joueurs, à moins que leurs personnages soient proches, voire alliés à Nous Autres, et qu'ils aient la certitude qu'ils n'utiliseront jamais l'information concernant Viktor Frankenstein contre la Russie.

Ces trois là ne sont pas seuls, ils ne sont que l'unité de reconnaissance d'un groupe de trente mécanoïdes infiltrés dans Paris.

Si les joueurs ont entraperçu le suspect, ils peuvent par des connaissances universitaires, scientifiques ou mondaines, reconnaître le visage du docteur Viktor Frankenstein. Mais le brave docteur est normalement mort, lynché par la populace de son village des Balkans, près d'un siècle plus tôt.

Lorsqu'il aura réduit l'hostilité de l'opposition, le docteur Frankenstein cherchera à s'enfuir en sautant par la fenêtre. Il n'aura cependant fait, normalement, aucun mort parmi les Spetsnaz comme parmi les joueurs.

Les personnages en état de regarder par la fenêtre pourront le voir s'écraser à terre, littéralement démembré par la chute et se relever, moins d'une seconde plus tard, comme si de rien n'était. Il fera tout pour que personne ne soit en capacité de le suivre et disparaîtra dans les rues mal famées de Paris.

Les joueurs qui l'auront approché de suffisamment près auront alors l'occasion de voir une lueur clignoter à travers le trench coat de Frankenstein, signe que l'arme est au niveau de son buste. En réalité, elle y est entièrement intégrée.

Après avoir perdu la trace de Frankenstein, les joueurs devront prendre rapidement une décision, car les sirènes du CID se font déjà entendre, ce qui leur laisse une poignée de minutes seulement s'ils veulent inspecter les lieux avant que tout ne soit plongé dans le halo supernoir et mis au secret dans les profondeurs de Montmartre.

Si les joueurs veulent profiter de ce temps pour inspecter la chambre d'hôtel du docteur, ils n'y trouveront aucune invention, aucun gadget et se souviennent que Frankenstein n'avait rien dans les mains quand il a sauté par la fenêtre. Parmi les rares papiers, aucun plan technique d'aucune sorte, seulement une liste de divers hôtels de Paris, tous aussi sordides que celui-ci. Le brave docteur semble avoir un faible pour les établissements peu regardant sur la clientèle pourvu que celle-ci paye d'avance. Il y a également une liste de noms, dont la moitié sont rayés. Les noms rayés correspondent aux victimes de Frankenstein de part le monde. Quant aux autres noms, il faudra faire des recherches.

La liste de nom révèle un seul français au milieu de britanniques, d'américains et d'une poignée de chinois et de japonais : le comte de Saint-Germain.

Des connaissances ou des contacts dans les milieux universitaires ou mondains permettent de savoir qu'il n'y a pas de comte de Saint-Germain. La seule personne à avoir porté ce titre fictif est morte en 1787 et personne ne savait rien de lui, hormis qu'il prétendait être immortel. Il leur faudra



également attendre avant de découvrir ou d'être informé que son corps repose au cimetière du Père Lachaise.

#### Digression

*Si les joueurs souhaitent orienter leur enquête vers le Comte de Saint-Germain, sachez qu'il s'agissait d'un roturier qui usait de ce faux titre pour s'inviter dans des réceptions de la noblesse du temps du Roi Soleil, au cours desquels il racontait ses aventures palpitantes vécues aux Amériques contre les Anglais, parmi les sauvages contrées, ou bien ses histoires de cœur à la cour de la Grande Catherine.*

*Mais pourquoi ce mondain qui fut assassiné par trois fois par ses rivaux et qui trois fois se réinvita dans les réceptions suivantes afin d'être vu d'eux, disparut-il subitement ? Et d'où tire-t-il son immortalité ?*

*Laissez aller votre imagination. Peut-être s'est-il lassé de courir le jupon des duchesses et marquises et est-il retourné à une vie simple. Peut-être est-ce lui le fossoyeur du cimetière, veillant à l'entretien de sa propre tombe. Son don lui vient peut-être d'un pacte de l'Âge de la Magie. Ou d'un artefact quelconque.*

