

Les 12



Sommaire

L'histoire	3
Avant propos	5
Première partie : La trame du temps	7
Deuxième partie : Les Echos	9
Interlude :	13
Troisième partie : Ambiguïté	15
Règle :	24
Quatrième partie : Coupure	27
Annexe 1 : Carte d'amélioration	31
Annexe 2 : Carte d'agence	32
Annexe 3 : Fiche écho	33



L'histoire

Le temps passa...

La 3^e guerre mondiale éclata quand la Corée du nord toucha le Japon lors d'une énième provocation. Le jeu des alliances, des orgueils et des mensonges fit le reste. Kronos avait échoué une nouvelle fois, dans moins d'une heure Thor allait perdre sa bien-aimée et dans un accès de colère détruirait la Terre.

Anubis entra dans la pièce, le dernier étage donnait sur une splendide vue de la place Saint Pierre et en cette soirée d'été, le jeu de lumière la sublimait. Les croyants en bas attendaient les paroles réconfortantes du saint père.

« Toujours le même résultat mon frère, tu... »

« Tu n'as pas d'avenir, tu n'as que le passé comme refuge » termina Kronos par la pensée en regardant Alimah. « Mais quel passé » murmura-t-il avant d'embrasser sa femme. Il aimait revenir à cette époque, être avec la belle et douce danseuse des sables. Vivre durant l'âge d'or islamique. Passer des journées et des nuits à discuter avec Mathusalem et Gaïa, philosopher avec Siddhârta, chevaucher avec Thor, même Anubis était de bonne compagnie.

Avec les années qui passaient, il faisait découvrir mondes et merveilles à Alimah, leur amour était un solide bloc de glace, une fraîcheur dans le désert. Même s'il ne pouvait lui donner d'enfant, même si la jeunesse ne le quittait pas, elle restait à ses côtés jusqu'à son dernier souffle. Ses funérailles étaient toujours plus grandioses, à la hauteur de leur amour et des millénaires qu'il vivait avec elle. Mais elles annonçaient aussi le renouvellement de sa lutte contre Anubis, la parenthèse de cet Eden se referma.

La forêt luxuriante des Indes remplaça le désert chaud d'Arabie. Deux siècles s'étaient écoulés en un clignement de paupière, Kronos était au côté de Siddhârta, elle était Gedun Drub et allait devenir le 1^e Dalaï lama.

- « Cela fait plaisir de te revoir parmi Nous » lui dit l'Insoumise alors qu'elle marchait avec son frère depuis des heures.
- « Toujours aussi perspicace Siddhârta. » lui répond-t-il. « T'ai-je déjà parlé du futur que nous projeté Anubis ?
- Oui je m'en souviens, même si je ne me souviens pas avoir eu cette conversation des milliers de fois. Des milliers de questions, des milliers de réponses mais aucune solution à ton problème. Pourtant elle existe mais tu la fuis ». Elle s'arrêta pour lui faire face, souriante. « Affrontes tes peurs, affrontes ta mortalité et tu découvriras le Nirvana petit scarabée. »

Une citation de Maître Po ?

- « Toujours le même résultat mon frère, tu n'as pas d'avenir, tu n'as que le passé comme refuge » ironisa Anubis dans son costume sombre italien.

- « Tu oublies le présent » lui répondit Kronos en se tournant vers lui.
- « Oublier ? vra... »

Sa bouche n'émettait plus aucun son, le dieu Changeant était figé. Tout comme les pigeons survolant la place Saint Pierre, fixés dans le ciel. Tout comme les clameurs de la populace voyant le souverain pontife. Tout comme le dieu Hors du Temps. Le temps s'était arrêté, le présent lui appartenait.

- « Siddhârta » invoqua-t-il par la pensée.

Un voile de lumière apparut dans la pièce, de couleurs mélangées pareil à un arc-en-ciel formant peu à peu une petite fille. Elle le regarda, ravie, son 3^e œil était grand ouvert. L'Insoumise marcha vers son frère Anubis, lui prit la main et le temps reprit son chemin.

- « Vraiment ? » Termina-t-il avant qu'apparaisse soudainement sa sœur à ses côtés. Il eut à peine le temps de la regarder quand elle dit.
- « Il est temps de commencer. » En ouvrant de nouveau son 3^e œil.



Avant propos

L'ouvrage présente (actuellement) l'ébauche d'une campagne se déroulant dans l'univers de Drageon. Les joueurs incarnent des agents dont le but est de sauver le monde. Elle est découpée en 12 chapitres qui représentent chacun un scénario divisé en 4 parties. Chaque scénario met en scène un traumatisme vécu par Anubis (Pour un dieu comme Anubis, c'est un véritable traumatisme. Pour un être humain qui a du vécu, c'est du foutage de gueule). Une fois tous les traumatismes résolus, les agents auront sauvé le monde, du moins c'est ce que pensent Siddhârta et Kronos. A la différence d'une campagne classique, chaque scénario peut être joué dans n'importe quel ordre mais la première et la dernière partie de la campagne doivent toujours être les mêmes. La première met en scène l'arrivée des agents et la dernière le dénouement de l'histoire.

Dans ce jeu les joueurs découvriront des nouvelles frontières, les frontières de l'esprit. Alors que celles du monde physique sont délimitées par des barrières visibles. Dans le monde spirituel, les frontières sont floues et dans l'esprit labyrinthique d'Anubis, elles sont encore plus obscures et difficiles à franchir. Une fois passée, les joueurs découvriront un nouveau monde, puis un autre. Chaque frontière les enfonçant plus profondément dans les noirceurs de l'âme d'Anubis, le dieu Changeant ou dans celui des personnages.

Pour jouer vous aurez besoin d'un crayon, une gomme, du papier, un chronomètre, un Tangram et un jeu de Mikado. Différents casse-têtes sont proposés, vous pouvez les substituer ou demander une nouvelle épreuve.



Chapitre 1 : Frontière de l'esprit

Première partie :

La Trame du temps

Siddhârta a choisi un enfant de chaque dieu et elle les a envoyés dans l'esprit d'Anubis sous la forme d'**Échos** pour aider Kronos à l'empêcher de détruire la planète. Malheureusement le dieu Changeant avait prévu cela et il a bloqué son frère à l'intérieur de son esprit labyrinthique : Dans une **Trame** du Temps qui boucle. Les **Agents** devront comprendre ce qui se passe et franchir la première **Frontière** de l'esprit d'Anubis. Une fois cela accompli, ils passent au deuxième chapitre.

Chaque partie représente une **Trame** du temps qui boucle, tout y est réinitialisé mais les **Agents** gardent leur souvenir à chaque passage. De plus leurs sangs subsistent d'une trame à l'autre à l'intérieur.

La première commence toujours au **Bunker** et elle boucle toutes les 12 minutes.

Les **Agents** ignorent pourquoi ils sont là. Ils savent juste qu'ils sont des sortes de super soldat qui viennent d'apprendre que la 3^e guerre mondiale a été déclarée suite à l'envoi d'un missile nord Coréen sur le Japon. Les États-Unis ont répliqué, la Chine répliqua à son tour, le conflit débuta. Ils ne se connaissent pas et leur bio-mémoire est vierge. Donnez-leur les cartes améliorations, lancez le chronomètre puis lisez ce qui suit aux joueurs :

« Vous ① vous réveillez assis dans une pièce en béton aseptisé au mur gris, brut, sans peinture. D'autres sont comme vous, sur des chaises scolaires formant un cercle. Certains sont endormis ⑦, d'autres morts de façon horrible ⑧. Une odeur morbide s'en dégage, le corps de l'un d'eux est encore fumant, un autre semble être un vieil automate aux rouages visibles démontés. Au centre se trouve une table en chêne gravée d'un arbre. Des inscriptions sanguinolentes sont lisibles dessus, d'autres non ②. Des noms sont peints d'un rouge sanglant devant certaines chaises ③. Une vieille horloge à coucou ④ est fixée sur un mur. Il n'y a pas de fenêtre, juste une **Porte** massive en métal avec un digicode ⑤, un panneau rouge est à côté ⑥ avec en dessous une grosse tache de sang.»

① : Les personnages sont des **Agents** habillés en tenu semi militaire bleu-gris, comme ceux de l'ONU. Leurs insignes et leurs noms n'apparaissent pas. Ils sont de nationalité française ou allemande. Leur bio-mémoire est

vierge et leur horloge indique le temps du chronomètre. Leur souvenir est brumeux, ils regardaient les écrans annonçant la 3^e guerre mondiale et ils se réveillent ici un peu groggy.

② : Vous parvenez à lire : « *Ne le croyez pas ! H* (remplacé par : Anubis) *vous ment, il vous manipule !* »

③ : Vous lisez parmi les morts : Terminator, ~~Seth~~ (remplacé par : Serpent à plume). Parmi les endormis : Gaia (une caucasienne), Lucifer (un africain) et Thor (une asiatique).

