



DE MAIN MORTE...



Un scénario pour


BRIGADE CHIMÉRIQUE

DE MAIN MORTE...

« Le monde est finalement sauvé par un petit nombre d'hommes et de femmes qui ne lui ressemblent pas. »

François Mauriac

Introduction

Ce scénario pour *la Brigade chimérique – l'Encyclopédie et le Jeu* (qu'il convient de posséder pour le faire jouer) est prévu pour une partie relativement courte, idéale pour initier de nouveaux joueurs ou établir un premier contact avec cet univers. Il peut être joué en une simple poignée d'heures, à l'aide des personnages pré-tirés que vous trouverez en annexe ou dans le Livre de Base, ou tout autre surhomme personnalisé.

Le scénario met les personnages aux prises avec un tueur extravagant et extraordinaire, qui dérobe les mains de ses victimes. L'histoire est divisée en trois grandes parties, conduisant les héros à la poursuite de ce meurtrier parisien. Différents encadrés sont à la disposition du Meneur de Jeu pour lui permettre de rajouter quelques intrigues secondaires, s'il souhaite rallonger l'histoire.

L'histoire

Il est des individus qui traversent leur existence avec un besoin irréprensible de gloire et de reconnaissance. Totalement dépourvus de talent, d'empathie ou de toute autre qualité humaine, ils n'aspirent qu'à une seule chose : devenir célèbres. Ainsi, pendant toute sa jeunesse, Auguste Senestre a longtemps rêvé d'être un artiste reconnu : un peintre, un auteur ou un musicien dont les œuvres seraient encensées en première page des journaux nationaux. Issu d'une famille modeste de province, il chercha dura de longues années ce qui pourrait faire de lui un homme à part. S'essayant tour à tour au violon, au piano, à la peinture, il dut malheureusement se rendre à l'évidence : il n'avait aucune aptitude à l'Art.

Dans cette situation, n'importe quel esprit sain en aurait fait son deuil ou simplement persisté, car ce ne sont pas les dons qui font la grandeur d'une âme. Mais Auguste Senestre voulait la facilité et la reconnaissance rapide de ses semblables. L'effort ne l'intéressait pas, encore moins celui effectué durant des heures pour comprendre le solfège ou apprendre les bases du croquis. Il souhaitait simplement être différent et s'élever au-dessus des hommes, pour mieux les dominer de son génie.

L'année de ses 17 ans, il fut victime d'un terrible acci-

dent sur une petite route de campagne. Renversé par un chauffard qui ne prit même pas le temps de s'arrêter, il fut laissé pour mort dans un fossé avant d'être secouru par son grand-père, un solide agriculteur. Jugé perdu par le médecin de la famille qui se rendit à son chevet, il ne fut même pas conduit à l'hôpital. Son sort paraissait tracé jusqu'à la tombe, mais lorsque le curé fit le déplacement pour lui donner les derniers sacrements, il découvrit le Vieux Michel assis sur le bord de son lit. Ce rebouteux était bien connu dans le village pour ses plantes médicinales et ses onctions de soin ; il avait déjà – paraît-il – restauré quelques vilaines fractures et soigné de graves maux de ventre et de cœur. Et dans le cas d'Auguste, il accomplit un véritable miracle : après plus de deux semaines à boire une décoction étrange, mélange de plantes issues du jardin de Michel, le garçon retrouva peu à peu la santé et l'usage de ses membres. En l'espace de trois semaines, il put sortir de son lit et prit la décision de monter à la capitale. Le vieux Michel, quant à lui, mourut l'année suivante de la gangrène... Un peu comme s'il avait mis toute son énergie dans le corps d'Auguste, au point d'affaiblir le sien.

Auguste Senestre avait à peine 18 ans en 1914 lorsqu'il tenta à nouveau de se faire une place dans le milieu artistique parisien. Mais son accident ne l'avait guère rendu plus talentueux, et il eut le temps de vivre quelques expériences amères avant d'être mobilisé. Et comme si le sort avait décidé de s'acharner sur lui, il faillit perdre la vie le 28 novembre 1914 sur le Chemin des Dames. Un obus explosa près de lui, alors qu'il progressait avec plusieurs hommes du 57^{ème} Régiment d'Infanterie. Parmi ceux-ci se trouvait le poète Jean de La Ville de Mirmont, dont le talent dans les lettres portait une fois de plus ombre au jeune Auguste. Mais l'obus changea le cours de leur destin d'une façon étonnante : si Jean de la Ville de Mirmont fut terrassé et enseveli par l'explosion, Auguste Senestre en eut les mains arrachées. Mais il survécut.