*Et si vos joueurs s'intéressent tellement à cette piste, pourquoi ne pas en profiter pour les faire trouver le Comte et l'utiliser comme appât pour retrouver Frankenstein avant les agents du CID, les Spetznaz et autres ?*

*dixième homme, alors il est sans doute la seule personne à connaître l'identité des neuf autres « docteurs » composant Nous Autres, un secret qu'aucune agence de renseignement ou aucun surhomme à ce jour ne possède. Cela explique davantage l'intérêt qu'ont certains à le retrouver coûte que coûte.*

*Seule une recherche poussée et spécifique motivée par le pourquoi de la présence russe sur le sol français permet d'obtenir un rapport du Deuxième Bureau d'Etat-major, datant de 1916. Les membres fondateurs de Nous Autres n'étaient pas 9 docteurs, mais 10. Ce dixième, qui avait déjà disparu avant la prise de pouvoir contre Raspoutine en 1917, était, semble-t-il, Frankenstein. Et s'il est réellement le*



### Chapitre troisième : course à l'homme et chasse à l'armement

Après avoir échappé aux joueurs, le docteur Frankenstein fera profil bas, évitant même les hôtels miteux. Malheureusement, le CID patrouille et il lui est impossible de quitter rapidement la ville. De plus, les Habits Noirs sont désormais à sa recherche dans les bas-fonds comme dans les milieux mondains. La barbe à papa est un mets qui se vend cher. Une telle invention leur permettrait à la fois de tuer ceux dont l'organisation criminelle juge la survie gênante, tout en produisant une source de profit auprès de la bonne société. La parfait coup double. Et ils ne le laisseront pas passer comme ça. Leurs hommes sont partout en ville. Et si les joueurs n'ont pas été suffisamment discrets quant à leur implication, ils risquent fort d'être pris à parti par les Habits Noirs.

De même, l'Institut du radium dépêche ses surhommes les plus loyaux (Le Passe-Muraille, les Pierre de Givreuse et, si vous jouez avant 1935, Félifax) pour que l'arme et le docteur soient pris en charge par l'Institut (ne pas oublier que l'Institut est allié à Nous Autres et concurrent avec le CID).

Ce même jour débarquent également à Paris des soldats italiens ayant ordre de venger le meurtre du médecin personnel du dictateur Gog, des républicains espagnols et leurs opposants militaristes, souhaitant s'approprier l'arme pour l'utiliser contre l'autre camp, ainsi que des crânes, incognito grâce à des faux visages, qui eux ont pour mission de rapporter le docteur vivant à Mabuse, afin que ce dernier lui pille le cerveau de toutes informations utiles, puis ne le manipule mentalement à ses fins.

Les joueurs ayant été confrontés à Frankenstein et ayant enquêté sur lui, ils seront espionnés par le Passe-muraille pour le compte de l'Institut du radium (sauf si c'est l'Institut du

radium qui les a engagé), mais aussi par des membres des Habits Noirs, plus ou moins rapidement selon leur discrétion. Il est permis aux joueurs de s'en rendre compte et, le cas échéant, de chercher à s'en débarrasser.

Selon comment le narrateur souhaite allonger ou écourter le temps de jeu, il est également possible de voir les joueurs isolés et interrogés sans ménagement par les Italiens ou l'un ou l'autre des groupes espagnols, voire les trois. Ou bien de totalement occulter leur présence dans le scénario.

Enfin, le CID jouera le jeu plus frontalement encore en les faisant conduire dans les sous-sols de Montmartre pour interrogatoire (sauf si l'enquête leur a été confiée par le CID, auquel cas, ils seront seulement sommés de fournir un rapport préliminaire).

Refuser de se rendre à l'interrogatoire ou résister aux agents du CID risque fortement de transformer les joueurs en ennemis de la Nation et de leur compliquer grandement la tâche par la suite.