④ : L'horloge indique 11h51. Arrivé à midi, elle fait 12 coucou puis la **Trame** boucle. Chaque partie possède une horloge spéciale comme celle-ci. Il est possible de la trafiquer, de la détruire mais si les agents la perdent de vue, elle est de nouveau intacte.

⑤ : Il s'agit d'une **Porte**, chaque partie en possède une. Elles sont indestructibles, même les nanites corrosives ne l'égratignent pas. Celle-ci s'ouvre grâce au digicode qui attend 4 caractères. Il y a 12 touches, de 0 à 9 avec trois lettres sous chaque numéro ainsi que * et #.

⑥ : Le panneau indique :

« Je suis Jean, Luc, Simon.

Je suis Bélier, Lion, Scorpion.

Je suis Brumaire, Floréal, Germinal.

Combien sommes-nous ? »

La tâche de sang est sans doute la réponse ou un indice mais elle a été brouillée par du sang...

⑦ : Des **Échos** en sommeil. Impossible de les réveiller. Un nouveau joueur peut l'interpréter, il se réveillera comme les autres, ou avant si la trame vient de débiter.

⑧ : Quatre **Échos** ont été tués par leur **Némésis**, coupant ainsi le lien entre les **Agents** et **Anubis**.

Le serpent à plume est complètement brûlé, Terminator est bousillé. Un inconnu a été criblé de balles (aucun projectile dans son corps) et le dernier est déchiré du cou au nombril, les viscères pendouillant dans une mare de sang. En examinant de prêt, les **Agents** constatent que son sang a été utilisé pour écrire les indices ici et là au vu des gouttes qui s'éparpillent sur le sol.

Déclenchez le **Chronomètre**. Au bout de 12 minutes, la **Trame** boucle, dans ce cas, relisez le paragraphe. Arrêtez le Chronomètre si les **Agents** franchissent la **Porte** et passez au chapitre 3 : Les échos.

Épreuve : Pour cette première scène, il n'y a pas d'**Épreuve**. Vous pouvez leur donner ces indices gratuitement :

- 1^e ligne : Apôtre.
- 2^e ligne : Signe du zodiaque.
- 3^e ligne : Calendrier révolutionnaire.
- Il y en a 12 à chaque fois.

Réponse : Pour déverrouiller la **Porte**, il faut taper 0012 sur le digicode.



Deuxième partie :

Les Echos

Les **Agents** ont franchi la première **Porte**. Elle débouche dans l'esprit d'**Anubis** qui est représenté par un grand manoir du 19^e siècle, c'est ici que les joueurs devront résoudre le scénario. La deuxième partie montre toujours une sorte d'antichambre, représenté ici par un bureau. Passer

l'antichambre demande de franchir la deuxième **Porte**. Tant qu'elle n'est pas franchie, la trame boucle au bout de 24 minutes, même si les agents cassent le mur pour passer de l'autre côté ou passe par la fenêtre pour contourner la porte. Lisez aux joueurs :

« La lourde **Porte** ① de métal donne sur un bureau français dans le style fin 19^e siècle avec une porte en bois ② sur la gauche, une fenêtre découvrant en bas un jardin ③ sur la droite et à son coin une bibliothèque ④ sur lequel trône un fusil ⑤ sur son appui. Sur le sol, un large tapis Perse ⑥. Au fond, contre le mur, un grand bureau à cylindre en noyer est ouvert ⑦ avec devant un homme de dos en costume noir froissé ⑧. A ses pieds, une poubelle dégage de la fumée ⑨. Vous remarquant, il se retourne apeuré. Sa chemise blanche est déchirée, ensanglantée, son visage n'est pas mieux. Il tient une arme ⑩, la pointe à sa tempe et se crame la cervelle. Vous entendez derrière la porte une voix féminine crier « C'était quoi ça ?! » puis des personnes qui courent sur le plancher. »



① : Les personnages sont dans le **Bunker**. A moins de fermer la première **Porte**, ils peuvent toujours revenir dans le **Bunker** (mais pas les **Habitants** qui aperçoivent un mur).

② : Porte fermée à clef. C'est la deuxième **Porte**, elle est infranchissable sans l'anneau d'or. Une femme frappe et crie « Police ! Ouvrez ! » ③. N'arrivant pas à ouvrir la porte, elle demandera au gendarme Jean de la défoncer. La serrure est bizarre. Elle possède une fente comme les tirettes, elle attend une pièce pour s'ouvrir.

- Si les **Agents** utilisent la pièce en argent : Une enceinte Bluetooth sur le bureau crépète « **Anubis a échangé les clefs, la bonne se trouve dans le bureau. Vous de...** ».
- Si les **Agents** utilisent l'anneau en or, ils parviennent à ouvrir la **Porte** et passe au chapitre 5.

③ : La fenêtre n'est pas verrouillée mais la franchir éloigne les agents de la **Frontière**.

④ : Fusil Chassepot. La baïonnette n'est pas visible mais en tâtonnant au dessus de la bibliothèque les **Agents** la découvrent.

⑤ : Sur le bureau se trouve : Des papiers dont certains sont tachés par un encrier noir qui s'est renversé. Un cadre photo numérique faisant défiler l'homme en tenue militaire (guerre prussienne) avec 7 camarades chasseur alpin dont une femme ①. Une chandelle allumée à moitié fondue et une allumette usée. Juste à côté, un tube néon et des papiers sur lequel sont dessinés des croquis d'ampoules signés Joseph Swan. Dans le cylindre se trouvent différents documents, cahier ② et une petite enceinte Bluetooth ④. Des tiroirs ⑤. En dessous du plateau, un tiroir en ceinture ferme et ouvre le cylindre.



⑥ : Homme brun, la quarantaine, il porte la moustache et son nez est cassé. Il s'est battu il n'y a pas longtemps. Dans son costume se trouve une note du maire au sujet de son école (elle sera inspectée par un colonel Prussien dans une semaine) et une pièce en argent ② (qui ouvre le tiroir). D'après sa bague au doigt, il est marié. La peau de certaines phalanges est déchirée à sa main droite.

⑦ : Dans la poubelle brûlent des correspondances entre instituteurs de la région. Elles contiennent des messages secrets pouvant être lus grâce à la fiole se trouvant dans le compartiment secret de la boîte en bois. Les **Agents** peuvent les récupérer avec une **Épreuve**. En vidant la fiole, les documents révèlent la mise en place d'un attentat contre un convoi prussien, il y a des noms et tout ce qu'il faut pour les inculper avec leurs complices. Il y a aussi une lettre qui l'avertie que le Capitaine Neudof a capturé Quinquin et Lolo et de faire attention. Cela donne le 7^e indice (voir la troisième partie).

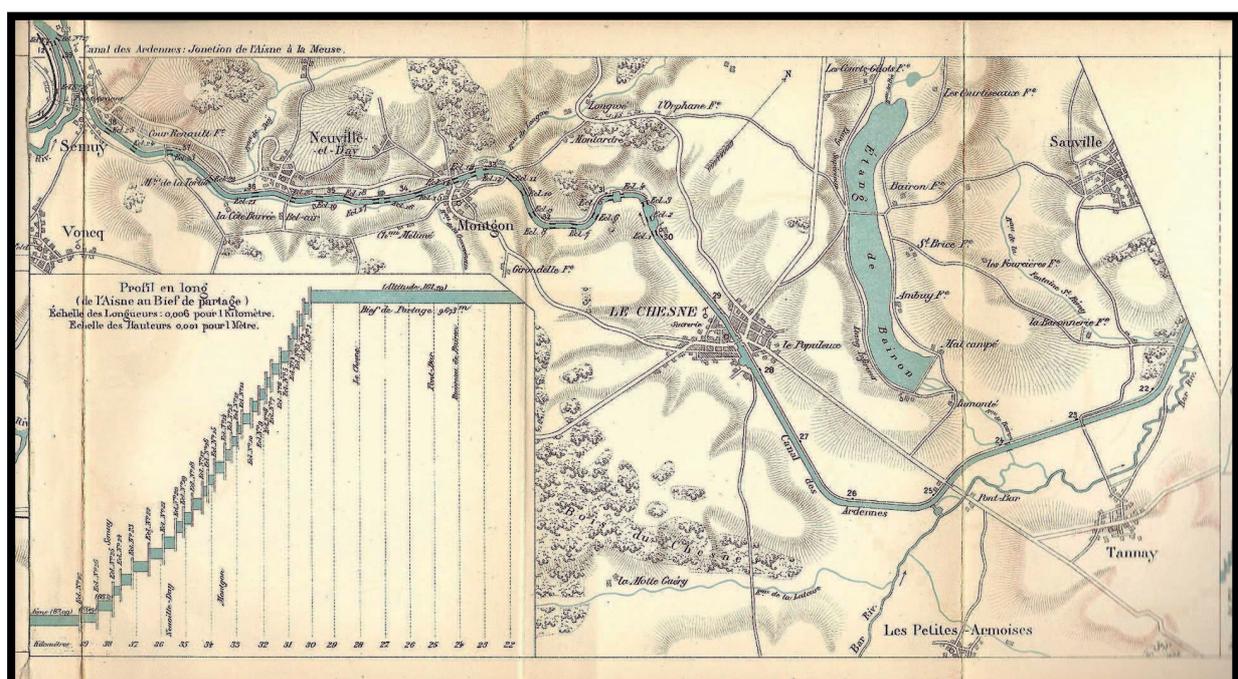
⑧ : Revolver 1873 gravé : Manufacture de st Étienne. Il y a 4 cartouches, sur 6.

