



DANS L'OMBRE D'UNE JEUNE FILLE EN FLEUR

D'anciens copains de lycée se retrouvent lors d'une réunion des anciens élèves, et se voient embarqués dans l'enquête sur la disparition de leur camarade de classe Blanche, dix ans plus tôt. Ce scénario est prévu pour quatre ou cinq joueurs, et se joue avec le DK system.

PRÉCISIONS SUR LE SYSTÈME DE JEU

Le scénario se déroule dans le monde réel contemporain ; aussi les joueurs pourront-ils accéder librement à Internet pour mener leur enquête, tant que leurs personnages seront munis d'un smartphone. La recherche d'informations par prises de renseignements et déductions est à préférer aux jets de dés.

Les DK seront des dés bonus à ajouter directement à des jets, aussi bien pour les PJ, que pour le MJ.

Des papiers secrets (voir annexe) sont à prévoir, les PJ ayant chacun des choses à cacher aux autres.

L'HISTOIRE EN BREF

Les PJ sont réunis à l'occasion d'une réunion des anciens élèves. Mais une ombre plane au-dessus de la réception : à la fin de leur terminale, une camarade de classe des PJ, Blanche, a disparu sans laisser de trace. Elle a en fait éconduit le garçon de sa classe qu'elle fréquentait en cachette, Loïc, qui ne l'a pas supporté et l'a tuée.

Le père de Blanche, Bernard, a mis un message sur la table des anciens de la classe de sa fille, pour les pousser à se rendre au dernier endroit où ils l'ont vue. Mais Loïc se sent menacé par cette démarche, et le cadavre de Bernard sera découvert peu de temps après le déjeuner. Il laisse derrière lui un poème écrit par Blanche, qui contient des indices sur son meurtrier et le lieu du crime.

Les PJ auront chacun leur motivation pour enquêter, mais Loïc les surveille de loin, et compte bien se défendre.

LES SECRETS DU SCÉNARIO

Les secrets et motivations des PJ sont présentés dans leurs fiches en annexe, où se trouvent aussi les caractéristiques des PNJ.

LA TRISTE HISTOIRE DE BLANCHE

Il y a dix ans, Blanche Lesage était une élève de terminale de la classe des PJ, la TS2. Le 10 juin 2009, elle a disparu sans laisser de trace.

Elle souhaitait plus que tout devenir tatoueuse, mais son père s'est fortement opposé à ce qu'elle fasse des études d'arts, craignant qu'elle connaisse les mêmes difficultés que lui à trouver du travail. Elle a alors entrepris de s'entraîner dans son dos, développant petit à petit au cours de l'année scolaire une véritable double vie.

A la rentrée de 2008, elle s'est trouvée un mentor, Thierry Bordage, un tatoueur expérimenté qui l'a aidée à se procurer un équipement de base et l'a conseillée. Pour rester dans la légalité, il ne lui laissait par contre pas tatouer dans son salon, le Jolly Rogers. Elle a tatoué en cachette d'autres lycéens, à la condition qu'ils ne révèlent jamais la réelle origine de leur tatouage. Elle s'est spécialisée dans les représentations de fées et du folklore celtique.

Elle est sortie avec Hugo Rossi d'octobre à décembre 2008, mais a fini par le plaquer. Le prenant mal, il a multiplié les coups de fil chez elle les semaines suivantes, mettant Bernard en rage. Hugo a alors continué plus discrètement à épier les moindres faits et gestes de Blanche, ce dont elle avait parfaitement conscience, jusqu'à sa disparition. En février 2009, elle s'en est confié à un copain de classe, Loïc Leguen,



qui lui a promis de veiller sur elle. C'est ainsi qu'ils sont tombés amoureux, mais, craignant de se confronter à Bernard, Blanche a imposé de garder cette liaison secrète jusqu'au Bac. Loïc a partagé avec elle sa passion pour les légendes arthuriennes, qui se mariaient bien avec son propre univers de féerie. Dans des jeux d'amour courtois, ils se retrouvaient dans leur cachette, la caravane de l'oncle défunt de Loïc laissée à l'abandon, rebaptisée « le Château du Roi Pêcheur », et se contactaient avec un portable secret.

Loïc était un garçon isolé et peu confiant d'ordinaire, qui trouvait dans le concept de chevalerie un idéal de loyauté et d'intégrité qui l'aidait à affronter le monde réel. Il se rêvait en Perceval, dont la compagne se nommait Blanche dans les légendes. C'est ainsi qu'il a demandé à Blanche de lui tatouer des fleurs de lys sur le cœur. Il vivait un grand amour de légende, et pensait que Blanche avait le pouvoir de le rendre heureux sur commande.

Mais Blanche se lassait par moment de ce jeu d'amoureux, qui est peu à peu passé de l'amour courtois à une possessivité malade de la part de Loïc, qui ne comprenait pas son besoin de revenir par moment à la triste réalité. Blanche a alors cherché à s'éloigner de lui. Le 3 mai, après qu'il a voulu par jalousie lui interdire de revoir Thierry, elle lui a demandé de changer d'attitude. N'obtenant pas de résultat, elle lui a proposé de « faire un break » le 14 mai. Il lui a alors écrit de longs messages de suppliques. Le 30 mai, à bout de nerf, elle a franchement rompu avec lui, exigeant qu'il la laisse tranquille. Loïc s'est énervé et a alors passé dix jours à la menacer de révéler son ambition de tatoueuse à son père si elle ne revenait pas avec lui. C'est ainsi que plusieurs personnes ont vu Blanche pleurer ou rager en consultant son portable secret début juin.

Ils ont fini par se mettre d'accord pour se revoir une dernière fois dans leur cachette, le 10 juin, pour s'expliquer. Hélas, Loïc avait déjà décidé qu'il ne la laisserait pas partir, et l'a tuée en lui plantant une dague dans le cœur. Il l'a ensuite étendue sur le lit de la caravane, et l'a recouverte de pétales de fleurs blanches. La caravane, inutilisée depuis, a gardé la scène de crime à l'abri des regards.

Loïc a repris le cours de sa vie, dans une morne réalité désormais sans couleur, se convainquant qu'il la posséderait ainsi pour toujours. Il n'a jusque là jamais été inquiet, disant ne connaître Blanche que de vue. Il n'a jamais osé retourner à la caravane, toujours à l'abandon. Depuis quelques années, il tient une boutique d'objets médiévaux et celtiques, et garde chez lui quelques souvenirs de Blanche.

UN PÈRE INCONSOLABLE

Lors de l'enquête sur la disparition de sa fille, Bernard Lesage a eu l'impression que les lycéens ne disaient pas tout ce qu'ils savaient. Il a eu l'intuition qu'ils voulaient éviter de révéler des informations qui les auraient compromis, sans pour autant être liées à la disparition de Blanche.

Il s'est beaucoup énervé sur le coup, accusant les ados d'être des criminels, en particulier Hugo, et traitant les enquêteurs d'incapables. Il n'a obtenu en retour qu'un avertissement de la police : il y aurait des poursuites s'il ennuyait encore les camarades de sa fille. Peu de temps après, sa femme le quittait, épuisée par le chagrin et la colère permanente de son mari.

Acculé, il s'était fait une raison, jusqu'à ce qu'à son départ à la retraite, début mars, il se décide enfin à faire du tri dans les affaires jusqu'alors intouchées de sa fille. Il trouve des poèmes écrits de la main de Blanche, dont un lui paraît très étrange. Il fait référence à un chevalier, et à un lieu où elle le retrouve en cachette. Il sent qu'il y a là une nouvelle piste. Mais pas question de s'attirer les foudres de la police.

Il a su par son ami Manolo, professeur dans le lycée de sa fille, qu'une réunion des anciens élèves allait s'organiser. Il a décidé de faire un coup d'éclat qui, l'espère-t-il, déliera les langues. Parce que dix ans après, les secrets d'enfants n'auraient plus d'importance.

Il compte faire se rappeler aux anciens camarades de Blanche où ils l'ont vue pour la dernière fois, et de les prendre en filature avec l'aide de ses amis. Il se doute que tous ne seront pas là, mais avec un peu de chance, il se passera quelque chose qui relancera la machine.



ACTE 1 : LE DERNIER SOUVENIR

LA RÉUNION DES ANCIENS ÉLÈVES

Samedi 20 avril 2019, midi. Les PJ sont rue de la Balue à Saint-Malo, au lycée de Jacques Cartier, à l'occasion d'une réunion des anciens élèves ayant passé le Bac en 2009. Ils retrouvent des camarades de classe qu'ils n'ont pas vus, pour certains, depuis dix ans. Après un apéritif ayant permis les retrouvailles, les participants sont invités à s'attabler dans la cantine pour le déjeuner, chacun à une grande table de banquet correspondant à son ancienne classe. Les PJ sont au milieu de la table des anciens de la terminale S2.

A peine installés, Julie, à une extrémité de la table, s'exclame : « Putain ! Qu'est-ce que c'est que ça ? », provoquant un silence autour d'elle. Elle a une serviette en tissu dans une main, un papier dans l'autre. Chaque PJ peut l'imiter et trouver, au milieu de la serviette pliée dans son verre, une feuille A4, avec une phrase dactylographiée : « Où l'avez-vous vu pour la dernière fois ? », suivie d'une photo d'une adolescente châtain clair vêtue d'un chemisier crème à dentelles. Blanche.

Un malaise profond se répand aussitôt à la table des TS2. Les souvenirs remontent à la surface dans la mémoire des PJ, et le sentiment de regret que chacun a conservé de ce drame leur fait l'effet d'un coup de poing. Chacun se remémore la dernière fois qu'il a vu Blanche (par papiers secret donnés en annexe) :

- Erwann l'a vue pleurer dans un snack devant une glace, le 4 juin 2009. Il n'est pas allé la voir, car il était avec son dealer et ne voulait pas se faire remarquer,
- Hugo était planqué devant chez elle, et l'a vue s'engueuler avec quelqu'un au téléphone, le 6 juin,
- Katell l'a vue de loin déprimer à la fête de fin d'année à la plage des Chevrets, le 2 juin, et regrette depuis de ne pas être allée lui parler,
- Marie-Aude l'a vu pleurer dans les WC de leur école d'arts, le 1^{er} juin, et l'a insultée au lieu de la consoler,
- Myriam identifie la fille qu'elle a vue en photo dans le téléphone d'Hugo il y a quelques semaines.