C'est au cours de l'interrogatoire (ou du rapport, selon qu'ils œuvrent ou non pour le CID), qu'ils entendront un appel sur les communications internes du CID. Frankenstein a été repéré par une patrouille, cimetière du Père Lachaise. Ils appellent aux renforts avant interception de la cible (si les joueurs ont décidé de se soustraire à l'interrogatoire du CID en les fuyant, ils pourront toujours trouver Frankenstein en se rendant au Père Lachaise, devant la tombe du comte de Saint-Germain).

#### Le cimetière du Père Lachaise

Le cimetière est le plus grand de tout Paris (presque 45 hectares) et le plus visité, car de nombreuses célébrités s'y font enterrer. L'une de ses allées est même entièrement réservée aux Surhommes morts pour la France. Les arbres y sont nombreux, les



mausolées également, ce qui offre d'innombrables possibilités de cachettes pour surprendre les autres groupes de protagonistes, mais également pour être pris par surprise par ces très nombreux groupes présents à cet instant du scénario.

Le moment de l'affrontement final est venu. Aux joueurs de décider quel camp ils décident d'avantager. S'ils ne se sont pas débarrassés de ceux qui les espionnaient, ces factions-là entreront également dans la danse pour la capture de Frankenstein.

Pendant que les joueurs et les protagonistes se préparent, Viktor Frankenstein ne les remarque pas, il est trop occupé à creuser la tombe à la recherche d'indices concernant sa prochaine victime.

Avant le lancement de l'assaut, les joueurs peuvent tenter de repérer les autres factions, elles aussi en train de se préparer au combat. A l'exception des crânes, qui demeurent en retrait, attendant que la situation se soit calmée pour soustraire le docteur Frankenstein au dernier groupe, lorsque tous les intervenants se seront bien épuisés mutuellement.

De plus, les crânes sont largement avantagés, puisqu'ils sont des squelettes animés, n'ayant plus ni glucose, ni hémoglobine sur lesquels la machine à barbe à papa puisse agir.

### Conclusion

Celle-ci dépendra entièrement du parti pris par les joueurs et de leurs décisions face aux diverses factions.

Si Viktor Frankenstein est remis :

- au CID : il sera enseveli dans la chambre noire de Montmartre avec les autres détenus surhumains et opposants politiques au Nyctalope. Plus personne n'en entendra jamais parler

et tous les secrets qu'il connaît seront utilisés par Léo Saint-Clair contre les communistes, Nous Autres et le Grand Frère, ce qui risque de précipiter l'alliance entre ces derniers et l'Allemagne de Mabuse contre les dernières républiques d'Europe.

- à l'Institut du radium : il sera plongé dans un coma médicamenteux et disséqué, étudié, afin de fournir à l'Institut le poids nécessaire pour devenir le contrepouvoir au CID. Toute preuve éventuellement trouvée par les joueurs reliant le savant à son séjour parmi Nous Autres seront détruites par les Joliot-Curie pour conserver leur alliance avec la Russie, renforçant cette dernière.

- à un membre survivant des Spetsnaz : le savant sera rapatrié en Sibérie, où il sera découpé en plusieurs morceaux maintenus en état de stase au zéro absolu et toutes les preuves de ses liens avec Nous Autres seront détruites. Le statu quo sera maintenu.

- aux Habits Noirs : nullement équipés pour garder entravé un surhomme aux facultés du docteur Frankenstein, celui-ci se libérera tôt ou tard et reprendra sa série de meurtres. L'organisation criminelle en sortira amoindrie, à la grande joie du commissaire Maigret.

- à la vindicte des italiens : ne pouvant le tuer, il sera longuement torturé par Gog, jusqu'à ce qu'il ne finisse par le livrer à Mabuse pour finir de sceller leur alliance.

- aux militaristes Espagnols : l'arme sera récupérée et le corps de Frankenstein abandonné. Livré à lui-même, le docteur reprendra ses séries de meurtres en Grande-Bretagne pour parachever sa quête d'être le seul immortel au monde. Tandis que l'arme sera utilisée contre les forces du



*Partisan, précipitant la chute des républicains en Espagne.*

- aux républicains Espagnols : un statu quo s'imposera entre militaristes et républicains dans le pays, en échange de quoi, liberté sera rendue au docteur Frankenstein pour service rendu à la nation reconnaissante et l'Espagne républicaine se fera terre d'asile s'il en éprouve le besoin.