⑨ : C'est la commissaire Dupont. Elle tente d'ouvrir la porte mais elle n'y arrive pas. Les **Agents** peuvent discuter avec elle. Bien que rustre, elle explique qu'un meurtre par balle a eu lieu dans le salon. Elle ne dira rien d'autres, les considérants comme coupables. Lorsque le **Chronomètre** est écoulé, le gendarme Jean défonce la porte mais la **Trame** boucle.

⑩ : Le cadre numérique fait défiler Bertrand avec son ancienne escouade, ses élèves en classe ou en pique-nique avec sa femme en train de trinquer gaiement. En faisant défiler les photos, les agents aperçoivent la carte de la région avec des parties entourées en rouge (fausse piste).

⑪ : En consultant les documents et les cahiers, les **Agents** découvrent l'identité de l'homme : Bertrand Mac Mahon, notable de Le Chesne. Durant la guerre Prusse, il était capitaine au 27^e bataillon de chasseur à pied.

Épreuve : Malgré la reddition de Napoléon III (qui a été fait prisonnier) il y a 2 mois, la guerre continue à faire rage en Alsace. Bertrand entretient des correspondances avec la résistance via des lettres à des instituteurs.



③ : Dans la bibliothèque se trouve des manuelles scolaires, un dictionnaire français / allemand, des livres de géographie et scientifique. Un pendule en marbre et bronze représentant un Satyre et une Bacchante orne l'intérieur du meuble. Les aiguilles bougent vite, une minute s'écoule en une seconde. Quand le pendule fait deux fois le tour du cadran, le gendarme défonce la porte et la **Trame** boucle.

④ : L'enceinte Bluetooth émet un bruit strident si un agent inspecte le tapis ou le coffret en bois. Il est douloureux et a pour effet de compliquer le casse-tête (voir pXX). Évidemment les enceintes Bluetooth n'existent pas à cette époque ! Celle-ci est creuse et quelque chose cogne à l'intérieur, un casse-tête. Si l'enceinte est cassée brutalement, il casse, il n'est plus possible de prendre l'anneau. Une fois l'anneau d'or retiré, les agents peuvent ouvrir la porte ②.

⑤ :
- Tiroir fermé, il possède la même fente que celle de la porte mais en plus petite : **Épreuve** ou la pièce en argent pour l'ouvrir. Dedans un journal sur la guerre prussienne et un papier avec

écrit « *On me marche dessus alors que je suis caché.* » ⑥ Une fois lu, il s'enflamme.

- Tiroir ouvert : Un coffret en bois. Dedans une médaille militaire. Un compartiment secret s'ouvre grâce à une **Épreuve** ou utiliser la boîte secrète ⑥ (la casser brise le contenu). A l'intérieur une fiole à moitié pleine avec un liquide blanc qui sent légèrement l'alcool. **Épreuve** : le liquide efface une encre pour décrypter des correspondances.

⑥ : Réponse : Tapis. Au milieu du bureau, un tapis Perse des colonies d'Algérie. **Épreuve** : Plié d'une certaine manière, il montre un motif. En réussissant le Tangram représentant la boîte, les joueurs prennent la boîte secrète du tiroir ouvert ⑤ s'ils ont déjà la médaille militaire.

La **Trame** dure 24 minutes. Le **Chronomètre** se déclenche une fois dans le bureau. Passé le délai, les **Agents** reviennent au **Bunker**, elle est réinitialisée et elle se déroule selon le paragraphe indiqué. Impossible de le changer.

Les joueurs peuvent être amenés à effectuer différentes épreuves, surtout s'ils vont dans le jardin. Pour cette deuxième partie, ils utiliseront les Mikados. Il suffit de retirer une tige pour réussir l'action, cette action devant résoudre la situation. Imaginons qu'un agent se batte contre un gendarme, en tirant un mikado sans faire trembler les autres, il remporte le combat. Si après cela, d'autre gendarme lui courent après, un mikado lui offre la possibilité de fuir. A moins de se montrer par la suite, il est en sécurité s'il réussit le tirage.

Interlude

Le temps passa...

Dans cette troisième partie, Venus est incarnée en Léon Mc Mahon un artiste aux multiples talents. Venus (Léon) est tombée amoureuse de sa muse Marguerite Merville il y a quelques années et elle la demande en mariage. Malheureusement avec la guerre, ils ont du reporter la cérémonie jusqu'à ce que Napoléon 3 signe la paix. A partir de là, toute la famille c'est réuni au manoir pour organiser la cérémonie. Anubis apprit la nouvelle et vient au manoir sous l'incarnation du Capitaine Alexander Neudof pour empêcher le mariage d'avoir lieu. Sa couverture est d'adorer les œuvres de Léon et qu'il veut s'en procurer une. En vérité Anubis a découvert que Bertrand Mc Mahon fait parti de la résistance, il est venu mettre la pression sur lui : soit le mariage est annulé, soit il va en prison accompagné de toute sa petite famille.

Entre temps, Anubis (Alexander) conte fleurette à Venus (Léon) qui le repousse, son cœur est à Marguerite. Il met alors son plan à exécution en l'embrassant dans la bibliothèque au moment même où sa fiancée arrive. Feignant d'être navré il s'en va et laisse un peu mijoté en discutant avec Bertrand en lui demandant ce qu'il faisait il y a une semaine. Il se trouve qu'à ce moment un convoi Prussien a été dynamité sur le trajet. Ils ont pu mettre la main sur des terroristes et certains ont révélé son nom. Voyant Marguerite, Anubis le laisse et part la rejoindre. Il tient à s'excuser pour ce qu'il s'est passé et de surtout garder cela pour elle et qu'il promet en échange de tout faire pour libérer ses parents. Ne comprenant pas, elle demande des informations sur ses parents. Il lui apprend qu'ils ont été arrêtés avant-hier (d'où leur absence) pour trafic d'influence, une source proche d'eux les a dénoncé mais il peut effacer tout cela si elle ferme les yeux sur ce qu'il s'est passé. Marguerite comprend que cela pourrait ruiner la carrière du capitaine voire plus, elle demande s'ils se connaissent et il avoue que Léon et lui se sont rencontrés il y a quelques mois, un peu avant la guerre mais que c'est la première fois que Léon l'embrasse, Marguerite sent qu'il ment et qu'il y a eu plus que cela. A ce moment là l'aide de camp d'Anubis (Alexander) l'appelle, il part laissant sa serviette derrière lui. La fiancée ne peut alors s'empêcher de regarder à l'intérieur et découvre avec horreur des rapports de Léon sur un attentat terroriste ou il dénonce certain d'entre eux. Elle trouve une autre lettre ou son fiancé lui demande qu'au nom de leur amour, il ne fasse rien contre son père. Elle associe toutes les informations et commence à douter de son fiancé. Voyant un petit calibre dans la serviette, elle le prend et part voir Léon. Elle le retrouve dans le grand salon et lui demande des explications, il nie tout en bloque, ne comprenant rien de ce qu'elle raconte. Arrive alors le Anubis (Alexander) suivi de son aide de camp. Alors que Venus (Léon) lui lance des regards noirs, il s'excuse et annonce la mort des parents de Marguerite en lançant un petit regard furtif à Venus (Léon) capté par Marguerite. Elle est effondrée, les regarde l'un après l'autre, sort le petit calibre et le pointe vers son fiancé lui demandant en sanglotant si c'est lui qui a dénoncé ses parents. A partir de là l'aide de camp du capitaine tente de la désarmer, ce qui la pousse à tirer. La balle percute Venus (Léon) en pleine tête. Bertrand arrivant à ce

moment là se jette sur le capitaine prussien et le cogne. La gendarmerie qui stationnée dehors entre dans le manoir après avoir entendu le coup de feu. Bertrand se rue en les entendant à l'étage entre dans son bureau, brûle les rapports des résistants. La commissaire Dupont frappe à sa porte, celle-ci est fermée à clé, le gendarme Jean la défonce et Bertrand se tire une balle pour ne pas être prit vivant.