Ils ne se souviennent pas dans un premier temps de tous les détails, ni de la date exacte. Hormis Myriam, ils font un jet de volonté pour ne pas être submergés par l'émotion.

LES ANCIENS DE LA TERMINALE S2

De chaque côté de la table se trouvent d'autres anciens membres de la classe de terminale des PJ et de Blanche. D'un côté, il y a : Lola Perez et Julie Huet, collée l'une à l'autre comme autrefois, Marie Duclos qui tente en vain de se greffer au duo, comme autre fois, ainsi que Marouane Ben, et Kévin Debray, cul et chemise depuis la maternelle. Julie est infirmière dans l'hôpital local et vit avec son petit ami et leurs jumelles, Lola a repris des études sur Rennes pour devenir institutrice et est célibataire, Marie est mariée avec un enfant, et travaille à la cantine du lycée. Kévin et Marouane travaillent dans le magasin de jeux vidéo du frère de Marouane et sont chacun mariés sans enfants,

A l'autre bout de la table, Emilie Morel, Loïc Legal, Gwendal Mallet et John Meyer semblent profondément s'ennuyer, osant à peine échanger un regard au reste de la table. Gwendal vit et travaille avec ses parents maraîchers. Émilie est interne en médecine et sort avec un collègue, et John est technicien dans une usine de chimie et célibataire. Loïc dira être célibataire, et tenir un magasin « d'art celtique » dans Intra-Murros.

Lorsqu'ils trouvent le message cachés dans le verre, les gens du premier groupe manifestent bruyamment leur surprise, et lance un débat sur qui a fait ça, prenant les PJ à partie. Ils en viennent rapidement à évoquer la plage des Chevrets, où tous les cinq ont vu Blanche pour la dernière fois à la fête, et proposent d'aller voir là-bas si quelque chose de spécial les attend. Ils partiront à cinq dans la voiture de Julie si les PJ ne suivent pas le mouvement.

A l'autre bout de la table, les réactions sont entre la poker face et la consternation. Emilie, voyant le premier groupe réagir, s'exclame : « c'est juste glauque et con de faire une chasse au trésor sur un truc pareil, qu'ils y aillent sans moi ! ». Ses trois voisins émettent un grognement d'acquiescement, et disent qu'ils ont du mal à prendre cette histoire au sérieux. Emilie dit qu'elle va rester au lycée profiter du repas. En insistant, on peut lui faire avouer qu'elle aimait beaucoup les dessins de Blanche. Ses trois voisins ont le nez dans leur assiette, mais auront tous quitté la table avant le dessert, prétextant une course urgente à faire.



LA BANDE À BERNARD

Sur une table éloignée, Bernard et ses copains surveillent les anciens camarades de Blanche. Il est possible de les remarquer sur un jet de perception, car ils fixent les PJ un peu trop ostensiblement (d'un air particulièrement dur et à l'affût pour Bernard), et qu'ils constituent la seule table du 3^e âge qui ne soit pas constituée de profs (hormis Manolo, à la fois ancien professeur d'espagnol de la TS2 et meilleur ami de Bernard). Les autres membres de la tablée sont Jean-Paul le bourru et Daniel le joyeux pêcheur. S'ils ont le temps de le voir, Hugo et Katell reconnaissent le père de Blanche.

Bernard s'en va juste après que les PJ ont trouvé les messages, pour se rendre à l'avance à la plage des Chevrets, où il sait que Blanche a été vue pour la dernière fois par la majorité de ses camarades (le groupe des cinq, mais aussi Émilie et Gwendal).

Si on les interroge, Jean-Paul et Daniel disent être des anciens membres de l'administration du lycée (un gros mensonge) et ne voient pas ce qu'on leur veut. Ils disent que Bernard était là en tant qu'ancien président de l'association des anciens élèves et est un pote de pêche. Ils ne tarderont pas à s'éclipser, Daniel filant le groupe des cinq, et Jean-Paul les PJ (ils ont loupé le départ de Gwendal, Loïc et John).

Manolo reste, au cas où d'anciens élèves resteraient au lycée. Il essaie de taire le fait d'arme de Bernard avec beaucoup d'espièglerie. Mais il n'est pas dur à faire craquer, car il ne comprend pas pourquoi Bernard veut en faire un secret. Il sait juste que Blanche ne parlait presque pas de sa vie privée à ses parents, et que Bernard pense pouvoir « lever des secrets » par ce stratagème. Par contre il ne sait pas où il est passé.

LES AUTRES PJ

Les tables des autres classes, qui n'ont pas eu de papier, soit ne se rendent compte de rien, soit font de commentaires du niveau du café du commerce sur la disparition de Blanche. Les profs et organisateurs disent ne pas savoir qui a mis les papiers dans les verres, mais s'excusent pour cette blague de mauvais goût. Ce sont les anciens professeurs qui ont dressé les tables (dont Manolo), mais quelqu'un a dû passer derrière eux mettre les papiers.

Les PJ pourront partir quand ils voudront du lycée pour aller enquêter. Ils pourront faire sur la route un jet de perception pour se sentir suivis par Jean-Paul.

LE SPEED BURGER

Katell se souvient que Blanche aimait manger des glaces dans ce fast-food, voie de la liberté près du port, de Saint-Malo, quand ça n'allait pas. Erwan l'a vue pour la dernière fois ici, mais l'a caché à la police car il était là pour acheter du cannabis à un jeune du coin, au fond de la salle. Il doit faire un jet de volonté pour ne pas sentir remonter le sentiment de culpabilité de ne pas avoir fait plus attention à l'époque, auquel cas il sentira une violente envie de fumer un pétard.

Selon la minutie du joueur, Erwann se rappellera plus ou moins de détails. C'était le 4 juin. Blanche est entrée, a commandé un sundae, et s'est assise à une table, sanglotant en regardant dans le vide. Sur un jet d'intelligence, il peut se souvenir que le service était assuré par John (bonus si les PJ lui ont parlé au déjeuner), qui lui a apporté la glace à table, et qu'ils ont échangé quelques mots.

John entre justement dans le restaurant, et observe les lieux avec une moue dégoûtée. Par manque de moyen au lycée, il a passé son temps libre à bosser comme serveur ici. Il n'a pas très envie de parler aux PJ, qu'il voyait comme des gosses de riche capricieux, mais se souvient de ce dernier jour où Erwann et lui ont vu Blanche. Il lui a servi son sundae en disant :

« Ça ira mieux après ça.

- Disons que ça fait disparaître les emmerdes pendant dix bonnes minutes. Le problème, c'est qu'elles reviennent une fois que le pot est vide. »

Il remarque vite Myriam, qui semble comme lui en décalage par rapport au reste du groupe, et qu'il trouve très sympathique. Lorsque les autres PJ regarderont ailleurs, John lui donnera discrètement son téléphone, « pour échanger sur l'avancée de l'enquête » (papier secret).

Jean-Paul a suivi les PJ et s'est discrètement posté dans un coin de la salle. Un jet de perception permet de le repérer observant les PJ par-dessus son journal, avec un bonus si les PJ l'ont vu au lycée. Pris en



flagrant délit d'espionnage, il avoue qu'on lui a demandé de les suivre pour voir où ils se rendaient. Il ne veut pas dire qui lui a demandé de faire ça. Il répond juste « Chais pas, p'têt la police », avec un regard en biais pour épier la réaction des PJ. Son mensonge est facilement détectable, mais il se mure ensuite dans le silence. Si on lui parle de « la bande à Bernard », il se ratatine de façon éloquente, mais se tait ou ronchonne qu'on le laisse tranquille.

ACADÉMIE MALOINE D'ARTS PLASTIQUES

C'est une école d'arts plastiques, rue Bonneville, où Blanche prenait des cours de dessin, et Marie-Aude de sculpture. En y allant, Marie-Aude voit remonter à la surface le souvenir du 1^{er} juin 2009, lorsqu'elle a trouvé Blanche pleurant dans les WC de l'école, la dernière fois qu'elle l'a vue. Blanche lui a dit que c'était à cause d'un garçon, et Marie-Aude lui a répondu : « c'est ça de jouer les salopes » (papier secret).

Une honte cuisante remonte à la surface, et elle doit réussir un jet de volonté pour ne pas être happée par ses émotions. Si elle le réussit, un autre souvenir lui revient : elle voit passer Blanche portant un dessin de femme dénudée avec des ailes de papillon.

Si les PJ font du tapage, l'hôtesse d'accueil, Sarah, viendra demander ce qu'il se passe, sinon elle sera au comptoir de l'accueil. Elle se souvient de Marie-Aude, qui la snobait toujours... Mais aussi de Blanche, qu'elle aimait beaucoup, et qui dessinait de si jolies fées ! En lui faisant la conversation, elle dit penser régulièrement à Blanche, qui avait l'air si triste les derniers temps avant sa disparition. Sa prof de dessin est partie à la retraite dans le Sud, il n'y a donc plus d'autres personnes ici à l'avoir connue.

LA PLAGE DES CHEVRETS

L'ARRIVÉE

Sur la route menant à Saint-Coulomb, les PJ arrivent dans un grand parking presque vide, aménagé dans un champ, où trois voitures et une moto se battent en duel (c'est un détail important à glisser, car c'est la moto noire de Loïc). Un petit chemin part au milieu des arbres, longe un restaurant et des dunes, avant de déboucher sur une large plage à marée presque basse, quasi-déserte malgré le beau temps. À droite dépasse la pointe du Meinga, à gauche, la langue de sable menant à l'île du Petit Chevret est découverte. Au loin derrière elle, se dresse le relief de l'île Besnard.