Il fut amené d'urgence dans un hôpital de campagne où les infirmiers n'eurent pas d'autre choix que d'amputer ce qui restait, afin d'éviter tout risque d'infection mortelle. Auguste souffrit le martyr durant deux jours, allongé au milieu de cadavres et de soldats mourants, avant de réaliser que la douleur s'estompait progressivement. Le troisième jour de son calvaire, tandis que le corps médical avait décidé de le rapatrier loin du front, il était en mesure de se lever. Il ne ressentait plus aucun mal là où se trouvaient désormais deux moignons sanguinolents. Il se sentait changé, déboussolé, sans comprendre véritablement pourquoi. Après avoir été évacué, il vécut quatre années durant dans une petite chambre de bonne parisienne, ressassant une étrange obsession

qui fit littéralement flancher son esprit.

Il finit par revenir dans l'Aisne dès la proclamation de l'Armistice, comme poussé par ce désir ardent, cette fixation qui ne cessait d'attiser son esprit depuis des années. Aidé dans son office par un vagabond alcoolisé et payé une simple bouchée de pain, il retrouva le « tombeau » de Jean de La Ville de Mirmont et déterra son corps, toujours recouvert de terre et de gravats sur le Chemin des Dames. Là, ils lui coupèrent les deux mains et Auguste put réaliser ce dont il avait toujours rêvé : en quelques secondes à peine, les anciennes mains du malheureux poète s'animèrent au contact des poignets amputés d'Auguste, comme s'il s'agissait des siennes. Tel un voleur d'organes, sans qu'il ne sache pourquoi, il lui était désormais possible de s'emparer des mains des cadavres pour se servir de leurs dons. Devenir poète, musicien ou portraitiste, et ce uniquement en s'emparant de leur bien le plus précieux : leurs mains.

Sa motricité retrouvée, il lui fut facile d'abattre le vagabond d'une seule balle, avant de lui sectionner les mains à son tour et de les utiliser en lieu et place de celles de Jean de La Ville de Mirmont. Celui-ci fut de nouveau inhumé dans son tombeau de gravats, qu'il ne quitta pas avant 1920 pour rejoindre le caveau familial, tandis que le vagabond repose désormais dans la tombe d'un soldat inconnu.

Pourvu des mains du poète, Auguste Senestre commença à faire ses preuves dans le petit milieu littéraire de la capitale. Mais sa soif de grandeur paraissait ne pas avoir de fin. Caché derrière un pseudonyme, il se mit à l'abri du besoin avant de passer à d'autres obsessions. En effet, Auguste (connu sous le surnom de « Le Dextre ») est devenu le plus horrible collectionneur qui soit : rien ne lui plaît plus que de voler les mains d'un artiste, pour les utiliser selon son bon plaisir... Malheureusement pour lui et malgré son infime discrétion, Auguste va croiser la route des personnages en assassinant la personne de trop.

Les personnages

Ces surhommes se connaissent bien, puisqu'ils se réunissent très régulièrement ensemble au café Les Deux Magots, à Saint-Germain-des-Prés. Ce café, situé au coin de la place Saint-Germain-des-Prés, accueille de nombreux surréalistes et écrivains. Les personnages ont d'ailleurs eu maintes fois l'occasion d'y croiser des artistes réputés, comme André Breton ou Picasso. C'est l'écrivain et poète François Mauriac, habitué des lieux et connaissance commune, qui a mis les personnages en

relation. Mauriac, fasciné par les surhommes, connaît bien les secrets des personnages et apprécie leur compagnie. C'est par son entremise qu'ils sont déjà intervenus pour aider quelques personnes, Mauriac les incitant régulièrement à mettre leurs pouvoirs au service de personnes en difficulté... Il les nomme d'ailleurs affectueusement « les Anges de Saint-Germain ».

François Mauriac (52 ans), homme dégarni et élancé aux fines moustaches, est une personnalité fascinante à bien des titres. Membre de l'Académie Française depuis 1933, pourfendeur de la bourgeoisie, il a découvert par hasard l'existence des surhommes lors de la Grande Guerre. Il travaillait alors pour la Croix-Rouge, à Salonique (où il croisa malgré lui la route de Gog). Il porte un regard bienveillant sur les personnages, n'hésitant pas à leur ouvrir certaines portes et à les renseigner sur diverses rumeurs, entendues dans les cercles intellectuels de la capitale. C'est grâce à lui qu'ils ont connu le talentueux jazzman manouche Angelo Manetti, qui œuvre tous les soirs dans la cave du Bar Vert.



Partie 1 : les tout premiers

morceaux

Résumé : les personnages découvrent qu'un de leurs amis, le guitariste de jazz Angelo Manetti a été sauvagement assassiné.

Scène 1 : 1937, au Café des Deux Magots, un dimanche à 9 h du matin

Où un grand écrivain tend la main aux personnages.

Vous pouvez situer le début de ce scénario à n'importe quel moment de l'année 1937, selon la saison que vous préférez mettre en scène. Ainsi, tandis que l'été vous permettra d'installer les personnages en terrasse des Deux Magots, l'hiver sera propice à une ambiance plus ouatée, en les regroupant autour d'un petit café brûlant.