Troisième partie : Ambiguïté

Les **Agents** ont franchi la deuxième **Porte**, cette fois-ci le manoir est leur terrain de jeu. Dans celui-ci ils devront enquêter sur un mort mais surtout sur Venus, la déesse éternelle.

Avant de commencer, distribuez une fiche d'écho à chaque joueur, ils doivent la remplir en s'aidant des cartes Agence.

Le traumatisme :

L'un des traumatismes d'Anubis est d'avoir été plaqué par Venus, tout bêtement. Comme beaucoup de dieu, Anubis a eu une relation amoureuse avec sa sœur. Elle dura une poignée d'années mais les deux dieux débordant d'un narcissisme sans nom, Venus se lassa très vite d'Anubis et le quitta après 2 ans de relation. Chose qui était assez rare car Venus entretenait souvent ses relations divines jusqu'à l'anniversaire de ses 30 ans, où elle mourait.

Comme toute personne éconduite dans ces moments-là, l'amour d'Anubis pour Venus s'enflamma et il tenta de la reconquérir mais sans succès. Peu importe les incarnations de lui ou d'elle, elle n'était pas intéressée et tombée inévitablement amoureuse d'un autre homme ou d'une autre femme mortelle. De son côté, inévitablement son amour se transforma en haine. Il fallu l'intervention de Gaia, du Messager et

de Thor pour qu'il arrête de la harceler (il faut entendre, tuer, séquestrer et violer toutes ses incarnations). C'est à cause des horreurs qu'il a infligé à Venus que les autres dieux répugnent autant Anubis, outre le fait qu'à un moment ou à un autre il les a torturés.

Dans cette troisième partie, Venus est incarnée en Léon Mc Mahon un artiste aux multiples talents. Venus (Léon) est tombée amoureuse de sa muse Marguerite Merville il y a quelques années et elle l'a demandé en mariage. Malheureusement avec la guerre, ils ont dû reporter la cérémonie jusqu'à ce que Napoléon 3 signe la paix. A partir de là, toute la famille s'est réunie au manoir pour organiser la cérémonie. Anubis apprit la nouvelle et vint au manoir sous l'incarnation du Capitaine Alexander Neudof pour empêcher le mariage d'avoir lieu. Blessé par le nouveau rejet de Venus, il la fera tuer par sa propre fiancée.

L'enquête :

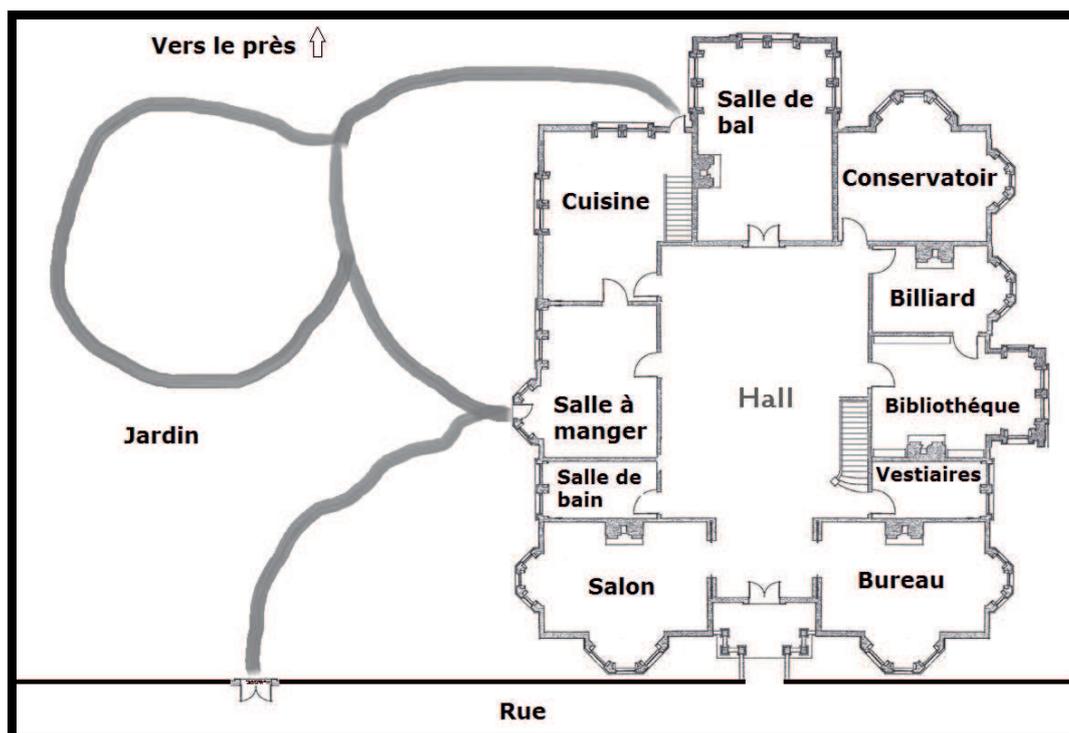
Quand l'anneau entre dans la fente de la serrure, lisez ce qui suit :

« Alors que la **Porte** en bois s'ouvre vers l'intérieur du bureau, vos souvenirs vous reviennent complètement, vous travaillez pour différentes agences. De l'autre côté de la porte, la commissaire Dupont semble être en colère. A côté d'elle, le gendarme Jean est essoufflé, se pousse pour permettre à ses deux collègues d'entrer dans le bureau, l'arme aux poings. La commissaire prend la parole : Oh nom de sa majesté Napoléon 3, vous êtes en état d'arrestation. »

La **Trame** dure 24 minutes. Le **Chronomètre** se déclenche une fois la **Porte** du bureau ouverte. Passé le délai, les **Agents** reviennent dans le **Bunker**, la trame se réinitialise et débute à ce moment-là.

Le paragraphe en italique est juste un exemple. A la différence des autres parties, celui-ci peut varier, les joueurs pouvant rencontrer la commissaire Dupont dans d'autres circonstances.

Enfin les agents se souviennent de leur passé. Désormais, un joueur peut cocher une case d'expertise pour réussir automatiquement le tirage d'un Mikados. Il peut aussi utiliser ses capacités exceptionnelles mais en contrepartie, il est maintenant vulnérable à sa Némésis.



Le hall :

« Le sanglot d'une femme ① vient casser la monotonie de ce hall silencieux. Elle est consolée par un homme ② d'allure militaire. En face est assis un officier prussien ③ dans un fauteuil Louis XV qui, la tête renversée en arrière, soigne son nez ensanglanté avec un mouchoir. Deux gendarmes gardent la porte d'entrée au sud ④ pendant qu'un autre dessine un corps à la craie sur le sol ⑤, à l'endroit même où une tache sang apparaît. Au mur ouest se trouve un grand miroir ⑥ à côté duquel se trouvent deux couples terrorisés et choqués ⑦. A l'est une grande horloge à pendule ⑧. Un escalier monte à l'étage. Trois portes sont à l'est et à l'ouest, ainsi que des ouvertures de chaque côté de la grande porte sud. Enfin au nord une double porte et une autre toute simple à quelques mètres.»

① : Il s'agit de Danielle, grande musicienne et femme de Bertrand Mc Mahon.

② : Il s'agit de l'aide de camp du capitaine Neudof.

③ : Il s'agit du capitaine Neudof (Anubis) qui a le nez cassé suite à altercation avec Bertrand. A sa botte, le chiffre 4, à sa ceinture le 2, à son épaule le 4 et enfin le 1 sur sa casquette (1424). L'heure des révélations à Marguerite.

Après quelques minutes, il ne saigne plus du nez. Il attend tranquillement que la commissaire Dupont revienne du bureau de Bertrand pour lui demander d'embarquer tout le monde, soit 20 minutes après le lancement du chrono. De toute évidence elle reviendra avec les agents qui, à moins d'utiliser une aptitude spécifique, seront en état d'arrestation.

Tous seront étonnés de leur accoutrement, les agents seront considérés comme des terroristes. Toutefois après deux, trois questions, le capitaine leur laissera 30 minutes pour le convaincre, s'ils n'y arrivent pas, ils rejoindront les autres. En cas d'affrontement il gagne automatiquement, son combat contre Bertrand n'était qu'une simulation pour aggraver les faits.

④ : Les deux gendarmes sont les mêmes qu'à l'extérieur, ce qui peut être déconcertant. En cas de bagarre, l'un

d'eux sort son sifflet pour donner l'alerte et l'autre sort son revolver.

⑤ : La dépouille de Léon Mc Mahon a été retirée mais les contours de son corps sont en train d'être dessinés à la craie. Sur le tracé se trouve 4 chiffres 1438, l'heure du meurtre. Une fois terminée, le gendarme efface le tracé et redessine en commençant par les chiffres 1, 5, 3 et 8. Il fait cela indéfiniment sauf s'il est interrompu, à partir de là il se met en faction avec ses collègues à la grande porte.