Si les PJ ne sont pas venus tout de suite à la plage, en s'avançant un peu, ils se rendent compte que les rares promeneurs sont en fait certains anciens élèves, ainsi que le vieux pêcheur Daniel, qui les ont devancés. S'ils viennent très vite, ces mêmes PNJ mettent du temps à les rejoindre, prétendant avoir fait un détour par l'île Besnard ou les chemins douaniers avant de descendre sur la plage.

En effet, Bernard a filé directement à la plage en sortant du lycée. Se sentant menacé par ses manigances, Loïc l'a suivi en moto, et a prétendu vouloir lui parler de Blanche. Ils ont marché jusqu'à l'île du Petit Chevret, où Loïc a profité de l'isolement des lieux pour lui fracasser la tête contre un rocher, et est reparti en faisant un détour par la crique voisine, le laissant pour mort. Les autres sont arrivés par la suite sans faire attention à sa moto, et se sont baladés dans les environs. En respectant ce temps avant le regroupement au milieu de la plage, chacun reste un suspect potentiel.

DISCUSSION AVEC LES PNJ

Sont présents Marie, Julie, Lola, Kevin, Marouane, Loïc et Gwendal, car tous prétendent avoir vu Blanche pour la dernière fois à la fête d'il y a dix ans. Hugo, Erwann et Katell y était, mais les garçons l'ont revue ensuite. Ils se souviennent que tout leur paraissait alors beau, mais un peu triste, car c'était la fin d'une époque. Katell revoit Blanche regarder la fête en spectatrice, le regard vide. Si elle rate un jet de volonté, elle doit s'isoler très vite, submergée par le regret. Hugo a le spleen en pensant à Blanche, tandis qu'Erwann se rappelle le doux bercement du soleil, de la guitare et du rhum. Pendant la discussion, si Myriam lui a donné son numéro de téléphone, elle reçoit un message de John : « Alors, comment avance l'enquête ? :) ».

Daniel dit en rigolant être venu pour la pêche aux crabes, mais que la marée n'est pas encore assez basse. Il élude les questions par des blagues sur ses performances de pêcheur, mais pose en parallèle des questions sur la fête de fin d'année. La conversation ne durera que si les PJ l'alimentent. Les retours des PNJ ternissent cependant leurs souvenirs de la fête :



- Blanche ne s'est pas trop faite remarquer, mais tirait la tronche. Beaucoup ont pris ça pour le stress dû au Bac, mais s'interrogent aujourd'hui. Tous disent n'avoir jamais été proches de Blanche, mais un jet de psychologie indique qu'ils sont tous plus ou moins troublés, peut-être simplement à cause du contexte (ce qui fait écran à la crainte de Loïc d'être démasqué).
- Julie et Lola se hurlaient dessus pour une histoire de garçon (elles en rigolent aujourd'hui),
- Kévin, Marouane, et d'autres lycéens ont fait un bad trip après avoir pris de l'extasy (ils en rient mais froncent le nez à ce souvenir, se traitant de cons),
- Gwendal avait peloté Marie bourrée, et s'était fait cassé la gueule par un Loïc indigné. Ce souvenir crée un gros malaise, Gwendal s'en va, et Marie demande aux filles à rentrer.

A la fin de la discussion, Marouane et Kévin disent qu'ils vont aller sur l'île Besnard. Loïc propose à Marie de la ramener en ville (sans évoquer sa moto). Julie et Lola veulent faire la longueur de la plage à pied, et partent vers la pointe de Meinga. Daniel dit qu'il va se rentrer aussi, mais qu'il a vu la vieille scénic rouge de Bernard sur le parking, et qu'il va tenter de le retrouver avant, car il est surpris qu'il ne se soit pas encore manifesté. Il paraît même inquiet.

RETROUVER BERNARD

Si les PJ vont sur l'île du Petit Chevret, ils font un jet de perception pour remarquer qu'une botte rouge dépasse de derrière un rocher. Sinon, au moment où ils repartent, ils entendent Daniel hurler à l'aide. Il est au pied de l'île du Petit Chevret, en état de choc, et ne peut que pointer du doigt l'île, le pied botté se voyant alors très vite. Si les PJ se sont séparés, c'est l'occasion de faire des apartés, de façon à en faire des suspects les uns pour les autres.

Les PJ qui s'approchent voient ce qui semble être le cadavre de Bernard Lesage, le crâne défoncé. Il est allongé les yeux dans le vide, une main sur le cœur, glissée sous son manteau. Tous les PNJ s'éloignent vers la plage à cette vue, les PJ font un jet de volonté pour ne pas fuir et vomir. S'ils ne l'avaient pas vu au lycée, Hugo et Katell reconnaissent immédiatement le père de Blanche, et font ce test en difficile.

Il est important qu'à ce moment, il n'y ait que des PJ sur place. Ceux encore présents voient soudain Bernard bouger légèrement. Il tourne ses yeux vitreux vers eux, et sort doucement sa main de son manteau ; il tient un papier, qui devait être dans sa poche de poitrine. Il regarde les PJ prendre le papier, et rend son dernier soupir. Le papier, une feuille de classeur un peu jauni mais soigneusement pliée, contient un poème écrit à la main :

*Lorsque se meurt le jour sur les dunes du loup,
Au rythme du moulin mon si jeune sang bout,
car m'emmène au château de feu le Roi Pêcheur
Sur son noir destrier le Chevalier aux Fleurs.*

Les PNJ présents à la découverte de Bernard sont au téléphone avec la police, et ne reviendront pas tout de suite. Il est possible de fouiller les poches de Bernard, pour trouver dans son jean un trousseau de clés, dont celles de sa voiture et de chez lui, et un porte-feuille contenant une photo de Blanche.

La police arrive vingt minutes après, prend leurs identités, leur pose quelques questions sur les circonstances de la découverte du corps, et leur demande de rester dans le coin. Ils seront recontactés pour faire leur déposition au commissariat dès que la SRPJ de Rennes sera arrivée. Les PJ peuvent mentir à leurs risques et périls. Les PNJ encore en balade accourent, et reçoivent le même traitement. Puis tout le monde est invité à dégager de la scène du crime.



ACTE 2 : UN MYSTÉRIEUX POÈME

COMPRENDRE LE POÈME

Fort des indices qu'ils viennent de trouver, les PJ vont pouvoir enquêter pour répondre aux questions suivantes :

- Que faisait Blanche dans le dos de son père ?
- Qui était le chevalier du poème ?
- Où est le repère secret du poème ?

En dehors des lieux à visiter, les PJ peuvent se documenter dans des bibliothèques, musées, à l'office de tourisme... Ou même sur Internet. En particulier, le décryptage du poème doit se faire sans jet de dés, juste par des prises de renseignement pertinentes. Voici les informations à récolter.

LE CHÂTEAU DU ROI PÊCHEUR

La première phrase du poème fait référence au Havre du Lupin, une anse entre Saint-Malo et Saint-Coulomb (voir la carte en annexe). Le moulin cible l'impasse du Moulin de Mer, à l'est du havre, où se trouve la caravane secrète de Blanche et Loïc. Le Château du Roi Pêcheur, nom qu'ils utilisaient entre eux pour nommer leur cachette, fait référence au lieu où Perceval a échoué à récupérer le Graal, le Roi Pêcheur étant son oncle, tout comme le propriétaire de la caravane était l'oncle de Loïc.

LE CHEVALIER AUX FLEURS

« Le chevalier aux fleurs » est le nom d'une peinture de 1894 de Georges-Antoine Rochegrosse. Il montre le Parsifal de l'Opéra de Wagner dans un champ de fleurs, avec des jeunes femmes chargées de mettre à l'épreuve sa chasteté. C'est donc une représentation de Perceval dans sa version germanique, pour évoquer Loïc qui s'identifie à ce personnage.

Le destrier noir désigne la moto noire de Loïc, identique à celle qu'il a aujourd'hui.

LA MAISON DE BLANCHE

L'ARRIVÉE DES PJ

La maison de Blanche, où ne vivait plus que son père jusqu'à aujourd'hui, se situe dans un quartier résidentiel de Saint-Malo, Paramé, rue de la Nouette. C'est une maison à deux étages, avec une porte d'entrée sur le devant, une porte de derrière donnant sur la cuisine, et un garage sur le côté, tous verrouillés par une des clés du trousseau venant dans la poche de Bernard. L'essentiel du jardin se trouve à l'arrière de la maison, et est isolé des propriétés voisines par une haie de laurier.

La scène de crime n'étant pas dans la maison, la SRPJ n'a pas bouclé les lieux, même si elle compte venir fouiller la maison et faire une enquête de voisinage. De plus, ils perdent du temps à chercher les clés si les PJ les ont pris. Si ce n'est pas le cas, ou si les PJ mettent longtemps à venir explorer les lieux, des policiers peuvent être déjà présents ou arriver pendant que les PJ fouillent. S'ils se font attraper, à moins qu'il y ait effraction, ils seront ramenés au commissariat mais recevront juste un avertissement. Ils seront par contre surveillés de loin par la suite.

En arrivant dans la rue, Hugo a un flash de la dernière fois qu'il a vu Blanche (papier secret). Il fait un jet de volonté pour ne pas voir remonter à la surface son obsession pour Blanche. S'il le réussit, il se rappelle que le téléphone n'était pas celui que Blanche utilisait d'habitude.