Cette première scène a pour but de faire entrer les per-

sonnages en douceur dans l'histoire. Vous pouvez donc brièvement décrire leur quotidien, leurs habitudes, leur cheminement jusqu'à la rive gauche : à bord d'un ballon-taxi, du Métropolitain, en s'arrêtant quelques minutes chez les bouquinistes de bord de Seine, pour acheter quelques fruits dans un petit marché, en observant un étrange bateau à partir d'un des ponts ou en scrutant un automate mime près de Notre Dame, etc. L'occasion de décrire un peu ce Paris de 1937, où la superscience a donné à la ville une allure post-moderne : publicités Cadum géantes, voitures vrombissantes, zeppelins, magasins vendant des jouets en fer représentant le « Cosmos » (le fameux vaisseau du Docteur Omega)...

Comme tous les dimanches matin depuis plusieurs semaines, les personnages se retrouvent incognito à une table du fameux Café des Deux Magots. François Mauriac arrive toujours avant eux, avec plusieurs journaux sous le bras, qu'il lit tranquillement en fumant sa cigarette. Cette rencontre hebdomadaire est toujours propice à des échanges intéressants : sur l'actualité récente, sur leur « missions » (en murmurant), sur les rumeurs les plus idiotes entendues dans les rues de Paris. Bref, c'est avant tout un rendez-vous chaleureux et amical, où chacun vient échanger ses informations sous le regard complice d'un Mauriac jouant le rôle d'ami et de conseiller.

Comme de coutume lorsque les personnages arrivent, François Mauriac est à sa table habituelle. Puis, après les avoir salués chaleureusement, il commence à leur poser des questions sur leurs dernières enquêtes, leur famille, leurs activités, tout en commentant certains articles qu'il a entouré d'un trait. Les conversations sont souvent décousues, un peu futiles mais elles permettent parfois de soulever des points importants ou d'alerter les personnages sur d'étranges événements (Mauriac les a peut-être déjà aidé à découvrir des faits-divers curieux, les amenant à enquêter sur place).

N'hésitez pas à demander aux joueurs d'expliquer la façon dont ils ont connu Mauriac ou ce qu'ils ont déjà accompli ensemble. Laissez les broder dans la conversation, en profitant de l'atmosphère du Café ou en observant les serveurs aux tabliers blancs impeccables.

Lorsqu'il sera temps de passer à autre chose, Mauriac les invitera à un spectacle donné le soir même au Bar Vert :

« Mes bons amis, que dites-vous de nous retrouver ce soir au cabaret du Bar Vert ? Notre bon ami Angelo Manetti y donne une représentation exceptionnelle, je suis certain qu'il sera très heureux de nous voir dans la salle ! »

Jouer François Mauriac

Inutile d'en faire trop. Mauriac n'est pas un membre du Club de l'Hypermonde, ni un auteur de science-fiction. Son intérêt pour les personnages est celui d'un enfant, émerveillé par des êtres qui le dépassent. Il apprécie la compagnie de gens hors-du-commun qui se battent pour des causes justes. Il les estime, tout simplement, mais semble parfois bien dépassé par les jargons scientifiques et certaines histoires improbables (« Un géant de fer vous dites ? Comment cela est-il donc possible ? »). Son côté un peu croyant, très certainement.

Si les joueurs incarnent les pré-tirés fournis en annexe de ce scénario, voilà ce qui pourrait bien les rapprocher de François Mauriac :

- **Poids lourd** : Mauriac a de grandes attaches avec le milieu ouvrier. La majorité de ses ouvrages sont une dénonciation de la société bourgeoise, lui qui a longtemps fréquenté ce milieu dans les grandes exploitations viticoles du bordelais (d'où il est issu). La trajectoire de Poids lourd, en tant qu'ancien poilu, ne peut que l'intéresser.

- **Œil de Braise** : l'élément scientifique du groupe peut donner lieu à des débats intéressants, lorsque Mauriac tente vainement de comprendre des étrangetés. Très intelligent, Œil de Braise peut trouver chez Mauriac une personne très enrichissante et très curieuse.

- **L'Analyste** : l'ancien policier est certainement un élément que Mauriac apprécie beaucoup, lorsqu'il tente de décrypter un fait divers ou un drame. Il se peut même que l'Analyste soit celui qu'il préfère, du fait de son immense faculté à résoudre des énigmes et comprendre le fonctionnement des individus.

- **Armando** : si Mauriac n'est sans doute pas très à l'aise avec l'aspect mondain d'Armando, il en va différemment lorsque ce dernier aborde les problèmes en Italie. Fermement opposé à l'Action Française, Mauriac est un fervent combattant des idées de l'extrême-droite et des dictatures.

- **L'Homme transporté** : Mauriac a certainement connu l'Homme transporté dans un petit cabaret de Saint-Germain ou du côté de Pigalle. Très impressionné par ses pouvoirs, il a su surtout trouver un individu bien moins cartésien que les autres et plus ouvert au mysticisme.