⑥ : Un grand miroir. Dessus apparaît, peint en sang, des bâtons du pendu au fur et à mesure que des indices sont trouvés. Quand les 10 indices sont découverts, le pendu représente l'un des agents. Le temps commence alors à remonter jusqu'au moment où les agents sortent du bunker. Pendant ce laps de temps, l'agent qui est représenté par le pendu voit sa propre mort. Ils voient aussi plusieurs versions d'eux-même, comme si toutes les trames du temps se rejoignaient. Ainsi débute la quatrième partie.

S'il est détruit, le miroir réapparaît entier si un agent le perd de vue. Les habitants ne voient rien d'anormal.

⑦ : Les deux femmes et les deux hommes ne sont pas ensemble, il s'agit des témoins du mariage : Marie, Raymonde, Gustave et Charles. Marie est en pleure et Raymonde tente de la consoler comme elle peut.

③ : Une grande horloge à pendule. Le balancier va et vient normalement mais les aiguilles partent dans tout les sens. Quand le pendu est terminé, les aiguilles remontent et l'horloge sonne

12 coups. Durant ce laps de temps, l'agent du pendu voit sa propre mort. Si elle est détruite, l'horloge réapparaît entière si un agent la perd de vue. Les habitants ne voient rien d'anomal.

Extérieur :

« Deux gendarmes ① gardent la grande porte d'entrée. Il y a une calèche de la gendarmerie à leur gauche ② et à leur droite ③ où est positionné un autre gendarme fumant une cigarette. Une grille d'enceinte de 2m50 entoure le jardin du manoir avec un portail ④ permettant d'y entrer.»

① : Les gendarmes sont les mêmes qu'à l'intérieur, ce qui peut être perturbant. Ils ne sont pas très bavards et ne répondent qu'au commissaire Dupont et au Capitaine Neudof. En cas de bagarre, lors d'eux sort son sifflet pour donner l'alerte, les autres se défendent avec leurs revolvers.

② : Dans cette calèche se trouve le corps de Léon Mc Mahon. La porte arrière est fermée par un cadenas à code. Pour l'ouvrir il faut mettre 1438. Une fois à l'intérieur, les agents ont le 1^e indice.

③ : Dans cette calèche se trouve Marguerite Merville, prisonnière. La calèche est sans ouverture, impossible de la libérer ou d'entrer sans utiliser de capacités exceptionnelles. Si elle entend du bruit, parce que les agents cherchent une ouverture ou bougent la calèche, elle tente de communiquer avec eux en utilisant du morse. Elle tape seulement : Marguerite fiancée de Léon accident. Rien d'autre. Cela leur donne le 2^e indice.

④ : Le portail est fermé à clé. Celle-ci se trouve dans le bureau. Bien sûr, il est possible de le franchir en escaladant grâce à une épreuve.

..
..
..
..
..

Grand hall :

« Il s'agit d'une grande pièce avec de nombreuses fenêtres au nord et une cheminée à l'ouest. Manifestement l'endroit a été reconverti en atelier de sculpture, des statues sont ici et là représentant toutes des couples ①. L'une d'elle git en mille morceaux au niveau des fenêtres ②.»

① : Les couples représentent à chaque fois un homme et une femme. En avançant de l'entrée vers le fond, un observateur comprend l'histoire qui est racontée. C'est celui d'un homme qui courtise une femme, leur relation débute passionnément puis la femme le quitte. Cette femme trouve un

nouvel amour mais son ex est jaloux et la tue. Cette mise en scène représente évidemment Venus et Anubis.

② : Pour reconstituer la statue, il faut accomplir un Tangram. Elle représente l'incarnation d'Anubis : le capitaine Neudof.

Salle de billard :

« Dans cette salle se trouve un billard au centre ①, une cheminée au nord, une fenêtre à l'est et des portes à l'ouest et au sud. »

① : Sur le tapis vert se trouve 9 boules de billard. Il y a aussi d'écrit : quelle est la plus lourde ? à l'un des trous de la table est indiquée une flèche.

Avec l'aide de la balance dans la cuisine, les agents doivent trouver la bonne boule mais ils n'ont que 2 pesés car elle casse juste après. Pour se faire, il faut les séparer en 3 groupes de 3. La

première pesée révèle dans quel groupe se trouve la plus lourde. Il suffit ensuite de peser 2 boules de ce groupe pour découvrir la plus lourde.

Une fois découverte, il faut la mettre dans le trou indiqué. Cela fait tomber le pepperbox sharp 22rf, le 3^e indice.



Cuisine :

« Dans cette magnifique cuisine mijote un délicieux repas qui malheureusement attend d'être servi depuis trop longtemps. Il n'y a plus que la cuisinière ici qui se bat avec la balance ①. Un escalier descend à l'est ②, une porte donne sur le jardin au nord et deux autres portes se trouvent au sud et à l'est. »

① : La cuisinière vient de réparer la balance non sans difficulté. Elle propose aux agents de manger un peu, histoire de ne pas gâcher toute cette nourriture.

La balance est le seul moyen pour les agents de peser les boules de billard.

Malheureusement elle casse après 2 pesés et elle ne peut plus être réparée (inévitablement).

② : L'escalier est sombre et descend de toute évidence dans le cellier mais en s'y rendant, les agents arrivent au Hall par l'escalier menant à l'étage.

Bureau :

« Un grand bureau moins scolaire que celui de Bertrand mc Mahon à l'étage. Hormis deux bibliothèques ① au mur nord et la cheminée qui les sépare, il y a un bureau au mur sud ② avec une belle vue sur la rue. »

① : Posée sur l'une des bibliothèques se trouve la grosse clé du portail du jardin.

② : Le bureau de Danielle Mc Mahon contient différents documents de musique, des partitions et même des flyers pour des spectacles. Il y a 3 tiroirs de chaque côté. Elles contiennent toutes des partitions. L'une d'elles est fermée par un cadenas

à code, à côté, une flèche pointe vers le bas. La combinaison est 1424.

A l'intérieur se trouve une fausse déclaration de Léon (Venus) sur les parents de Marguerite Merville. Celui-ci déclare qu'ils vendent des armes aux terroristes. Les dates sont totalement bidons (1348, 3815 et autre), et les lieux tout autant (Dallas, Nairobi et autre). Cela leur donne le 4^e indice.

Salon :

« Un salon avec deux vieux fauteuils devant une cheminée au nord, une grande table en chêne entourée de siège de velours et un petit coin lecture à l'ouest donnant sur le jardin ①. Deux grands tapis perse recouvrent le sol et différentes peintures impressionnistes décorent les murs. »

① : Le coin lecture consiste en un fauteuil, une table basse et un repose pied. Dessus se trouve un ouvrage de Jules Verne, vingt mille lieux sous les

mers, 1^e partie. L'œuvre a été dédiée à Londres par l'auteur le jour même où le rapport sur les positions françaises a été produit. Ceci donne le 9^e indice.

Bibliothèque :

« Une petite bibliothèque avec une porte à l'ouest et au nord, de grandes bibliothèques à chaque mur ①, un coin lecture au fond à côté des fenêtres et une cheminée au sud. Un large fauteuil se trouve juste devant avec une table basse sur lequel est posé un journal ②. Au-dessus de la cheminée trône un tableau en noir et blanc représentant Bertrand en tenu de chasse avec la tête de Bismarck sous son pied ③.»

① : Si un agent inspecte les livres d'une bibliothèque, il trouve un manuel sur le morse. Cela permet de décoder le message de Marguerite à l'extérieur.

② : Le journal est celui du petit journal datant du 13 janvier 1895 avec en première page, le traité, l'affaire Dreyfus. Etant en 1871, il y a un problème avec le journal. A l'intérieur toutes les pages sont identiques, il s'agit du certificat de décès des parents de Marguerite, pendu le 25 février 1972. Cela donne le 5^e indice.

③ : Manifestement, le tableau a été peint avec de l'encre. La fiole dissimulée dans la boîte secrète du bureau de Bertrand à l'étage permet de l'effacer. En la vidant complètement, elle révèle une autre peinture, celle où le capitaine Neudof (Anubis) embrasse passionnément Léon (Venus) dans cette même bibliothèque. Cela donne le 6^e indice.



Vestiaires :

« Des vestiaires avec des manteaux, vestes, chaussures et parapluies. Il y a une serviette en cuir à côté du pot de parapluie ①. »

① : La serviette appartient au Capitaine Neudof. Il y a dedans ses papiers, un rouge à lèvres aux initiales MM (Marguerite Merville) et d'autres documents déchirés dans tous les sens. Pour les remettre dans le bon ordre, il faudra résoudre deux Tangrams. Le premier est un rapport de Léon sur des positions françaises lors de la guerre daté du 17 novembre 1870. Le

deuxième est une lettre datant du 14 avril 1871 demandant au capitaine d'épargner ses parents au nom de leur amour passé.