LE PLAN DE LA MAISON

Si les PJ entrent dans la maison (avec les clés, sinon la porte d'entrée est très difficile à crocheter ou forcer, le garage et la porte de derrière de difficulté normale), voici la configuration des lieux :

- au rez-de-chaussée :
 - une entrée distribuant les autres salles et comprenant l'escalier menant à l'étage,
 - un salon-salle à manger,
 - une cuisine (communiquant avec la salle à manger, le jardin et le garage),



- des toilettes.
- à l'étage :
 - une salle de bain avec toilettes,
 - la chambre parentale (avec lit, penderie et table de chevet),
 - une chambre d'ami (juste un lit et une armoire contenant des couvertures),
 - la chambre de Blanche (un lit une place, une armoire, un bureau).

LA FOUILLE DE L'ÉTAGE

Voici ce que les PJ peuvent trouver à l'étage :

- Dans la chambre parentale, il y a un album de photos sur la table de chevet. Imprimé par un service en ligne, certaines de ses photos semblent avoir été maladroitement recadrées, pour ne montrer que Blanche, seule ou avec son père. Malgré sa date récente indiquée au dos (janvier 2019), il est usé et gondolé, comme s'il avait reçu des gouttes d'eau dessus. La moitié d'une page a été soigneusement découpée.
- Dans la chambre de Blanche, des papiers ont été étalés sur le bureau et le lit, un peu en vrac. Certaines feuilles ont un peu jauni, mais l'ensemble semble en bon état et exempt de poussière, car il était resté intouché depuis dix ans, jusqu'à ce que Bernard veuille faire du tri il y a quelques semaines, puis fouille tout après sa découverte du poème. Des tiroirs du bureau, mal refermés, contiennent eux aussi des tas de feuilles. Le tout contient un méli-mélo de dessins à l'encre de chine sur des feuilles Canson, et de poèmes écrits sur des feuilles de classeur. L'armoire est ouverte, un cabas juste devant est à moitié rempli de vêtements d'adolescente, le reste du dressing de Blanche étant encore sagement rangé dans l'armoire. Avec un peu de perspicacité, il est possible de se rendre compte que l'activité de rangement s'est arrêtée de façon impromptue. Une fouille dans les papiers permet de trouver :
 - beaucoup de dessins au crayon ou à l'encre, datés et signés en bas à droite, représentant des fées sous tous les angles, mais aussi des princesses, des sirènes, et des créatures fantastiques,
 - des dessins représentant des couples constitués d'une fée et d'un chevalier, toutes comprises entre février et avril 2009,
 - des poèmes, ceux datant de fin 2008 évoquant la liberté perdue, ceux entre février et avril 2009 l'amour courtois et la chevalerie, les plus récents, de mai à début juin, un grand mal être intérieur. Sur une réussite spéciale ou une demande précise, les PJ trouvent un poème de janvier évoquant « une présence qui se cache en permanence dans l'ombre de la fée ».
 - Si les PJ ont lu le poème, ils trouvent une note disant « le chevalier aux fleurs, Georges-Antoine Rochegrosse »,
 - un dessin de fée dormant recroquevillée en position fœtal, les bras tatoués de fleurs, entourée d'une couronne de laurier. Le dessin est daté de mars 2009, et porte l'inscription :

« Dans les bras de la victoire dormiront mes secrets ».

Le jet de fouille indique le temps pris ; la police débarquant en pleines recherches si c'est trop long.

LA FOUILLE DU REZ-DE-CHAUSSÉE

Peu de choses à voir au rez-de-chaussée de la maison et dans le garage ; le seul point d'intérêt est le guéridon portant de téléphone du salon. Dessus, un carnet d'adresses permet de retrouver les amis de Bernard, et un bloc de post-it porte encore sur sa première page le mémo « Donner photo Manolo ».

En sortant dans le jardin par contre, et en allant spécifiquement analyser la haie de laurier, les PJ peuvent trouver un trou creusé au pied d'un des arbustes, caché par le feuillage. N'est visible qu'un morceau de plastique, bord d'un sac enfoncé dans le trou. En tirant sur ce sac, les PJ peuvent déterrer une mallette assez grosse, évoquant une boîte à outils.

Dans la mallette, il y a un kit de tatouage pour apprentissage Killer Ink, contenant aiguilles, encres et machines, et un téléphone très basique, déchargé, mais avec son chargeur. Le code PIN est la date



d'anniversaire de Blanche, « 0308 ». Les appels et SMS datent tous de février à début juin, et sont destinés à deux interlocuteurs, « Jolly » et « Chevalier » :

- ceux destinés à « Jolly » sont du genre suivant : « je peux venir au JR ce soir ? », « Merci pour hier, tu es le meilleur prof du monde ! », « Pas pu me libérer désolée... ». Les réponses sont très neutres, comme « Pas de problème fillette, à vendredi prochain ». Il s'agit des échanges entre Blanche et son mentor Thierry, qui tient le Jolly Rogers. Il utilise toujours le même numéro, mais aux horaires d'ouverture de son salon, les PJ tomberont sur un répondeur au nom de Thierry Bordage. Sinon, il donnera rendez-vous aux PJ au Jolly Rogers, ne souhaitant pas évoquer un sujet aussi grave avec des inconnus au téléphone.
- Avec « Chevalier », les échanges de février à début mai 2009 sont nettement plus lyriques, voire naïfs. Ils parlent d'une Dame et d'un Chevalier, ou évoquent des rendez-vous, sans plus de détails (exemple : « je passe vous prendre à 18h, ma Mie, ma monture sera vôtre. »). Il n'y a plus de message après le 2 mai, hormis un dernier, le 10 juin 2009 à 16h : « J'ai réfléchi, OK pour se parler au château à 18h. ». Le numéro de « Chevalier » a été réattribué à une coiffeuse en Lorraine.

LE « JOLLY ROGERS »

Les PJ peuvent se renseigner sur les salons de tatouage, et trouveront facilement les coordonnées du Jolly Rogers, rue de la pie qui boit dans Saint-Malo Intra-Muros (Thierry répondra systématiquement à un appel sur le fixe du salon). Contacté, Thierry Bordage, un grand barbu bourru, voudra voir les PJ de visu et connaître leur identité avant de parler de Blanche, puis se présentera comme son professeur de tatouage.

Elle venait souvent le voir tatouer, pendant son année de terminale, mais pour des raisons légales, il ne la laissait pas tatouer dans son salon. Il l'avait aidé à se procurer du matériel de tatouage, mais ne voulait pas savoir ce qu'elle en faisait. Sur des questions orientées, il donne les précisions suivantes, assez ému :

- Elle était douée pour son âge ; il était prêt à l'aider à démarrer comme apprentie après le Bac, et ses 18 ans au mois d'août.
- Il avait cru comprendre qu'elle planquait son matos avant de rentrer chez elle.
- Son père ne souhaitait pas la voir dans une carrière « artistique », d'où sa démarche secrète. Thierry comprend les réticences de Bernard, mais il pense que par sa détermination et sa démarche, Blanche montrait qu'elle n'était pas dans un caprice de gamine, et qu'il fallait au contraire l'aider à voir son rêve aboutir.
- Thierry pense qu'elle a eu un ou des amoureux au cours de l'année scolaire où il l'a côtoyée, d'après ses dessins et son obsession pour son portable, mais elle semblait triste les quelques semaines avant sa disparition.
- Il n'a jamais été contacté par la police pendant l'enquête, et a mis quelque temps avant d'apprendre que Blanche avait disparu. Il pensait qu'elle s'était consacrée au Bac puis était partie en vacances. Soit sa disparition était volontaire pour devenir tatoueuse loin de sa famille, et il ne voulait pas lui casser son plan, soit elle n'avait rien à voir avec le tatouage, et il n'avait pas envie de s'exposer.

LE « SIÈGE PÉRILLEUX »

Si les PJ ont décidé de se pencher sur la vie des PNJ, Loïc est gérant d'une boutique, rue du pélicot dans Saint-Malo Intra-Muros, le « Siège périlleux ». Il y vend des objets liés aux légendes arthuriennes, des figurines et affiches aux déguisements de chevalier (dont des armes). Sur internet, les pages jaunes présentent le magasin comme vendant des « objets d'art celtiques ». Il vit dans un T2 à l'étage. Il a laissé ce matin la boutique et les clés de chez lui à son cousin Grégoire, 20 ans, pour la journée. Bien sûr, Grégoire ne laissera personne toucher au trousseau de clés dans des conditions normales.

En fouillant dans le présentoir des affiches, on peut trouver la reproduction du tableau « le chevalier aux fleurs », avec son titre sur une étiquette à côté. Dans un tiroir du bureau dans l'appartement, qui se déverrouille avec une clé du trousseau laissé à Grégoire, un porte-vue étiqueté « figurines » contient des images de personnages et de créatures de légende, dont certaines sont en fait des dessins de Blanche. Un jet de « lire et écrire » permet de repérer la signature en bas à droite des pages, avec une difficulté réduite si les PJ ont vu d'autres dessins de Blanche. Au dos de l'un d'eux, Loïc a écrit :



*Le chant du rossignol réveille mon cœur d'acier
Lorsque arrive ma Mie dans sa corolle blanche,
Et mon âme aussitôt de son franc glaive tranche,
Dans la vie et la mort, toujours nous serons liés.*

LA CONVOCATION AU COMMISSARIAT

Quand les PJ piétinent ou ont trouvé quelques éléments, ils reçoivent chacun un coup de fil les convoquant au commissariat centrale de la police nationale, près de la plage du Sillon, pour faire leur déposition. Les PJ devront donner leur version des événements sans faire tiquer les enquêteurs. Si leur discours est suspect, les policiers décideront de les laisser partir en gardant un œil sur eux, ce qui entraînera des adaptations dans les scènes suivantes. Ils n'interviendront qu'en cas d'une grande transgression de la loi. Dans tous les cas, ils demanderont aux PJ de rester encore 24h de plus en ville.