- **Velours Noir** : en 1937, François Mauriac a terminé son roman « les Anges Noirs » et a commencé à travailler sur de nouveaux ouvrages. Pour la jeune journaliste, fréquenter l'auteur est un bon moyen d'apprendre à ses côtés et d'ainsi découvrir le métier d'écrivain. L'occasion aussi de centraliser plusieurs canaux d'information pour mieux combattre le crime.

Scène 2 : le Bar Vert, 20 h

Où on se frotte les mains en pensant passer une agréable soirée.

Le Bar Vert est un cabaret de Saint-Germain-des-Près, situé dans une cave voutée aux larges murs de pierre. Une douzaine de tables rondes, habillées de nappes carmin, fait face à une petite scène où des orchestres de jazz jouent dans une atmosphère paisible et enfumée. Tous les clients portent de beaux costumes et savourent leurs verres de champagne en écoutant cette musique très à la mode.

Après avoir pris leurs places à la table de Mauriac, observé les différents clients regroupés et apprécié (ou non) les notes de musique pendant près d'une heure, les personnages doivent se rendre à l'évidence : Angelo ne se présente pas sur scène.

« Je ne comprends pas, il m'avait pourtant bien dit qu'il serait là... » s'interroge François Mauriac.

Leurs doutes sont vite confirmés lorsque l'orchestre d'Angelo, le dernier à entrer en scène, commence à jouer sans son leader ; au grand étonnement de plusieurs habitués, venus écouter le fabuleux guitariste manouche.

Si les personnages commencent à mener une petite enquête, en se rendant dans les loges ou en attendant la fin du spectacle, ils peuvent apprendre ceci :

- Le gérant du Bar Vert, **Monsieur Thibaud**, est particulièrement vexé qu'Angelo lui ait fait faux bond au dernier moment. Il doit désormais faire face aux plaintes de plusieurs clients, qui avaient fait le déplacement uniquement pour le voir sur scène. Il ne sait pas du tout où Manetti a pu passer pour qu'il loupe le spectacle, mais il s'en fiche. Il doit désormais réparer les pots cassés auprès d'une clientèle exigeante !

- L'orchestre d'Angelo n'en sait pas plus. C'est l'un des guitaristes de ce quintet (ce soir, simple quartet), Dorado, qui a été obligé de remplacer Angelo au pied levé. Environ 15 minutes avant la représentation, l'un d'eux est parti le chercher à son appartement mais la porte est restée désespérément close.

- Un serveur, **Philippe**, connaît Angelo depuis longtemps et est particulièrement étonné qu'il ait disparu avant un concert. « S'il n'a pas pu jouer, c'est qu'il s'est passé quelque chose de très grave. Cet homme est un grand professionnel. »

Il pourra d'ailleurs confirmer, comme tous les autres, qu'Angelo était bel et bien présent durant l'après-midi du dimanche pour les répétitions. Il est reparti du Bar Vert vers 17 h 30 pour aller se reposer et on ne l'a plus revu par la suite.

Scène 3 : dans l'appartement d'Angelo Manetti, 21 h

Où un talentueux musicien a péri sous la main d'un tueur.

Afin de pousser l'investigation plus loin, les personnages peuvent se rendre directement à l'appartement d'Angelo. Si jamais personne ne fait cette démarche, le corps du malheureux sera simplement retrouvé le lundi matin par la femme de ménage, qui alertera immédiatement les autorités.

Angelo occupe un petit appartement situé au n°201 du Boulevard Saint-Germain, au troisième étage. C'est un immeuble typiquement Haussmannien, très bien entretenu et qui plus est doté d'étranges moulures art-déco dans la cage d'escalier. Angelo n'habite les lieux que la moitié de l'année, lorsqu'il ne se déplace pas avec son orchestre aux quatre coins de la France. Ses voisins de palier, un jeune couple avec deux enfants, n'ont strictement rien remarqué de suspect (si l'on excepte le musicien qui est venu tambouriner à sa porte un peu avant 20 h avant de repartir). En tout cas, même si Angelo est un homme très discret, il a toujours été très courtois et n'a jamais posé aucun problème.

Pour entrer dans l'appartement fermé à clef, les personnages doivent utiliser leurs compétences ou leurs pouvoirs. Si François Mauriac les accompagne, il est probable qu'il s'oppose à cette effraction mais changera d'avis si les personnages avancent les bons arguments.

Une fois la porte ouverte, voilà ce qu'ils peuvent découvrir à l'intérieur :

1- L'appartement est composé d'un très long couloir, donnant accès à un grand salon très bien rangé, à une petite cuisine (équipée d'une gazinière moderne), d'une salle de bain (avec un rasoir électrique au radium posé sur le lavabo) et d'une chambre.

2- la chambre est totalement plongée dans la pénombre, les rideaux ayant été tirés.