Tous ces documents sont rédigés de la main du Capitaine Neudof, même ceux de Léon, l'imitation de sa signature étant grossière. Ceci offre le 8^e indice.

Salle à manger :

« Dans cette pièce les rideaux sont tirés et des chandelles sont allumées donnant une ambiance très romantique avec une table parsemée de pétales de rose. Il s'y dégage une odeur de fraîcheur et de fruit rouge mélangé au doux parfum du repas qui est en préparation. Le chant mélodieux, légèrement jazzy, d'une interprète renforce l'atmosphère de romantisme ①. Deux couverts sont disposés de part et d'autre de la très longue table ce qui casse manifestement l'intimité d'un repas en amoureux. Au milieu, une bouteille de champagne dans un seau. Un menu ② est placé sur une assiette avec une rose dans une flûte saturée de champagne ③. »

① : La chanson parle du quotidien d'une relation amoureuse où l'homme finit par battre sa femme quotidiennement. Titre : de la BO des Triplettes de Belleville.

② : Le menu est une lettre d'amour qui s'adresse à Venus. Poétique, pleine de romantisme, de passion et de bons souvenirs partagés, toute personne qui lit cette magnifique lettre est émue et

se dit que venus a vraiment de la chance d'être tombée sur un homme qui a tant d'amour pour elle. Elle est signée : Anubis. Ceci donne le 10^e indice.

③ : Hormis la rose dans la flûte de champagne, un **Agent** trouve une bague sertie d'un diamant au fond.

Jardin :

« Ce magnifique jardin comprend une fontaine entourée de banc, un kiosque et un potager au nord. Une grille de 2m50 entoure le jardin, un portail donne sur la rue et une barrière au-delà du potager s'ouvre sur un près. Deux portes à l'est permettent de rentrer dans le manoir. Un chemin de galet gris va du portail aux portes du manoir et se coupe pour se rendre à la fontaine et au kiosque en passant par les parterres de fleurs. Enfin une calèche se trouve sous un porche, les deux chevaux étant dans le près derrière le manoir. »

Indice :

1 : La victime : Extérieur. Léon Mc Mahon. Fiancé à Margueritte. Tué d'une balle entre les deux yeux.

2 : La meurtrière : Extérieur. Marguerite Merville. Fiancée à Léon. Elle menaçait Léon mais elle a tiré quand l'aide de camp du capitaine a voulu l'arrêter.

3 : L'arme du crime : Salle de billard. Pepperbox shaps 22rf

4 : Le mobile : Bureau. Léon Mc Mahon a dénoncé les parents de Margueritte aux prussiens.

5 : Bibliothèque. Les parents de marguerite sont morts à la caserne durant leur détention.

6 : Bibliothèque. Le Capitaine Neudof a embrassé Léon dans la bibliothèque.

7 : Poubelle (2^e partie). Bertrand Mc Mahon fait parti de la résistance. Des amis à lui ont été arrêtés par le capitaine Neudof pour terrorisme, ils ont détruit un convoi.

8 : Vestiaire. Dans la serviette d'Alexander se trouve des documents : Léon indiquant les positions françaises et leurs manœuvres. Et une lettre demandant à Alexander d'épargner son père au nom de leur amour passé.

9 : Salon. Léon a toujours tout nié, il dit ne jamais avoir vu le capitaine. Il était à Londres à ce moment.

10 : Salle à manger. Papier sur lequel est écrit tout l'amour d'Anubis pour Venus.

Les joueurs doivent comprendre ce qui s'est passé au fur et à mesure qu'il découvre des indices. Il ne faut pas hésiter à faire parler les **Habitants** qui ont vu la scène quand un indice est décelé.

Code morse international

1. Un tiret est égal à trois points.
2. L'espacement entre deux éléments d'une même lettre est égal à un point.
3. L'espacement entre deux lettres est égal à trois points.
4. L'espacement entre deux mots est égal à sept points.

A	● ■■	U	● ● ■■
B	■■ ● ● ●	V	● ● ● ■■
C	■■ ● ■■ ●	W	● ■■ ■■
D	■■ ● ●	X	■■ ● ● ■■
E	●	Y	■■ ● ■■ ■■
F	● ● ■■ ●	Z	■■ ■■ ● ●
G	■■ ■■ ●		
H	● ● ● ●		
I	● ●		
J	● ■■ ■■ ■■		
K	■■ ● ■■	1	● ■■ ■■ ■■ ■■
L	● ■■ ● ●	2	● ● ■■ ■■ ■■
M	■■ ■■	3	● ● ● ■■ ■■
N	■■ ●	4	● ● ● ● ■■
O	■■ ■■ ■■	5	● ● ● ● ●
P	● ■■ ■■ ●	6	■■ ● ● ● ●
Q	■■ ■■ ● ■■	7	■■ ■■ ● ● ●
R	● ■■ ● ●	8	■■ ■■ ■■ ● ●
S	● ● ●	9	■■ ■■ ■■ ■■ ●
T	■■	0	■■ ■■ ■■ ■■ ■■

Règle :

L'**Écho** est une représentation fidèle des **Agents** dans l'esprit d'**Anubis** mais c'est juste une coquille. C'est pourquoi les **Agents** ont une perte de mémoire : Ils travaillent pour des agences en 2063 mais ils ne savent pas comment ils sont arrivés au **Bunker**, ni qu'ils sont des **Échos** et encore moins des enfants de dieux.

Un **Écho** est défini par des domaines d'expertise, trois sont communs et le dernier est spécifique. Chacun comprend 3 aptitudes pour résoudre des **Épreuves**. Pour le reste, un **Agent** est suffisamment entraîné et apte pour résoudre n'importe quelle situation.

Domaine commun :

- **Expertise physique :**

Puissance : Ex : Sauter, escalader, soulever un objet, le pousser ou le détruire.

Résistance : Ex : Résister à la douleur, retenir sa respiration, supporter le froid, un effort prolongé.

Habilité : Ex : Tirer à l'arc, manipuler un objet, être discret, esquiver.

- **Expertise sociale :**

Persuasion : Ex : Convaincre, séduire, mentir, intimider, ridiculiser un **Habitant** (animaux compris).

Calme : Ex : Garder son calme, maîtriser ses émotions.

Empathie : Ex : Cerner un **Habitant** (animaux compris), savoir s'il ment, comprendre son langage corporel.

- **Expertise mentale :**

Analyse : Ex : Débusquer un indice, trouver une cachette, analyser son environnement, résoudre une énigme.

Détermination : Ex : être motivé, courageux.

Savoir : Ex : Histoire, mathématique, chimie, mémorisation.



Domaine spécifique :

- **Agence DoWN** : Création et manipulation de la foudre.

Destruction : Ex : Décharge détruisant un objet.

Protection : Ex : Décharge électromagnétique déviant le métal.

Manipulation : Ex : Aimanter un objet en métal.

Némésis (Surcharge) : L'élément échappe au contrôle de l'**Agent**, il risque de détruire son environnement et de le tuer.

- **Agence CSPE** : Immortalité, l'**Agent** ne vieillit pas et régénère instantanément.

Endurant : Ex : Résister à la douleur, fatigue.

Imperturbable : Ex : Résister aux bruits, démangeaisons.

Résistant : Seule une décapitation, des dégâts massifs peuvent détruire l'**Écho**.

Némésis (Dégénérescence) : Le joueur choisit une faiblesse qui peut le tuer. Cela doit être tangible comme des balles, du poison, la suffocation ou une hémorragie et non abstrait comme une vierge ou de l'eau bénite.

- **Agence ThinkA** : Transformation en animal, de la puce à la baleine en passant par le vautour. La transformation est immédiate mais ne concerne que son corps.

Colosse : Ex : Pousser un objet en étant un taureau.

Adaptation : Ex : être un poisson pour nager, un oiseau pour voler.

Minuscule : En étant minuscule comme une fourmi ou un moucheron, le personnage peut se glisser n'importe où.

Némésis (Déshumanisation) : L'**Agent** garde sa forme, il possède la même intelligence et instinct que l'animal. Après une boucle, il peut changer de forme.

- **Agence P.R.O.F.I.L** : L'utilisation de ce pouvoir implique d'ouvrir son 3^e œil (artificiel ou non). Perception du monde astral, une copie du notre, régie par les émotions.

Projection : L'**Agent** quitte son corps, qui entre dans un état comateux, pour se rendre dans le monde astral.

3^e œil : Ex : Regarder le corps astral d'un **Habitant**.

6^e sens : Ex : Voir l'aura d'une cachette.