Ils seront bloqués au commissariat pendant 2h, mais retrouveront répartis sur des bancs les autres anciens élèves ayant reçu le message au déjeuner, et les amis de Bernard, contactés eux aussi. C'est l'occasion de leur tirer les vers du nez avec plus de recul. Surtout que, sous le coup de l'émotion, certains se confieront plus facilement. Voici ce que les PNJ pourront dire de plus, sur un questionnement ciblé, maintenant que l'enjeu est devenu plus important qu'une chasse aux souvenirs :

- Blanche a tatoué à Marouane une fée sur le bras, à la condition qu'il prétende l'avoir fait faire dans un salon. Il demande : « Vous pensez que je devrais parler de ça à la police ? »
- Emilie la connaissait peu, mais se souvient d'une conversation où Blanche disait qu'elle voulait faire les Beaux-Arts, mais que son père ne la prenait pas au sérieux et ne voulait pas qu'elle s'oriente « dans une voie de garage ». Emilie se demande tristement si Bernard a regretté par la suite de s'être opposée à la volonté de sa fille. « Elle dessinait tellement bien... » soupire-t-elle.
- Lola n'a jamais trop parlé à Blanche. « Trop intello », selon elle. Par contre, elle l'a souvent vue après les cours dans le bus allant vers Intra-Muros, où elle-même vivait.
- Kevin trouvait Blanche « mimi mais chiante, du genre à se complaire dans sa déprime ».
- Gwendal la trouvait pas net, car il l'a vue jongler avec deux téléphones portables, répondant un jour de printemps à l'un par un « pourquoi tu m'appelles à ce numéro ? ».
- Marie a beaucoup ressassé ses souvenirs de lycée, et croit l'avoir vue un jour partir de l'école avec un mec casqué sur une moto, planquée deux rues plus loin. Une moto noire.
- Julie, Gwendal et Kevin savent que Loïc conduit une moto depuis le lycée (une 50 cm³ à l'époque), mais n'en parleront pas sans questions orientées.
- Loïc dit que Blanche s'était confiée à lui une unique fois, à l'hiver de terminal. Elle était bouleversée, il était venu voir pourquoi. Quelqu'un la stalkait, ce qui avait mis Loïc en colère, mais elle lui avait fait promettre de ne pas s'en mêler. Elle ne lui a pas dit qui c'était. Si les PJ y font attention, ils peuvent voir un bout de tatouage dépasser de son col, mais il dit qu'il l'a fait il y a cinq ans.
- Julie trouvait qu'elle jouait trop aux jeunes filles romantiques, alors qu'elle se souvient qu'elle l'avait vu jeter un garçon sans beaucoup de gêne, une fois. Elle jette un coup d'œil entendu à Hugo.
- John a cru qu'elle se donnait un genre « artiste bohème », à dessiner sur des bancs toute seule pendant une partie des pauses au lycée, mais après leur ultime échange il a regretté ne pas avoir cherché plus à la connaître. S'il le peut, il essaie de faire la conversation à Myriam, prétextant les derniers événements pour lui proposer d'aller échanger autour d'un café.
- Les trois amis de Bernard expliquent qu'il était redevenu obsédé par la disparition de Blanche depuis quelques semaines. Il a monté ce stratagème du message à la réunion des anciens élèves pour obtenir des secrets éculés des témoins de l'époque, et ils l'ont aidé sans conviction, par compassion.

Si les PJ ont pris de l'avance sur l'enquête et se montrent persuasifs, ils peuvent obtenir ces réponses dès la plage des Chevrets.



LE CHÂTEAU DU ROI PÊCHEUR

Une fois identifié le Havre du Lupin et l'impasse du Moulin de Mer, les PJ peuvent explorer la zone. L'impasse se termine par la ferme-gîte où ne subsiste que les fondations du moulin. Elle est bordée de quelques maisons récentes côté terre, tandis que côté mer s'alignent des champs de carottes, et quatre terrains privés avec sur chacun une caravane. Une dame occupe l'une d'elle ; elle dit ne pas connaître Blanche, que deux autres caravanes sont occupées pendant les vacances, et qu'une troisième est malheureusement laissée à l'abandon depuis la mort de son propriétaire, les héritiers ne s'en occupant pas. Elle peut donner le nom de cet ancien propriétaire : Jean-Pierre Leguen.

Cette dernière caravane est en effet entourée par un jardin en friche ayant servi de WC à des touristes, et sa cloison extérieure est sale et rouillée. Sa façade, dont le haut est visible depuis la route, est recouverte de fleurs peintes par Blanche, aujourd'hui à moitié effacées. La porte est verrouillée, mais cède ou se crochète facilement. A l'intérieur, une étrange odeur de renfermé et une petite pancarte sur la table avec écrit « le Château du Roi Pêcheur » accueillent les PJ.

On entre par un séjour, avec une table entourée de deux banquettes, et une kitchenette. A côté se trouve une salle de bain rikiki, et enfin une chambre dans laquelle il y a tout juste la place de mettre un lit. Sur ce lit, les PJ trouvent un squelette, un poignard encore planté entre les côtes, dans une robe qui a dû être blanche, aujourd'hui grise et recouverte de sang noirci. De petits déchets tout autour, sur un jet d'intelligence, peuvent être identifiés comme étant des pétales de fleurs séchés. Si des PNJ sont présents, ils voudront appeler la police au plus vite.

ACTE 3 : LE DUEL DES RIVAUX

UN CHOIX SACRIFICIEL

Cet acte doit se dérouler idéalement au coucher du soleil. Lorsque les PJ ont trouvé la caravane ou fouillé l'appartement de Loïc et en sont à décider de la marche à suivre, ou qu'il se sont définitivement embourbés dans l'enquête, Loïc envoie un mail à Hugo (les adresses des participants étaient visibles dans le mail d'invitation à la réunion des anciens élèves). Il surveille les PJ de loin et sent en effet l'étau se resserrer sur lui, et préfère retourner la situation en trouvant un bouc émissaire. Il utilise une adresse créée pour l'occasion, « dark.knight@yopmail.com », et lui écrit :

« Si tu es un homme, viens seul à la plage des Chevrets immédiatement. Si tu es un lâche, je dirai à la police que tu harcelais Blanche et que tu as fini par lui faire du mal. Elle m'avais envoyé des photos qui le prouvent. Je serai magnanime, je te laisse 15 min pour te décider et venir. »

Le message est transmis au joueur en papier secret ; s'il accepte d'y aller, il devra rester silencieux tant que son absence n'a pas été remarquée. Le temps est à adapter en fonction d'où se trouve Hugo sur le moment. Si Hugo n'y va pas, Loïc enverra anonymement son message de délation, accompagné des photos prises par Blanche il y a dix ans montrant Hugo l'épiant depuis sa rue, une demi-heure après la fin du compte à rebours.

LA COURSE CONTRE LA MONTRE

Si Hugo décide d'y aller, les PJ feront un jet de vigilance toutes les 5 min en jeu pour détecter son absence. Le premier se fera au moment où il quitte les lieux.

Une fois qu'ils l'ont remarqués et que l'heure a un peu tourné, le MJ peut créer un cliff-hanger en annonçant l'arrivée de Hugo sur un parking. Soudain, il est ébloui par une forte lumière. Non loin de lui, il entend un moteur rugir... Le MJ repasse aux autres PJ jusqu'à ce qu'ils trouvent où est parti Hugo.

Une fois que les PJ ont compris que Hugo est parti après avoir reçu un message, Myriam, qui surveille ses mails depuis un moment, sera en mesure de lire celui de Loïc sur un smartphone. Un PJ ou un PNJ peut l'avoir vu lire quelque chose sur son téléphone, par exemple. Pour dynamiser la scène, mieux vaut que les PJ trouvent vite le message, et ressentent ensuite la pression du compte à rebours avant qu'il n'arrive malheur à Hugo, quitte à improviser une petite embûche sur leur route (à l'aide de DK).



Le temps qu'il mettront à le rejoindre est à estimer, pour pouvoir se synchroniser avec la scène de Loïc et Hugo. On pourra alterner celle-ci avec la course des PJ pour faire monter la pression. Le MJ pourra rester flou sur les déplacements de Loïc et de Hugo pour ne pas avoir d'aparté à faire.

Bien entendu, tout ce découpage est à adapter si les choses partent dans une autre direction (Hugo s'est confié aux PJ et sert d'appât, les PJ ont contacté la police et attendent la cavalerie, etc...). En particulier, si les PJ décident d'accompagner Hugo, Loïc, excédé, les attaquent dès qu'il le peut, à quatre contre un.

L'ATTAQUE DE LOÏC

Ce paragraphe se concentre sur la scène d'agression de Hugo par Loïc, tant que les PJ ou la police ne sont pas là. Sur sa moto, casque baissé et tenue de motard noire luisant comme une armure, Loïc poursuit Hugo dans le parking et sur les dunes, et tente de le rabattre vers la falaise proche. Il tient sous son bras, braqué vers l'avant, une lance de joute médiévale. Aux abords de la falaise, la végétation devient buissonnante ; le seul passage se fait par le chemin douanier, tout près du bord de la falaise. En contrebas, Les récifs acérés de granit laissent peu d'espoir sur les chances de survie en cas de chute. Le soleil se couche côté terre, laissant l'étroit chemin dans la pénombre.

Une fois bloquée par les buissons ou tout autre obstacle, la moto chute à arrêt sous le poids de la lance, et Loïc doit la laisser là, pleins phares encore allumés, avec son casque et sa lance (il garde les clés). Avec un jet de perception, Hugo peut le voir manipuler un objet dans sa poche ; Loïc allume l'enregistrement car il espère obtenir des aveux de sa proie, qu'il remontera par la suite pour en faire des aveux du meurtre de Blanche. Il sort ensuite une épée, et tente d'acculer Hugo dans le chemin douanier.