- aux crânes : Viktor Frankenstein rencontrera Mabuse, qui lui videra l'esprit de toute sa science, de toute sa mémoire et sera incorporé dans l'esprit de Mabuse, ce qui accélérera son œuvre, sa connaissance du plasme et précipitera les événements qui conduiront à la seconde guerre mondiale et à la disparition des surhommes en Europe.

- Autre : si les joueurs décident d'un autre avenir pour le docteur Frankenstein et son invention et parviennent à le tenir dissimuler aux regards des autres factions.

Quant à la tombe du comte de Saint-Germain, si les joueurs ont songé à y jeter un œil malgré le tumulte et la frénésie qui viennent de les secouer, ils pourront constater qu'elle est vide et semble ne jamais avoir accueilli aucun locataire.

Quelques prétirés :

*Si les joueurs ne possèdent pas déjà leurs propres surhommes, il est possible d'utiliser les suivants pour animer la partie.*

<i>Marceline de Laval</i> <i>Alias : la femme volante</i>	
<i>Historique : Sous ses dehors d'épouse dévouée à l'éducation irréprochable, Marceline de Laval est une voleuse si talentueuse qu'elle n'a jamais été prise, ni même suspectée par le Quai des Orfèvres. Sa spécialité, l'évasion par la voie des airs grâce à un costume cousu dans un tissu venu des lointains comptoirs indiens, qui lui donne la faculté de voler.</i>	
<i>Suite à la crise économique, son époux se suicida. Ses larcins lui permettaient de conserver son train de vie, mais certainement pas la façade respectable, aussi s'engagea-t-elle dans une agence d'investigation surhumaine privée : Les Experts de l'Etrange.</i>	
<i>Motivations : - ne pas perdre en statut social malgré la crise économique - ne pas être démasquée, ni arrêtée</i>	
<i>Affinité : Les Experts de l'Etrange (+)</i>	<i>Alliance : Le CID(-) Le Quai des Orfèvres (-)</i>
<i>Attributs</i> <i>Robustesse : 3</i> <i>Cognition : 3</i> <i>Prestesse : 4</i>	<i>Sensibilité : 3</i> <i>Ténacité : 3</i> <i>Allure : 4</i>
<i>Profils</i> <i>Criminel : 5</i> <i>Mondain : 5</i>	<i>Réserve de radium : 5</i> <i>Réserve de combat : 9</i>
<i>Pouvoirs :</i> <i>Costume de haut vol (Déplacement prodigieux : vol) : Niveau 6 / Personnel / Illimité / Contrainte matérielle</i>	
<i>Ressources : Train de vie 5</i> <i>Contact (serviteur) 1</i>	
<i>Célébrité : 0</i>	



<p><i>Arsène Martin</i>  <i>Alias : Docteur Karma</i></p>	
<p><i>Historique : Retraité de la force coloniale indochinoise, le colonel Arsène Martin découvrit auprès des indigènes les mystères du dharma, du chi, ces forces mystérieuses qui enveloppent le monde et à laquelle certains moines combattants savent puiser une énergie infatigable. Le colonel reçu les enseignements de divers mystiques versés dans ces arts et découvrit l'existence des forces néfastes qui vivent dans cette énergie tant qu'il vécut en Indochine.</i></p> <p><i>Rappelé en métropole pour y finir sa carrière, il se rendit compte que l'énergie mystique y était également présente mais qu'il n'existait personne pour la surveiller, elle et les créatures qui y vivent. Il devint pour se faire le Docteur Karma et, une fois à la retraite, créa l'agence des Experts de l'Etrange.</i></p>	
<p><i>Motivations : - Affronter les menaces de l'Hypermonde</i>  <i>- Protéger les civils</i></p>	
<p><i>Affinité : Les Experts de l'Etrange (+)</i></p>	<p><i>Alliance : Le gang M (-)</i></p>
<p><i>Attributs</i>  <i>Robustesse : 3</i>  <i>Cognition : 3</i>  <i>Prestesse : 3</i></p>	<p><i>Sensibilité : 3</i>  <i>Ténacité : 4</i>  <i>Allure : 3</i></p>
<p><i>Profils</i>  <i>Aventurier : 2</i>  <i>Militaire : 4</i>  <i>Mystique : 4</i></p>	<p><i>Réserve de radium : 5</i>  <i>Réserve de combat : 10</i></p>
<p><i>Pouvoirs :</i>  <i>Vision occulte (Perception supranormale) : Niveau 3 / A vue / Action / 1 action préparatoire</i></p> <p><i>Puiser dans le chi (anatomie surhumaine : Ténacité) : Niveau 6 / Personnel / Action</i></p> <p><i>Projection karmique (attaque énergétique) : Niveau 6 / Contact / Instantané / 1 action préparatoire</i></p>	
<p><i>Ressources : Repaire (agence de détective surhumain) 3</i></p>	
<p><i>Célébrité : 0</i></p>	