Némésis (Agitation) : Une personne commet un péché à l'encontre de l'**Agent** si possible. Si aucun péché ne vient à l'idée, la colère est de mise.

- **Agence Kristin's RedWoMan** : Ce domaine ne fonctionne pas sur les enfants et uniquement sur des personnes du sexe opposé.

Confessions : L'**Habitant** séduit se confesse à l'**Agent**.

Désire : Ex : Un **habitant** effectue ses moindres désires.

Attrance : Les **Habitants** sont attirés par l'**Agent**.

Némésis (Excitation) : L'**Habitant** ressent une profonde attirance passionnelle, égoïste et destructive envers l'**Agent**.

Epreuve :

Deux solutions pour la résoudre :

- En cochant la case de l'aptitude concernée.
- En retirant un **Mikado**. En cas d'échec, la situation lui échappe sinon elle va dans son sens.

Une **Épreuve** n'est jamais obligatoire, les joueurs peuvent décider de ne pas la faire ou de réfléchir par eux-mêmes.

Aptitude spécifique :

Même en dehors d'une **Épreuve** un joueur doit cocher une case de son aptitude spécifique pour l'utiliser, ou sa **Némésis** s'il n'en a plus, sauf si cela ne concerne pas l'aptitude (ex : Se transformer en chien pour un Agent ThinkA ne demande rien car il n'est ni colosse, ni minuscule et ne s'adapte pas à une situation.) Son pouvoir fonctionne comme il le souhaite.

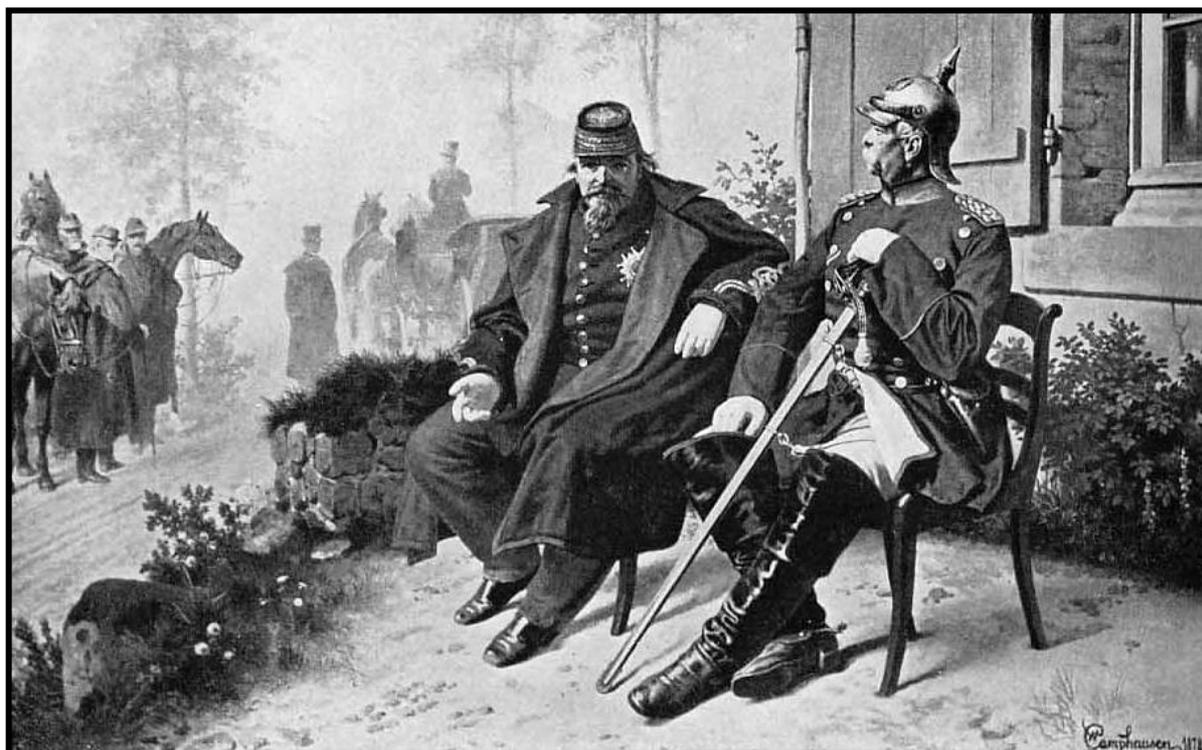
Casse-tête :

Un joueur peut être amené à résoudre un casse-tête pour réussir une épreuve. Il ne peut pas utiliser les aptitudes de son agent mais tous les joueurs peuvent y participer. Si vous n'avez pas de casse-tête, prenez un Tangram pour le substituer.

L'Agent peut être gêné par son environnement pour résoudre un casse-tête, comme du bruit assourdissant. Dans ce cas le joueur doit effectuer une **Épreuve**. S'il échoue, il ne peut pas résoudre le casse-tête mais les autres joueurs réussissant l'**Épreuve** le peuvent.

Récupération :

Les joueurs effacent toutes leurs coches seulement après la résolution du scénario.



Quatrième partie :

Coupure

A la découverte du dixième indice, une nouvelle **Trame** du temps se lance. Cette fois-ci les **Agents** débutent à la sortie du **Bunker** et non plus sur leurs chaises. La quatrième et

dernière **Porte** se franchit n'ont pas en empêchant Anubis de tuer Venus par l'intermédiaire de Marguerite mais en convainquant la fiancée de ne pas le faire.

« Au douzième gong vous vous retrouvez au Bunker juste devant la porte. Elle est grande ouverte sur le bureau de Bertrand Mc Mahon. Le professeur n'est pas à l'intérieur et son bureau à cylindre est parfaitement rangé, d'ailleurs il n'y a plus d'enceinte Bluetooth ni de cadre numérique, juste une photo de lui avec Danielle à un pique-nique en amoureux. »

La **Trame** dure 12 minutes. Le **Chronomètre** se déclenche après le 12^e gong. Passé le délai, l'un des **Agents** meurt (ou pas) des mains de Marguerite. Le temps remonte, montrant la nouvelle victime de Marguerite. Les survivants reviennent au le **Bunker**, devant la porte grande ouverte, la **Trame** se réinitialise et débute à ce moment-là.

A chaque fois que la **Trame** se réinitialise les joueurs cochent une case de **Némésis**, sauf si son **Agent** est resté dans le **Bunker** pendant tout ce temps.

Alors que les **Agents** se demandent ce qu'ils font là un petit garçon d'une dizaine d'année possédant un troisième œil apparaît dans une lueur arc-en-ciel. Il se présente comme Siddhârta et leur explique pourquoi ils sont là : Convaincre Anubis de ne pas déclencher de 3^e guerre mondiale. Le parallèle ici est de le convaincre de ne pas tuer Venus. Malheureusement il ne peut pas rester longtemps car l'heure tourne, si la **Trame** se termine avant qu'ils aient réussi leur mission, l'un

d'eux mourra, il se tourne à ce moment-là vers l'**Agent** ayant vu sa propre mort. Alors qu'il s'apprête à leur dire autre chose, il se sent oppressé, il crie « Anubis me repousse ! » puis disparaît.

Apparaît alors la vraie Siddhârta qui leur annonce être la vraie et qu'Anubis leur a menti. Leur but n'est pas de convaincre Anubis de ne pas tuer Venus mais de convaincre Marguerite de ne pas tuer Léon. Malheureusement elle ne peut pas leur prouver ce qu'elle dit, ils doivent écouter leur cœur. Elle

disparaît alors à son tour, bloqué par la volonté d'Anubis.

La réponse devrait leur être évidente pour les joueurs mais ils ont peut-être oubliés. Les **Agents** qui les ont précédés ont peint sur la table du

Révélation :

La **Trame** débute au moment où le Capitaine Neudof toque à la porte du manoir, soit à 13h54. Elle se déroule comme indiquée dans l'Interlude jusqu'au meurtre à 14h38 (n'oubliez pas que le temps de jeu et le temps réel sont différents, la **Trame** est fixée au temps réel).

Les **Agents** vont très certainement empêcher le meurtre sans le faire exprès, par exemple si la scène où le Capitaine embrasse Léon dans la bibliothèque n'a pas lieu parce qu'ils restent constamment avec Léon, alors ils ont empêché le meurtre car Marguerite ne les surprend pas en train de s'embrasser.

Dans ce cas, ils échouent car leur rôle n'est pas d'empêcher le meurtre,

Echapper à Marguerite :

Il est tout à fait possible d'échapper à Marguerite, il suffit d'être dans le **Bunker**. Même la porte grande ouverte, les **Habitants** ne peuvent pas y entrer, ils ne la voient même pas.

Une fois les 12 minutes écoulées, Marguerite tire non pas sur Léon mais sur sa victime. Le coup tue obligatoirement l'**Agent**. La **Trame** boucle après l'attaque.