Il va alors s'acharner verbalement contre Hugo pour le faire avouer son passé de stalker. Il compte attendre les aveux pour pousser Hugo de la falaise (avec l'idée de faire passer ça pour un suicide par culpabilité), mais peut perdre son sang-froid assez facilement, ce qui le rend agressif mais bavard. Voici un florilège de son discours :

- « Tu bafoues le souvenir de Blanche, et maintenant tu oses revenir ici et prétendre servir sa cause, avec ton enquête débile ? »
- « Tu la suivais partout, comme le petit cloporte que tu es, avoue que tu n'es pas digne d'elle. »
- « Avoue tes péchés, et peut-être que je te pardonnerai. »
- « Ne te compare pas à moi ! Je l'ai rappelée à ses engagements lorsqu'elle m'a jugé indigne d'elle, alors que je l'avais toujours traitée comme une reine ! Elle a eu le traitement réservé aux traîtres. »
- Ou, s'il est trop sous pression : « Quoi, tu veux me tuer ? Et bien vas-y, je m'en fous ! De toute façon, sans elle, ce putain de monde est nase ! »

Voici des idées de stratégies permettant de gagner du temps ou de sauver Hugo :

- tenter de lui prouver qu'il n'a pas respecté les règles de la chevalerie ou de l'amour courtois en la tuant, et qu'il est temps de remettre les pieds sur terre. Loïc s'énerve, mais laisse entrevoir que sans cette logique, son monde n'a plus de sens. Si Hugo se montre un peu trop efficace, Loïc pourrait même se jeter lui-même de la falaise.
- jouer sur son orgueil de chevalier : si Hugo est son rival, même indigne, alors il faut un duel à la loyal. « Ok, même à poil je te fume » répond Loïc, qui lance son épée dans un buisson derrière lui, et enlève son blouson de motard. Il arrache des boutons de sa chemise dans la brutalité de son geste, laissant apparaître un tatouage, un entremêlement de fleurs de lys recouvrant la moitié gauche de sa poitrine. Il tentera alors de boxer Loïc.



LES ISSUES POSSIBLES

- Lorsque les PJ arrivent : Loïc enrage, et tente de pousser du haut de la falaise Hugo et toute personne tentant de l'attaquer. Il essaiera de récupérer son épée, si elle est à terre, avant que quiconque ne s'en empare.
- Si personne n'arrive et que Hugo lui a donné ses aveux ou n'arrive plus à gagner du temps, Loïc cherchera à le pousser du haut de la falaise puis à s'enfuir en moto au plus vite.
- Si la police a été alertée à un moment donnée : si les PJ ont réussi à gagner un temps raisonnable, elle prend Loïc en flagrant délit en train de s'en prendre à l'un d'eux et l'arrête. Sinon, elle arrive après la bataille, et en tirera les déductions qui s'imposent. Dans ce cas, s'il n'est pas neutralisé, Loïc tentera de s'enfuir discrètement.
- Si la police n'intervient pas, elle trouvera juste le lendemain la scène de crime si des cadavres, les armes ou une grande quantité de sang ont été laissés là.

CONCLUSION

La police s'intéressera à ce qui s'est passé à l'acte 3 dans tous les cas de figure. Si un personnage est tombé de la falaise, son cadavre sera retrouvé 24h plus tard sur la plage. A moins d'avoir fait preuve d'une grande discrétion et évité de laisser toute trace derrière eux, les PJ seront rapidement interrogés. S'il n'y a pas d'éléments irréfutables, ils seront vite lavés de tout soupçon et pourront rentrer chez eux. Dans le cas contraire, ils seront poursuivis en fonction de la gravité des preuves. En particulier, Hugo pourra être accusé du meurtre de Blanche et de son père si quelqu'un a révélé au grand jour son passé de stalker, et que les PJ n'apportent pas assez de preuves contre Loïc.

Si Loïc est toujours en vie, il reprendra sa vie normal s'il n'est pas inquiété par la police, sinon il disparaîtra dans la nature s'il n'a pas été neutralisé pendant l'acte 3. S'il est arrêté, il faudra que la police ait vent de la caravane de son oncle pour qu'il soit poursuivi pour les meurtres.

Les PJ indemnes n'auront plus qu'à déterminer si après cette expérience, ils souhaitent changer quelque chose à leur vie, ou retourner à leur routine...



ANNEXES

RAPPEL DE LA CHRONOLOGIE

- **Septembre 2008** : Blanche rencontre Thierry Bordage, le tatoueur.
 - **Octobre 2008** : Blanche commence à sortir avec Hugo.
 - **Décembre 2008** : Blanche plaque Hugo, qui appelle chez elle quotidiennement jusqu'à Noël.
 - **Janvier 2009** : Hugo commence à épier Blanche au lycée et chez elle.
 - **Février 2009** : Blanche commence à sortir avec Hugo.
 - **Dimanche 3 mai 2009** : Blanche demande à Loïc d'arrêter d'être jaloux. Pas de changement.
 - **Jeudi 14 mai 2009** : Blanche dit à Loïc qu'elle veut faire un break. Il la supplie de ne pas le quitter.
 - **Samedi 30 mai** : Blanche rompt avec Loïc. Il la menace.
 - **Lundi 1^{er} juin 2009** : Marie-Aude l'a vu pleurer dans les WC de leur école d'arts.
 - **Mardi 2 juin 2009** : Blanche est à la fête de fin d'année à la plage des Chevrets. C'est la dernière fois que Katell et de nombreux camarades de lycée l'ont vue.
 - **Jeudi 4 juin 2009** : Erwann et John voient Blanche pleurer dans le snack Speed Burger.
 - **Samedi 6 juin** : planqué devant chez elle, Hugo voit Blanche se disputer au téléphone avec quelqu'un.
 - **Mercredi 10 juin 2009** : Blanche a été vue pour la dernière fois par ses parents.
 - **Deuxième quinzaine de juin 2009** : épreuves du Bac.
 - **Lundi 3 août 2009** : Blanche aurait eu 18 ans.
 - **Août 2009** : la police interdit à Bernard de se mêler de l'enquête, sous peine de poursuite.
 - **Octobre 2009** : la femme de Bernard le quitte, et quitte Saint-Malo.
- ...
- **Mars 2019** : Bernard découvre le poème de Blanche. Myriam trouve de nombreuses photos de Blanche dans le portable de Hugo.
 - **Samedi 20 avril 2019, 12 h** : début du repas de la réunion des anciens élèves.



LA CARTE

Remarque : les adresses données existent vraiment. Les boutiques « Jolly Rogers » et « le Siège Périlleux », ainsi que le terrain privé et la caravane sont des inventions, les autres bâtiments cités existent également.

En complément de google maps, voici une carte de la côte où se déroule une partie du scénario, connue par les PJ ayant grandi dans le coin.





PAPIERS SECRETS À DÉCOUPER

A LA DÉCOUVERTE DU MESSAGE DE BERNARD DANS LES VERRES

Erwann : tu l'a vue pleurer au Speed Burger. Ça te met mal à l'aise de ne pas être allé lui demander ce qui n'allait pas, mais tu étais avec ton dealer et tu voulais rester incognito.

Hugo : tu étais planqué devant chez elle. Tu l'as vue au téléphone dans la rue, elle s'engueulait avec quelqu'un, mais tu ne sais pas à propos de quoi.

Katell : c'était à la fête de fin d'année, sur la plage des Chevrets. Elle restait dans son coin, elle avait l'air tellement triste... Tu ne te pardonneras jamais de ne pas être allée lui parler, qui sait, ça aurait pu tout changer...

Marie-Aude : tu l'as trouvé en train de pleurer dans les WC, à l'école d'arts plastiques. Tu lui as demandé comment ça allait, et puis... Tu ne te souviens pas de la suite. Tu réalises juste qu'il y a un profond malaise en toi, et qu'il vient de là, de ce souvenir manquant.

Myriam : c'est elle, c'est la fille que Hugo garde en photo dans son téléphone en trente exemplaires !

LORS DES VISITES DES DERNIERS LIEUX OÙ BLANCHE A ÉTÉ VUE

Myriam au Speed Burger : Lorsque les autres PJ regardent ailleurs, John s'approche de toi, et te met dans la main un papier avec son numéro de téléphone. Il précise d'un ton blagueur « Tiens, c'est pour échanger sur l'avancée de l'enquête, tu me préviendras quand vous aurez du nouveau. » Lui donnes-tu ton numéro en retour ?

Marie-Aude à l'école d'arts plastiques : C'était le 1^{er} juin 2009, tu es allée aux toilettes, et tu as surpris Blanche en train de pleurer, planquer dans un cabinet.

« ça va ? Lui as-tu demandé.

- Pas trop, les mecs sont trop cons, a répondu Blanche.

- C'est ça de jouer les salopes. »

Et tu es partie. C'est la dernière chose que tu lui aies dite. Tu es fière de toi ?

Hugo devant la maison de Blanche : on est le samedi après la fête de fin d'année. Tu te revois te cachant derrière les arbres bordant la rue et les voitures stationnées, espérant voir Blanche par la fenêtre de sa chambre, à l'étage. Soudain, elle arrive du coin de la rue, gueulant au téléphone : « j'en ai marre de tout ça, et j'en ai marre de toi ! », avant de contourner la maison vers le jardin.

Hugo, si réussite jet de volonté : ce téléphone ne ressemblait pas à celui qu'elle utilisait d'habitude.

L'ACTE 3

Hugo : tu entend une alerte mail de ton smartphone. « dark.knight@gmail.com » t'a écrit :

« Si tu es un homme, viens seul à la plage des Chevrets immédiatement. Si tu es un lâche, je dirai à la police que tu harcelais Blanche et que tu as fini par lui faire du mal. Elle m'avais envoyé des photos qui le prouvent. Je serai magnanime, je te laisse 15 min pour te décider et venir. »



PERSONNAGES NON JOUEURS

Les tableaux ci-dessous fournissent les caractéristiques à utiliser pour les PNJ.