3- Angelo git sur son lit, le teint blafard, les yeux clos : mort. Ses deux mains ont été tranchées avec une certaine minutie, le sang coulant abondamment sur la moquette verte. François Mauriac, s'il est présent, sera pétrifié par cette découverte macabre et il quittera rapidement les lieux.

4- Angelo est habillé avec un pantalon de toile et une chemise légère. Les pantouffles, posées au pied de son lit, ne laissent aucun doute sur sa situation : il était en train

de faire une sieste lorsqu'il a été assassiné (sans doute pour se reposer suite à la répétition du Bar Vert). L'heure de sa mort doit donc remonter à 19h / 19 h 30 environ, si on observe la quantité de sang sur le sol et l'état général de son corps.

5- l'appartement montre parfaitement qu'il n'était pas souvent occupé : peu de désordre, bagages contenant encore des affaires... Angelo a laissé sur place les signes du train de vie d'un artiste itinérant. En tout cas, les lieux n'ont pas été fouillés ou cambriolés.

6 - la porte était fermée de l'intérieur et n'a pas été fracturée. Toutes les fenêtres étaient fermées à l'exception de la petite lucarne de la salle de bain. Mais pour entrer par là, un individu doit mesurer moins de 40 cm. Des relevés d'empreintes digitales en relèveront une bonne dizaine différentes : toutes appartenant... à des criminels, condamnés à mort (cf. partie 2 – Scène 2).

7 - en scrutant les lieux, les personnages peuvent sans peine trouver de nombreuses affiches de spectacles, des carnets de partition, deux guitares soigneusement posées dans le salon et trois costumes de scène. Mais rien qui puisse attiser leur curiosité.

8 – le seul et unique élément incongru est une plante, totalement desséchée, qui trône sur une petite table de la chambre à coucher. Plus que l'aspect de cette plante inconnue, c'est le mot accroché sur son pot qui leur paraîtra peut-être bien mystérieux. Cette petite carte dit en substance, sans la moindre signature :

*« Que m'importe, à présent, que la terre soit ronde,
Et que l'homme y demeure à jamais sans espoir ?
Oui, j'ai compris pourquoi l'on a créé le monde ;
C'était pour mon plaisir exubérant d'un soir ! »*

Si Mauriac est présent, il avouera que ces vers lui rappellent quelque chose, sans savoir précisément quoi. Et en ce qui concerne le végétal, personne (même un excellent botaniste ou un simple fleuriste) parmi les personnages ne sera en mesure de l'identifier.



Partie 2 : Les empreintes

Résumé : après la sinistre découverte, les personnages se mettent en quête du mystérieux assassin.

Scène 1 : le verbe et la verdure

Où on découvre que le tueur a aussi la main verte.

Face au désarroi de Mauriac et à l'état du corps d'Angelo, ne laissant aucun doute sur son assassinat, il est probable que les personnages se mettent à la recherche du coupable – même s'ils prévendraient aussi sans doute les autorités. Et si ce n'est pas le cas et bien, n'hésitez pas à passer rapidement à la scène 2 pour les pousser un peu à enquêter.

Les enquêtes de voisinage ne révéleront rien de suspect. En gros, personne n'a rien vu, ni rien entendu, le personnel du Bar Vert est blanc comme neige et la seule véritable piste n'est autre que cette plante en piteux état et le mot qui l'accompagne.

- Le seul à pouvoir leur apprendre quelque chose sur ce mot n'est autre que François Mauriac lui-même. Ses souvenirs lui reviendront quand vous le souhaitez, selon le moment le plus adéquat. Ces quatre lignes sont en réalité des vers écrits par son ami d'enfance : le poète Jean de la Ville de Mirmont, tragiquement décédé le 28 novembre 1914 sur le Chemin des Dames. Il se souvient parfaitement les avoir lus bien avant la mobilisation de son camarade. Mais Mauriac ne comprend pas pourquoi ce poème surgit ainsi d'outre-tombe.

En réalité, il ne s'agit que d'un jeu cruel d'Auguste Senebre, un poème que ses premières mains volées ont écrit et dont il aime décorer ses « plantes somnifères ». Seul le hasard a voulu que Jean de la Ville et François Mauriac aient été amis d'enfance dans le bordelais.

- La plante est un mystère bien plus coriace à résoudre. Pour la bonne et simple raison qu'il s'agit d'une création superscientifique : un croisement issu des expérimentations d'un botaniste de génie, Jean Renaud. Quelques recherches auront déjà permis aux personnages de comprendre que cette plante n'est référencée nulle part. Un petit détour au Jardin des Plantes ou chez divers scientifiques de leur connaissance (à l'Institut du Radium par exemple) sera un bon moyen d'identifier le végétal et son créateur. Malheureusement, Jean Renaud est décédé il y a plusieurs mois. Assassiné après avoir eu les mains tranchées...