Lors des **Trames** suivantes, Marguerite devient de plus en plus hostile, devenant l'incarnation de la

Bunker : ne le croyez pas, il (Anubis) vous ment (Voir 1^e partie ②) Etant déjà tombé dans le piège, ils avertissent tout nouveau arrivant.

Anubis trouvera un autre moment, mais de convaincre Marguerite de ne pas tuer son fiancé. Ainsi Anubis ne pourra plus jamais utiliser Marguerite pour tuer Léon.

La meilleure solution est d'agir quand Marguerite menace Léon avec l'arme du capitaine Neudof, lui expliquer qu'elle se fait manipuler par celui-ci : les rapports de Léon sont des faux, il était à Londres avec Jules Vernes à ce moment-là et surtout ses parents ne sont pas morts. Léon l'aime, il n'a jamais trahi qui que ce soit.

Après ces révélations Marguerite s'écroule en pleure, Léon la prend dans ses bras le capitaine est fou de colère. Vous pouvez leur lire la scène : amère réussite.

Némésis pouvant tuer définitivement l'Agent : une psychopathe pour les **Némésis** Agitation et excitation, une chasseuse pour Deshumanisation, lance des éclairs pour Surcharge ou prend l'arme représentant la faiblesse de Dégénérescence. Le problème est que si l'**Agent** reste planqué dans le Bunker, elle cible alors celui ayant le plus de **Némésis**. Et si personne ne quitte le refuge, ils sont condamnés à y rester pour toujours.

Les **Trames** peuvent se succéder ici très rapidement. Faites durer la première 12 minutes. Vous pouvez pour toutes les autres, quand ils ont échoué, arrêtez le **Chronomètre** et passez directement à l'attaque de Marguerite. Ensuite les 12 gongs retentissent.

Amère réussite :

« Alors que le Capitaine crie de rage, ordonnant à Marguerite de tirer sur son fiancé, les murs du manoir commencent à s'estomper, les cris deviennent à peine audible, des lueurs arc-en-ciel font leur apparition tout autour de vous. Vous sentez une plénitude et une quiétude vous envahir puis vous vous réveillez au Bunker. Vous ne comprenez pas ce qui vous arrive, les cadavres sont toujours là, la situation n'a pas changé. Vous vous levez et vous dirigez au digicode puis tapez machinalement le code. Et là, rien. Vous retapez. Toujours rien. Vos yeux se tournent vers le panneau rouge et constatez avec effroi que l'énigme a changé... »



Annexe :

Coupé du monde :

Les **Agents** ont pu le constater, ils ne sont pas les premiers à s'être réveillés dans le **Bunker** et ils ne seront pas les derniers. **Siddhârta** en a fait venir 12 mais ils ne se sont pas tous réveillés au même moment. Il y en a eu 4 avant eux, malheureusement ils ont été tués par leur **Némésis**.

Les **Agents** n'ont que leur **Écho** pour se mouvoir dans l'esprit d'**Anubis** mais le dieu Changeant peut **Couper** ce lien qui les unit grâce aux **Némésis**. Elles sont des manifestations divines qui cherchent à détruire les enfants des

dieux car ils sont des anomalies. Elles se manifestent à chaque fois qu'une case **Némésis** est cochée. Arrivé à 6, elle peut blesser l'**Écho**. Quand elles sont toutes cochées, la **Némésis Coupe** le lien entre l'**Écho** et l'**Agent**. Alors qu'il meurt dans le monde spirituel, l'**Agent** regagne le monde physique.

Dans le monde physique la **Némésis** disparaît peu à peu avec le temps mais ce n'est pas le cas dans le monde spirituel : Le temps bouclant, elle ne cesse de grandir...

Enfumage :

Anubis aime piéger les **Agents**, les enfumer vers des fausses pistes. Chaque monde est ouvert, les **Agents** peuvent aller n'importe où. Ils sont limités uniquement par la boucle de la **Trame** du temps qui les renvoie au **Bunker** tant qu'ils n'ont pas franchi la **Porte** de la **Frontière**. Malheureusement elle peut durer des heures et lorsque les **Agents** s'éloignent de 1 kilomètre de la **Frontière**, de la **Fumée** apparaît.

Au début, le ciel est gris puis des cendres commencent à tomber jusqu'à obscurcir le paysage. Ensuite elles deviennent chaudes et incandescentes, finissant par brûler les toits des maisons. Des incendies se déclarent, les **Habitants** ne parviennent pas à les éteindre. La **Fumée** devient toxique, tout le monde se réfugie dans les habitations. Si les **Agents** persistent à s'éloigner, ils aperçoivent un mur de flamme tout dévorer, tel un feu de forêt.

AMELIORATION

Base : Bio mémoire,
cybercom.

1 au choix :

- ADN de loup
- Cyber yeux
- Puce de visée

AMELIORATION

Base : Bio mémoire,
cybercom.

1 au choix :

- ADN de lézard
- Nano virus
- Phéromone

AMELIORATION

Base : Bio mémoire,
cybercom.

1 au choix :

- ADN de Fourmis
- Alarme sensorielle
- Nano nuée corrosive

AMELIORATION

Base : Bio mémoire,
cybercom.

1 au choix :

- ADN de gorille
- Main outil
- Mille visages

AMELIORATION

Base : Bio mémoire,
cybercom.

1 au choix :

- ADN de félin
- Cyber oreille
- Nanite stimulante

DoWN

Supervision : Département fédéral de la sécurité européenne.

Agence : Down

Type : Lutte antiterrorisme.

Division : de la répression des terroristes de classe A.

Modèle utilisé : FQ58TJ série T

Capacité : Création et utilisation d'éléments de type foudre.

Spécialité 1 : Destruction.

Spécialité 2 : Protection.

Spécialité 3 : Manipulation.

Défaillance : Surcharge.

ThinkA

Supervision : ONG.

Agence : Thinka

Type : Protection des animaux.

Division : Anti braconnage.

Modèle utilisé : CN14FB série B

Capacité : Mimétisme animal.

Spécialité 1 : Colosse.

Spécialité 2 : Adaptation.

Spécialité 3 : Minuscule.

Défaillance : Déshumanisation.

CSPE

Supervision : Département fédéral de la santé européenne.

Agence : CSPE

Type : Secours et prévention des risques.

Division : des interventions en milieu dangereux.

Modèle utilisé : VW2GN série M

Capacité : Résistance et régénération des tissus organiques.

Spécialité 1 : Endurant.

Spécialité 2 : Imperturbable.

Spécialité 3 : Résistance.

Défaillance : Dégénérescence.

P.R.O.F.I.L

Supervision : Ministère français de la justice.

Agence : Profil

Type : Recensement et analyse des citoyens.

Division : 3e oeil.

Modèle utilisé : DH47RG série S

Capacité : Monde astral.

Spécialité 1 : Projection.

Spécialité 2 : 3e oeil.

Spécialité 3 : 6e sens.

Défaillance : Agitation.

Kristin's RedWoMan

Supervision : MI 6

Agence : Kristin's redwoman.

Type : Escort girl / boy.

Division : Aucune.

Modèle utilisé : EY71TY série V

Capacité : Séduction.

Spécialité 1 : Confession.

Spécialité 2 : Désire.

Spécialité 3 : Attirance.

Défaillance : Excitation.

Fiche d'Echo : Les 12

Identité

Nom :
Prénom :
Sexe :
Nationalité :
Taille :
Poids :

Joueur :

Employeur

(Tirez une carte d'Agence)

Agence :
Superviseur :
Type :
Division :
Modèle :

Qualification

(Pour chaque expertise : Entourez 3 cases, gisez les autres.)

Expertise Physique

Habileté :
Puisance :
Résistance :

Expertise Mentale

Analyse :
Détermination :
Savoir :

Expertise Sociale

Calmé :
Empathie :
Persuasion :

Expertise d'Agence

Capacité du modèle

Amélioration : Bio mémoire, cybercom

Némésis

(Notez la défaillance de votre modèle.)

Type :

Notes :

Fiche d'Echo : Les 12

Identité

Nom :
Prénom :
Sexe :
Nationalité :
Taille :
Poids :

Joueur :

Employeur

(Tirez une carte d'Agence)

Agence :
Superviseur :
Type :
Division :
Modèle :

Qualification

(Pour chaque expertise : Entourez 3 cases, gisez les autres.)

Expertise Physique

Habileté :
Puisance :
Résistance :

Expertise Mentale

Analyse :
Détermination :
Savoir :

Expertise Sociale

Calmé :
Empathie :
Persuasion :

Expertise d'Agence

Capacité du modèle

Amélioration : Bio mémoire, cybercom

Némésis

(Notez la défaillance de votre modèle.)

Type :

Notes :