Loïc

Caractéristiques primaires		Caractéristiques secondaires		Compétences	
• Force :	2	• PV :	10	• Volonté	5
• Constitution :	2	• DK :	2	• Psychologie	7
• Dextérité :	3	• Actions :	2	• Perception	7
• Intelligence :	4	• Déplacement :	30	• Mêlée	7
• Sagesse :	2	• Bonus Mêlée :	2	• Discrétion	8
• Charisme :	2	• Bonus Tir :	3	• Fouille	7
				• Bluff	7

KÉVIN, MAROUANE

Caractéristiques primaires		Caractéristiques secondaires		Compétences	
• Force :	3	• PV :	14	• Volonté	5
• Constitution :	4	• DK :	2	• Résistances	7
• Dextérité :	2	• Actions :	1	• Muscles	8
• Intelligence :	2	• Déplacement :	20	• Diplomatie	5
• Sagesse :	2	• Bonus Mêlée :	3	• Athlétisme	8
• Charisme :	2	• Bonus Tir :	2		

JULIE, LOLA

Caractéristiques primaires		Caractéristiques secondaires		Compétences	
• Force :	1	• PV :	10	• Volonté	8
• Constitution :	2	• DK :	2	• Perception	5
• Dextérité :	3	• Actions :	2	• Fouille	5
• Intelligence :	2	• Déplacement :	30	• Bluff	8
• Sagesse :	2	• Bonus Mêlée :	1	• Athlétisme	4
• Charisme :	5	• Bonus Tir :	3		

MARIE, JOHN

Caractéristiques primaires		Caractéristiques secondaires		Compétences	
• Force :	2	• PV :	10	• Volonté	7
• Constitution :	2	• DK :	5	• Psychologie	9
• Dextérité :	2	• Actions :	1	• Perception	9
• Intelligence :	3	• Déplacement :	20	• Discrétion	6
• Sagesse :	5	• Bonus Mêlée :	2	• Diplomatie	5
• Charisme :	1	• Bonus Tir :	2		

GWENDAL, JEAN-PAUL

Caractéristiques primaires		Caractéristiques secondaires		Compétences	
• Force :	3	• PV :	10	• Volonté	6
• Constitution :	2	• DK :	3	• Perception	6
• Dextérité :	3	• Actions :	2	• Mêlée	6
• Intelligence :	2	• Déplacement :	30	• Discrétion	6
• Sagesse :	3	• Bonus Mêlée :	3	• Intimidation	6
• Charisme :	2	• Bonus Tir :	3		



BERNARD, THIERRY

Caractéristiques primaires		Caractéristiques secondaires		Compétences	
• Force :	2	• PV :	10	• Volonté	5
• Constitution :	2	• DK :	2	• Psychologie	6
• Dextérité :	4	• Actions :	2	• Perception	6
• Intelligence :	3	• Déplacement :	40	• Discrétion	8
• Sagesse :	2	• Bonus Mêlée :	2	• Diplomatie	6
• Charisme :	2	• Bonus Tir :	4		

MANOLO, DANIEL

Caractéristiques primaires		Caractéristiques secondaires		Compétences	
• Force :	1	• PV :	10	• Volonté	7
• Constitution :	2	• DK :	2	• Perception	6
• Dextérité :	3	• Actions :	2	• Fouille	6
• Intelligence :	3	• Déplacement :	30	• Bluff	8
• Sagesse :	2	• Bonus Mêlée :	1	• Athlétisme	4
• Charisme :	4	• Bonus Tir :	3		

POLICIERS

Caractéristiques primaires		Caractéristiques secondaires		Compétences	
• Force :	3	• PV :	10	• Volonté (S+Ch)	5
• Constitution :	2	• DK :	2	• Psychologie	6
• Dextérité :	3	• Actions :	2	• Perception (I+S)	6
• Intelligence :	3	• Déplacement :	30	• Muscles (F+Co)	6
• Sagesse :	2	• Bonus Mêlée :	3	• Tir (D+I)	7
• Charisme :	2	• Bonus Tir :	3	• Mêlée (F+I)	7
				• Discrétion (D+I)	7
				• Intimidation	6
				• Diplomatie	6
				• Fouille (I+S)	6
				• Bluff (I+Ch)	6

LES FEUILLES DES PERSONNAGES JOUEURS

Les feuilles de personnages ci-dessous comprennent leurs motivations et secrets.



HUGO ROSSI	
28 ans, professeur de physique-chimie Caractéristique forte : Intelligence	
Caractéristiques	
• Force :	2
• Constitution :	3
• Dextérité :	3
• Intelligence :	4
• Sagesse :	2
• Charisme :	1
• PV :	12
• DK :	2
• Actions :	2
• Déplacement :	30
• Bonus dégâts (Mêlée) :	2
• Bonus dégâts (Tir) :	3
Atouts	
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Improvisation</u> : 1 fois par scénario, un jet d'idée peut remplacer un jet d'une technique non ouverte. • <u>Pas vu, pas pris</u> : augmente la difficulté pour pister Hugo, ou se souvenir l'avoir vu récemment. 	
Équipement	
• un smartphone	• des clés de voiture
Compétences	
• Acrobatie (F+Co) :	0
• Art () (I+S) :	0
• Athlétisme (F+Co) :	0
• Bluff (I+Ch) :	6
• Connaissances (région) (I+S) :	7
• Déguisement (D+Ch) :	0
• Diplomatie (I+Ch) :	0
• Escamotage (D+I) :	0
• Esquive (D+Ch) :	0
• Fouille (I+S) :	6
• Idée (I+S) :	6
• Influence (milieu scolaire) (I+Ch) :	6
• Intimidation (F+Ch) :	0
• Langues (français) (I+S) :	6
• Discrétion (D+I) :	8
• Lire & écrire (I+S) :	6
• Mêlée (F+I) :	7
• Muscles (F+Co) :	0
• Perception (I+S) :	6
• Pilotage (D+S) :	0
• Psychologie (I+S) :	0
• Renseignements (S+Ch) :	0
• Réflexes (D+S) :	0
• Résistances (Co+S) :	0
• Soins (D+I) :	0
• Survie (Co+S) :	0
• Technique () (D+I) :	0
• Tir (D+I) :	0
• Volonté (S+Ch) :	0
• Connaissances (ph-chimie)(I+S) :	7
Background	
<ul style="list-style-type: none"> • Hugo est un professeur de physique-chimie marié à sa collègue Myriam depuis six ans. Ils vivent à Saint Cloud avec leur deux enfants, qu'ils ont laissés à ses parents le temps de leur voyage à Saint-Malo. Il a grandi là-bas mais en est parti à 18 ans, suivant ses parents sur Paris. • Lorsqu'il a reçu une invitation pour une réunion des anciens élèves de son lycée, beaucoup de souvenirs nostalgiques lui sont revenus. En particulier celui de son premier amour, Blanche, portée disparue juste avant le Bac, le 10 juin. Il a ressenti le besoin de saisir cette occasion pour faire un pèlerinage. Et revoir son pote Erwann aussi, en espérant qu'il soit devenu un peu plus adulte. • Il essaie de ne pas y penser, mais en vérité, il n'est sorti avec Blanche que d'octobre à décembre de sa terminale. Elle le faisait se sentir vivant, mais s'est vite dite non intéressée. Devenu obsédé par elle, il a pris d'assaut son téléphone quelques semaines. Puis, par peur de son père, il s'est mis à l'espionner de loin, se cachant devant chez elle le soir, et prenant des photos d'elle qu'il garde encore aujourd'hui dans son téléphone. Il sent cette obsession non résolue revenir aujourd'hui. 	



MYRIAM ROSSI			
30 ans, professeur de français			
Caractéristique forte : Sagesse			
Caractéristiques			
• Force :	1	• PV :	10
• Constitution :	2	• DK :	5
• Dextérité :	2	• Actions :	1
• Intelligence :	3	• Déplacement :	20
• Sagesse :	5	• Bonus dégâts (Mêlée) :	1
• Charisme :	2	• Bonus dégâts (Tir) :	2
Atouts			
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Instinct</u> : 1 fois dans le scénario, Myriam peut poser une question fermée au MJ pour savoir si elle fait le bon choix pour les prochaines secondes du jeu. • <u>Stratégie</u> : +1 aux jets d'intrusion, fouille ou combat, s'il y a eu un temps de préparation équivalent à la durée de l'action. 			
Équipement			
<ul style="list-style-type: none"> • 70€ en liquide, 200€ débloable par carte • une photo de ses enfants • un smartphone 			
Compétences			
• Acrobatie (F+Co) :	0	• Lire & écrire (I+S) :	9
• Art (poésie) (I+S) :	9	• Mêlée (F+I) :	0
• Athlétisme (F+Co) :	0	• Muscles (F+Co) :	0
• Bluff (I+Ch) :	0	• Perception (I+S) :	9
• Connaissances (I+S) :	0	• Pilotage (D+S) :	0
• Déguisement (D+Ch) :	0	• Psychologie (I+S) :	9
• Diplomatie (I+Ch) :	6	• Renseignements (S+Ch) :	0
• Escamotage (D+I) :	0	• Réflexes (D+S) :	0
• Esquive (D+Ch) :	0	• Résistances (Co+S) :	0
• Fouille (I+S) :	9	• Soins (D+I) :	7
• Idée (I+S) :	0	• Survie (Co+S) :	0
• Influence (milieu scolaire) (I+Ch) :	6	• Technique () (D+I) :	0
• Intimidation (F+Ch) :	0	• Tir (D+I) :	0
• Langues (français) (I+S) :	9	• Volonté (S+Ch) :	8
• Discrétion (D+I)	6		
Background			
<ul style="list-style-type: none"> • Myriam est mariée à Hugo, et vit à Saint Cloud avec ses deux enfants, qui sont chez ses beaux-parents pour le week-end. Elle est professeur de français dans le même collège que son mari. • Elle a eu une jeunesse rude, et a du mal à comprendre l'intérêt de Hugo pour la réunion des anciens du lycée, qui les amène pour le week-end à Saint-Malo. Elle préfère laisser le passé derrière elle. • Depuis quelques semaines, elle est méfiante envers Hugo. Elle a emprunté son smartphone, et est tombée par erreur sur des dizaines de photos d'une jeune fille aux cheveux châtain clair. Elle a volé son code PIN et celui de ses mails pour l'espionner, mais ne trouve pour l'instant pas de preuves qu'il a une liaison. Elle a une bonne tête de pétasse à la recherche d'un sugar daddy pourtant. 			