La plante, créée par Jean Renaud et qui permet donc à Auguste de reproduire leur création à l'aide de ses mains volées, est un puissant analgésique tiré du pavot som-

nifère. Elle génère une forte sensation de fatigue chez sa victime, avant de la plonger dans un sommeil profond. Un peu comme si elle « aspirait » littéralement la sensation d'éveil de sa proie. Lorsque ce lien est rompu (par la mort de la victime par exemple), la plante meurt rapidement aussi.

Auguste Senestre l'utilise pour endormir ses différentes proies avant d'envoyer ses mains tueuses s'emparer de ses nouveaux trophées. La plante est simplement livrée chez la victime, comme ce fut le cas chez Angelo, qui la réceptionna rapidement le matin avant de partir au Bar Vert. Il n'en subit donc les effets que l'après-midi, au retour de ses répétitions.

Montre en main

Selon que vous souhaitez accélérer ou ralentir le scénario, le destin tragique du Professeur Jean Renaud peut être rallongé à loisir.

- Pour une version courte : contentez-vous d'expliquer aux joueurs que leurs personnages mettent la main sur un article scientifique, révélant le tragique décès du botaniste (une photo de son cadavre, recouvert d'un linceul, peut permettre d'apercevoir une plante posée sur une table basse).

- Pour une version longue : le Professeur Renaud n'a plus trop donné signe de vie récemment, mais ses confrères en ont l'habitude. En effet, ce dernier se rendait périodiquement en Afrique pour effectuer ses recherches. Mais en se rendant chez lui, dans une petite propriété à proximité de Versailles, les personnages découvriront son cadavre. En état de décomposition plus que très avancé, il sera couché sur son canapé, les mains sectionnées... Et évidemment, la carte et la fameuse plante se trouveront à proximité.

Scène 2 : aux innocents les mains pleines

Où un nouveau crime a lieu et où les héros mettent la main à la pâte.

Deux jours environ après l'assassinat d'Angelo Manetti, un nouveau crime a lieu – les personnages peuvent l'apprendre dans le journal, dont il fait les gros titres. Cette fois-ci, il s'agit d'une jeune harpiste hongroise : Ilona Tivadara. Le mode opératoire est exactement le même : la jeune femme a été retrouvée au matin, allongée dans son lit, les mains tranchées, sans la moindre trace d'effraction. Seule la porte donnant sur son balcon (au second étage) était entr'ouverte.

Si les personnages tentent d'en savoir plus sur ce crime (par un indicateur de la police ou un voisin de l'immeu-

ble), ils auront confirmation de la présence de la plante et de sa tristement célèbre carte de visite. Ce détail est pour le moment caché par les autorités, qui ne souhaitent pas créer un vent de panique parmi les Parisiens. Mais la réalité est bien là : il s'agit du même meurtrier – peut-être un tueur en série.

Cette succession de décès similaires poussera peut-être les personnages à rechercher si d'autres cas de ce genre ont eu lieu récemment. De plus, s'ils ont relevé les empreintes digitales situées sur la lucarne d'Angelo (cf. Partie 1 – Scène 3), ils chercheront certainement à en savoir plus :

- À l'aide de quelques recherches dans les entrefilets des quotidiens de ces derniers mois, ils pourront repérer un ou deux meurtres étranges de clochards, prétendument « sauvagement amputés », ssns plus de détails.

- Les empreintes digitales, quant à elles, seront sources de nombreuses autres informations (mais pour cela, il faudra nécessairement passer par des indicateurs de la police, de la justice ou des services pénitentiaires) : elles appartiennent toutes à des condamnés à mort, dont le plus récent (Daniel Ligord) a été guillotiné devant la prison de la Santé il y a à peine trois mois.

La quasi-totalité de ces corps ayant fini leur course dans une fosse commune, il ne sera pas aisé de constater leur état général. Mais Daniel Ligord ayant été enterré dans une tombe individuelle du cimetière des Batignolles (17ème arrondissement), les personnages pourront éventuellement procéder à une « inhumation illégale » pour constater que le malheureux n'a plus ses mains non plus.

Et pour cause : tandis qu'Auguste Senestre collectionne et prend soin des mains d'artistes, il dérobe celles des criminels pour concevoir une véritable armée de mains vivantes. Des organes grouillants, chargés d'accomplir les pires forfaits ! Qui peut mieux étrangler un innocent que les mains d'un étrangleur ?

Scène 3 : chez François Mauriac

Où l'écrivain devient la cible du tueur mais est, heureusement, entre de bonnes mains.

Le grand ami des personnages fera parler de lui, lorsque vous estimerez qu'il est temps de passer à la vitesse supérieure. En effet, François Mauriac va être le nouveau destinataire de la plante somnifère.

- Mauriac reconnaîtra immédiatement la carte et prévendra ses amis par téléphone. En arrivant, les person-

nages trouveront un Mauriac dans un léger état de torpeur mais en bonne santé. Il sera impératif de détruire la plante, sous peine de tomber rapidement dans un sommeil profond au bout d'une trentaine de minutes. C'est son concierge qui a réceptionné la plante et il pourra sans peine indiquer l'identité du livreur : un homme d'une trentaine d'années, roulant à bord d'une camionnette verte appartenant à la société «Froberville Fleurs».