<p><i>Angélique Dufourt</i>  <i>Alias : L'Aiguille Pourpre</i></p>	
<p><i>Historique : De son vrai nom Svetlana Ivanovna, l'Aiguille Pourpre est un agent de Nous Autres en infiltration en France, chargé de surveiller de près le CID, de transmettre régulièrement à Moscou un rapport des agissements du Nyctalope et de faire progresser la cause communiste auprès des masses ouvrières. Le CID ne recrutant pas de femme, elle se rabattit sur l'agence des Experts de l'Etrange afin de rester proche des milieux surhumains.</i></p>	
<p><i>Motivations : - Faire progresser l'idéologie communiste en France</i>  <i>- Rappporter à Nous Autres les agissements du CID</i>  <i>- Ne pas être démasquée</i></p>	
<p><i>Affinité : Les Experts de l'Etrange (+)</i></p>	<p><i>Alliance : Le CID(-) Nous Autres (+)</i></p>
<p><i>Attributs</i>  <i>Robustesse : 3</i>  <i>Cognition : 3</i>  <i>Prestesse : 4</i></p>	<p><i>Sensibilité : 3</i>  <i>Ténacité : 3</i>  <i>Allure : 3</i></p>
<p><i>Profils</i>  <i>Criminel : 3</i>  <i>Journaliste : 1</i>  <i>Militaire : 3</i>  <i>Policiier : 3</i></p>	<p><i>Réserve de radium : 5</i>  <i>Réserve de combat : 11</i></p>
<p><i>Pouvoirs :</i>  <i>Bottine à propulsion (Déplacement prodigieux : bonds) : Niveau 3 / Personnel / Illimité / Contrainte matérielle</i></p> <p><i>Gants à décharge (attaque énergétique) : Niveau 4 / Contact / Instantané / Contrainte matérielle</i></p> <p><i>Diffuseur de phéromones (anatomie surhumaine : Allure) : Niveau 3 / Moins de 10m / Scène / Contrainte matérielle</i></p>	
<p><i>Ressources : Train de vie 3</i></p>	
<p><i>Célébrité : 0</i></p>	



<i>Alphonse Trianon</i> <i>Alias : Le Dogue</i>	
<i>Historique : Inspecteur chevronné du Quai des Orfèvres, Alphonse Trianon fut victime de la purge organisée par Maigret lors de sa prise de fonction. Renvoyé, non pas à cause de corruption comme bon nombre de ses collègues, mais pour violence excessive sur les suspects, il n'en demeura pas moins un enquêteur hors pair. L'agence de détective Céléritas le recruta quelques temps, mais s'en sépara à cause de la mauvaise image que transmettait ses sautes de colère et ses accès de violence. De plus, sa sympathie pour les communistes le ficha au CID.</i> <i>Les Experts de l'Étrange, cependant, avaient besoin d'un enquêteur de sa trempe et trouvèrent très utiles ses accès de rage lorsqu'il fallait mater des surhommes criminels à la force colossale ou des démons échappés de l'Hypermondé.</i>	
<i>Motivations : - empêcher les criminels de nuire</i> <i>- résoudre les mystères et les énigmes</i>	
<i>Affinité : Les Experts de l'Étrange (+)</i>	<i>Alliance : Le CID(-) Nous Autres (+) L'Institut du radium (+) Habits Noirs (-)</i>
<i>Attributs</i> <i>Robustesse : 3</i> <i>Cognition : 5</i> <i>Prestesse : 3</i>	<i>Sensibilité : 5</i> <i>Ténacité : 3</i> <i>Allure : 3</i>
<i>Profils</i> <i>Ouvrier : 1</i> <i>Policier : 6</i>  <i>Passe-temps :</i> <i>Savate : 3</i>	<i>Réserve de radium : 5</i> <i>Réserve de combat : 11</i>
<i>Pouvoirs : /</i>	
<i>Ressources : Train de vie 1</i> <i>Contact (indic dans la pègre) : 1</i>	
<i>Célébrité : 1</i> <i>Négatif : fiché pour ses accès de colère, sa violence et sa sympathie communiste</i>	