ERWANN LE BIHAN	
29 ans, saisonnier	
Caractéristique forte : Constitution	
Caractéristiques	
• Force :	3
• Constitution :	4
• Dextérité :	3
• Intelligence :	2
• Sagesse :	1
• Charisme :	2
• PV :	14
• DK :	1
• Actions :	2
• Déplacement :	30
• Bonus dégâts (Mêlée) :	3
• Bonus dégâts (Tir) :	3
Atouts	
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Sérénité</u> : 1 fois dans le scénario, si Erwann se pose 30 min au bord de la mer, regagne 1 DK. • <u>Pilier de bar</u> : +5 aux jets de résistance à l'alcool. 	
Équipement	
<ul style="list-style-type: none"> • un billet de 10€ • un smartphone 	<ul style="list-style-type: none"> • un sachet de cannabis • un briquet
Compétences	
• Acrobatie (F+Co) :	0
• Art () (I+S) :	0
• Athlétisme (F+Co) :	8
• Bluff (I+Ch) :	5
• Connaissances (région) (I+S) :	4
• Déguisement (D+Ch) :	0
• Diplomatie (I+Ch) :	0
• Escamotage (D+I) :	0
• Esquive (D+Ch) :	0
• Fouille (I+S) :	4
• Idée (I+S) :	0
• Influence (milieu tourist.) (I+Ch) :	5
• Intimidation (F+Ch) :	0
• Langues (français) (I+S) :	4
• Discrétion (D+I) :	0
• Lire & écrire (I+S) :	4
• Mêlée (F+I) :	0
• Muscles (F+Co) :	8
• Perception (I+S) :	0
• Pilotage (D+S) :	0
• Psychologie (I+S) :	0
• Renseignements (S+Ch) :	0
• Réflexes (D+S) :	0
• Résistances (Co+S) :	6
• Soins (D+I) :	6
• Survie (Co+S) :	6
• Technique () (D+I) :	0
• Tir (D+I) :	0
• Volonté (S+Ch) :	0
Background	
<ul style="list-style-type: none"> • Erwann est un éternel adulescent, qui souhaite faire durer aussi longtemps qu'il le pourra l'insouciance de la jeunesse. Il vit dans un appartement prêté par sa famille, et enchaîne les petits boulots de saisonnier ou de serveur. Il connaît tout le monde de la nuit de Saint-Malo. Et tout le monde le connaît, comme le gars sympa, mais vers qui mieux vaut ne pas se tourner quand les choses tournent au vinaigre. • Il se souvient des années lycée comme un enchaînement de cours ennuyeux et de bringues, dans un charmant brouillard senteur cannabis. Il est ravi de venir à la réunion des anciens du lycée ce week-end, l'occasion de revoir ses potes de l'époque, Kévin et Marouane, mais surtout Hugo et Katell. Ça fait un bail qu'ils ne sont plus trop en contact, il ne sait pas trop pourquoi. • Mais il ne faut pas repenser à Blanche, une fille de la classe disparue juste avant le bac. Une fille mimi, un peu coincée. Il ne la connaissait pas vraiment, mais ça fait toujours drôle de penser à elle. 	



KATELL BESNARD	
28 ans, barmaid	
Caractéristique forte : Dextérité	
Caractéristiques	
• Force :	1
• Constitution :	2
• Dextérité :	4
• Intelligence :	2
• Sagesse :	2
• Charisme :	4
• PV :	10
• DK :	2
• Actions :	2
• Déplacement :	40
• Bonus dégâts (Mêlée) :	1
• Bonus dégâts (Tir) :	4
Atouts	
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Interrogatoire subtil</u> : en 3D6 minutes de conversation badine, Katell obtient une information personnelle sur son interlocuteur sans qu'il ne s'en rende compte. • <u>Eloquence</u> : captive un interlocuteur quelques minutes, réduisant ses jets de perception de -4. 	
Équipement	
<ul style="list-style-type: none"> • 20€ en liquide, 60€ récupérable par carte • un smartphone 	<ul style="list-style-type: none"> • une photo de sa fille Morgane
Compétences	
• Acrobatie (F+Co) :	0
• Art () (I+S) :	0
• Athlétisme (F+Co) :	0
• Bluff (I+Ch) :	7
• Connaissances (région) (I+S) :	5
• Déguisement (D+Ch) :	0
• Diplomatie (I+Ch) :	0
• Escamotage (D+I) :	0
• Esquive (D+Ch) :	9
• Fouille (I+S) :	0
• Idée (I+S) :	0
• Influence (commerçants) (I+Ch) :	5
• Intimidation (F+Ch) :	0
• Langues (français) (I+S) :	5
• Discrétion (D+I) :	7
• Lire & écrire (I+S) :	5
• Mêlée (F+I) :	0
• Muscles (F+Co) :	0
• Perception (I+S) :	5
• Pilotage (D+S) :	0
• Psychologie (I+S) :	5
• Renseignements (S+Ch) :	7
• Réflexes (D+S) :	7
• Résistances (Co+S) :	0
• Soins (D+I) :	0
• Survie (Co+S) :	0
• Technique () (D+I) :	0
• Tir (D+I) :	0
• Volonté (S+Ch) :	0
Background	
<ul style="list-style-type: none"> • Katell a été une fille populaire au lycée, et a fait n'importe quoi pendant les deux années qui ont suivies le Bac pour maintenir l'illusion que rien n'avait changé. Et puis, elle a eu le déclic, lorsqu'elle est tombée enceinte après une soirée trop arrosée. Elle a choisi de garder et d'élever sa fille Morgane avec l'aide de sa mère (qui la garde ce week-end), et bosse dure comme serveuse, avec l'idée d'avoir un jour son propre bar. Elle n'a jamais osé contacter le père, son pote de lycée Erwann, réputé très immature. • Un autre événement a joué. Juste avant le bac, son ancienne meilleure amie, Blanche, a disparu. En première, elles voulaient monter un bar à deux. Mais quand Blanche lui a dit d'arrêter de jouer les bimbo si elle voulait poursuivre ses rêves, Katell s'est fâchée. Elles ne se sont pas parlées de la terminale, et Katell ne se pardonne pas de ne pas être revenue vers Blanche tant qu'elle le pouvait. La réunion des anciens du lycée de ce week-end risque de remuer des souvenirs. Mais c'est l'occasion de revoir Kévin, Marouane, Julie et Lola. Et de voir si Erwann a changé... 	



MARIE-AUDE BRIAND	
27 ans, attachée d'administration Caractéristique forte : Charisme	
Caractéristiques	
• Force :	1
• Constitution :	2
• Dextérité :	1
• Intelligence :	4
• Sagesse :	3
• Charisme :	4
• PV :	10
• DK :	3
• Actions :	1
• Déplacement :	10
• Bonus dégâts (Mêlée) :	1
• Bonus dégâts (Tir) :	1
Atouts	
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Donneur d'ordres</u> : si les PJ suivent un de ses plans à la lettre, ils ont +1 à leurs jets. • <u>Soutien officiel</u> : en parole contre parole, a toujours gain de cause face aux autorités. 	
Équipement	
<ul style="list-style-type: none"> • 60€ en liquide, jusqu'à 1000€ débloqués par carte • Un smartphone, des clés de voiture • Une photo de son père, conseiller municipal à Dinard 	
Compétences	
• Acrobatie (F+Co) :	0
• Art (sculpture) (I+S) :	8
• Athlétisme (F+Co) :	0
• Bluff (I+Ch) :	0
• Connaissances (région) (I+S) :	8
• Déguisement (D+Ch) :	0
• Diplomatie (I+Ch) :	9
• Escamotage (D+I) :	0
• Esquive (D+Ch) :	0
• Fouille (I+S) :	0
• Idée (I+S) :	8
• Influence (administration) (I+Ch) :	10
• Intimidation (F+Ch) :	6
• Langues (français) (I+S) :	8
• Discrétion (D+I) :	0
• Lire & écrire (I+S) :	8
• Mêlée (F+I) :	0
• Muscles (F+Co) :	0
• Perception (I+S) :	0
• Pilotage (D+S) :	0
• Psychologie (I+S) :	0
• Renseignements (S+Ch) :	8
• Réflexes (D+S) :	0
• Résistances (Co+S) :	0
• Soins (D+I) :	0
• Survie (Co+S) :	0
• Technique () (D+I) :	0
• Tir (D+I) :	0
• Volonté (S+Ch) :	8
Background	
<ul style="list-style-type: none"> • Marie-Aude ne pense qu'à son travail, et au statut social qu'il lui rapporte au fur et à mesure qu'elle grimpe les échelons. Elle est célibataire, mais chaque chose en son temps. Il faut dire que son éducation lui a appris le sens des responsabilités depuis le plus jeune âge, et qu'elle a eu une jeunesse studieuse qui lui ont permis de réussir brillamment ses études. Et puis, elle avait l'équitation et la sculpture pour décompresser. Et ce n'est pas comme si elle avait raté quoi que ce soit d'intéressant ; les autres jeunes sont si... médiocres. Elle doit se concentrer sur l'avenir. Même si elle dort de plus en plus mal, et qu'elle a de drôles de vertiges en ce moment. • Elle a hésité à venir à la réunion des anciens élèves ce week-end, car elle n'avait pas d'amis, au lycée. Mais quelque chose en elle la pousse à le faire, un sentiment d'irrésolu. Elle craint que ça ne parle de Blanche, une fille de la classe disparu avant le bac, et qu'il y ait une sale ambiance. 	