- Il se peut également que les personnages se trouvent chez Mauriac, au moment où son concierge lui apportera la plante. Dans tous les cas, Mauriac reconnaîtra immédiatement les vers de Jean de la Ville de Mirmont et ne tombera pas dans le piège grossier du coupeur de mains.

À partir de là, les personnages auront suffisamment d'éléments pour prendre plusieurs initiatives. Et il y a urgence, puisque le collectionneur souhaite désormais s'emparer des mains de l'Académicien.

Ils pourront donc :

- tendre un piège à l'assassin en l'attendant chez François Mauriac,
- se rendre chez le fleuriste Froberville, qui a livré la plante.



Partie 3 : La main froide

Résumé : les personnages affrontent le Dextre et son armée de mains mortes.

Scène 1 : à mains nues

Où on en vient aux mains.

Le premier choix que les personnages peuvent faire, plutôt que de courir après un camion de fleuriste, est d'attendre paisiblement que le tueur fasse son apparition. En effet, François Mauriac étant la prochaine cible désignée : il suffit de patienter chez lui. Le tueur, croyant que la plante a joué son rôle, devrait assez logiquement pointer le bout de son nez... ou plutôt de ses mains.

En tout cas, si les personnages optent pour cette solution, c'est ce qui se produira. Enfin, plus ou moins... Mais ils auront au moins un premier aperçu des responsables. Pour cela ils devront impérativement se dissimuler (dans une armoire, derrière un rideau...) et être suffisamment discrets pour ne pas se faire repérer tout

de suite.

Sur les coups de 19 h 30, dix mains totalement autonomes escaladeront la façade du bâtiment et pénétreront dans l'appartement de Mauriac. Imaginez-les à la manière de « la Chose » de la famille Addams : marchant à l'aide de leurs doigts, s'agrippant et sautant comme des araignées de chair. Toutes n'ont pas le même aspect : fines, poilues, abîmées ou pâles, comme si leur processus de décomposition était totalement ralenti. Mais elles disposent toutes de petits gadgets, prenant la forme de sortes de bracelets cuivrés dissimulant lames, scalpels, crochets et autres armes coupantes. De quoi faire passer un sale moment aux personnages.

Les mains vivantes ne chercheront pas à se battre jusqu'à la « mort » et tenteront de fuir lorsqu'elles se sentiront piégées. Dans un premier temps, elles feront tout leur possible pour récupérer les mains du pauvre François Mauriac, ce qui vous permettra de mettre en scène un combat surréaliste, où des mains morts-vivantes s'accrochent au lustre, bondissent, attrapent les jambes des personnages ou sont empalées sur un canapé. Les chanceuses qui échapperont au combat disparaîtront rapidement dans les égouts, pour rejoindre le magasin de fleurs.

Les mains mortes

C'est le sang d'Auguste qui permet de les animer. Une fois détachées de ses avant-bras, ces « créatures » peuvent se mouvoir d'elles-mêmes pendant 24 heures.

Les mains mortes ne disposent que d'une seule case par Niveau de Blessure, du fait de leur petite taille. Elles sont par contre plus difficile à atteindre à distance – si la règle optionnelle du Niveau de Cible est utilisée, celui-ci est augmenté de +3.

Attributs

Robustesse 2	Prestesse 5	Ténacité 2
Cognition 1	Sensibilité 1	Allure 1

Profils :

Criminel 4	Réserve de Radium : 1
	Réserve de Combat : 8

Pouvoirs :

- Diverses armes tranchantes (Armes naturelles) : 4 / Toucher / Illimitée / Contrainte Artificiel

Scène 2 : l'homme de main


Où comment faire avancer l'enquête en un tour de main.

Le magasin Froberville Fleurs est fermé depuis de nombreuses années et ne vend plus la moindre composition florale. En arrivant, les personnages trouvent donc un rideau clos et le fameux camion (décrit par le concierge), qui stationne devant la façade défraîchie. En réalité, cet ancien commerce sert d'avant-poste à Auguste Senestre qui paye grassement un complice – histoire de ne pas se

salir les mains – pour y stocker les plantes à livrer et y déposer ses mains tueuses. Situé dans le 4ème Arrondissement, le bâtiment est relativement central pour permettre aux mains de circuler aisément dans les égouts de Paris et ainsi ramener leur butin par la même voie. Une fois revenues, elles sont entassées dans un coffre, les organes volés sont placés dans la glace et le tout est acheminé jusqu'à la propriété du Dextre.

Si les personnages arrivent après 19 h, le Grand Jacques, le fameux « bras droit » (mais qui est en un seul morceau), attend patiemment devant une bouche d'égout de l'arrière-cour. Il fume une cigarette, un seau rempli de glace à ses pieds, en attendant que les petites mains ramènent celles de Mauriac. Si les personnages essaient de l'interroger, il tentera de prendre la fuite mais ne représentera pas une grande résistance. Du moins, si les personnages ont le temps de l'appréhender avant que les mains survivantes ne reviennent, bredouilles, des égouts.