<i>Jeanne Radiance</i> <i>Alias : Mademoiselle Radium</i>	
<i>Historique : Jeune infirmière politiquement engagée dans la guerre civile espagnole, Jeanne Radiance soignait les blessés républicains dans un camp de fortune quand celui-ci fut attaqué par des phalangistes avec de nouvelles grenades expérimentales. Son corps fut retrouvé parmi les cadavres et renvoyés à ses parents, en France pour la cérémonie funéraire.</i> <i>Elle se releva au milieu de la veillée funèbre, provoquant l'effroi général. Ayant perdu tout souvenir de l'attaque du camp et désormais dotée de pouvoirs qu'elle cherche à comprendre, elle ne tarda pas à rendre la justice dans les rues de Vincennes sous l'alias de Mademoiselle Radium.</i> <i>Docteur Karma se présenta à elle pour la recruter comme enquêtrice scientifique au sein des Experts de l'Étranger, en contrepartie de quoi il ferait de son mieux pour l'aider à comprendre ce qui lui est arrivé.</i>	
<i>Motivations : - Découvrir ce qui lui est arrivé en Espagne</i> <i>- Protéger les innocents</i> <i>- Aider le Partisan</i>	
<i>Affinité : Les Experts de l'Étrange (+)</i>	<i>Alliance : Le Partisan (+) La Phalange (-)</i>
<i>Attributs</i> <i>Robustesse : 3</i> <i>Cognition : 3</i> <i>Prestesse : 3</i>	<i>Sensibilité : 3</i> <i>Ténacité : 3</i> <i>Allure : 3</i>
<i>Profils</i> <i>Médecin : 3</i> <i>Scientifique : 4</i> <i>Universitaire : 3</i>	<i>Réserve de radium : 5</i> <i>Réserve de combat : 4</i>
<i>Pouvoirs :</i> <i>Intangibilité vibratoire (armure naturelle) : Niveau 6 / Personnel / Action / Apparence inhumaine (spectre phosphorescent)</i>  <i>Magnétisme atomique (transmutation atomique de la matière : télékinésie) : Niveau 6 / Moins de 10m / Action / Apparence inhumaine</i>	



<i>Invisibilité (modification d'apparence) : Niveau 6 / Personnel / Action</i>
<i>Ressources : Train de vie 3 Repaire (laboratoire de recherche scientifique) 4 Contact (assistant de laboratoire) 2</i>
<i>Célébrité : 0</i>

### Annexes accessoires

*Plan du quartier de Saint-Germain-des-Prés*

*<https://www.google.fr/maps/place/Quartier+Saint-Germain-des-Pr%C3%A9s,+75006+Paris/@48.855068,2.3349365,16.5z/data=!4m5!3m4!1s0x47e671d822e817cb:0x78d1b22bd303069b!8m2!3d48.8537981!4d2.3333285>*

*Plan du cimetière du Père-Lachaise*

*<https://www.google.fr/maps/place/Cimetière+du+Père-Lachaise/@48.8610083,2.3928174,16.46z/data=!4m5!3m4!1s0x47e66d8b5c69a785:0xa1cf6127530b6419!8m2!3d48.861393!4d2.3933276>*