Le Grand Jacques



Attributs

Robustesse 3	Prestesse 2	Ténacité 3
Cognition 2	Sensibilité 2	Allure 2

Profils :

Criminel 2	Ouvrier 3	Réserve de Radium : 2
		Réserve de Combat : 6

Pouvoirs :

Aucun

Si les personnages arrivent bien avant 19 h, le Grand Jacques sera absent, tout comme le camion, et il n'aura pas encore déposé les mains tueuses. Les personnages pourront pénétrer dans le magasin mais ne découvriront que des pièces vides, beaucoup de poussière, une douzaine de plantes desséchées et une pile de cartes sur lesquelles est inscrit le poème. Il leur faudra patienter pour arrêter le complice.

Sans trop d'efforts, le Grand Jacques livrera le nom et les coordonnées de son patron : Auguste Senestre, alias « Le Dextre ».

Scène 3 : jeux de mains, jeux de vilains

Où comment mettre enfin la main sur le coupable.

La dernière scène de ce scénario oppose les personnages à Auguste et sa petite armée de mains. Reclus dans sa villa de Vincennes, il a totalement sombré dans la

folie et décidé d'enrichir sa petite collection privée, en oubliant toute once de prudence. Après avoir rempli ses comptes grâce aux talents des autres durant de longues années, conçu une « abominable cour » (en corrompant quelques croque-morts et fossoyeurs) à l'aide de mains de criminels, d'escrocs et de banquiers sans scrupules, il ne cherche plus qu'à s'emparer de divers dons... Pour son simple plaisir futile.

*« Que m'importe, à présent, que la terre soit ronde,
Et que l'homme y demeure à jamais sans espoir ?
Oui, j'ai compris pourquoi l'on a créé le monde ;
C'était pour mon plaisir exubérant d'un soir ! »*

Jean de La Ville de Mirmont, l'Horizon chimérique

Auguste vit seul et n'a qu'un seul complice « entier » : le Grand Jacques, qui ne sait pas grand-chose et ne cherche pas à en savoir plus, d'ailleurs. Sa propriété ressemble à un petit manoir datant de 1830, perdu dans un grand jardin boisé et doté d'une superbe serre tropicale. La majorité des pièces sont inoccupées, à l'exception du grand salon, qui est le centre de sa collection : des mains de divers artistes sont posées sous des globes remplis de vapeur cryogénique, afin de mieux les conserver. Auguste est obligé de les utiliser régulièrement pour leur éviter de pourrir, ce qui explique tous les autres objets présents dans la même pièce : piano, harpe, encrier, toiles, etc.

Les mains les plus précieuses de son exposition macabre sont également les plus abîmées : il s'agit de celles de Jean de la Ville de Mirmont. Désormais, elles ont l'allure de doigts squelettiques à la peau parcheminée, dignes d'une momie, mais restent tout de même utilisables. Tant que le sang du Dextre parvient encore à circuler dans ces membres volés, ils peuvent continuer à se mouvoir.

Les personnages peuvent opter pour une entrée en douceur ou une intrusion discrète. Mais quoi qu'il arrive, Auguste ne se rendra pas et risque fort de prendre mal les accusations des personnages.

Le meilleur moyen de pénétrer dans la demeure est d'utiliser la serre, qui est remplie de végétaux étranges, dont bon nombre de plantes somnifères. Si un mouchoir placé sur le nez peut en éloigner les effluves, ce ne sera guère le cas de la cinquantaine de mains qui se cachent dans cette petite jungle artificielle. Certaines n'hésiteront pas à s'assembler en un amas organique, pour mieux rouler, pincer, perforer et combattre les personnages !

Amas de mains



Véritables golems de chair grouillante, ces amas donneront un peu de fil à retordre aux personnages.

Attributs

Robustesse 5 Prestesse 4 Ténacité 4
Cognition 1 Sensibilité 2 Allure 1

Profils :

Bête chasseresse 4 Réserve de Radium : 2
Réserve de Combat : 7

Pouvoirs :

- Muscles amalgamés (Anatomie surhumaine : Robustesse) : 2 / Personnelle / Une Scène
- Chair morte (Armure naturelle) : 2 / Personnelle / Une Scène



Le Dextre se battra jusqu'à ce qu'il soit neutralisé. Il n'hésitera pas à utiliser plusieurs paires de mains (une paire tombera et une autre viendra la remplacer en « courant ») pour se défendre (se servant des armes qui vont avec à chaque fois) : escrimeur, lutteur, tireur d'élite, peut-être même celles d'un surhomme... Cependant, si jamais sa vie est réellement menacée, il préférera se rendre.

Et en véritable méchant diabolique, il est fort probable qu'il finisse sa vie dans la Chambre jaune de l'hôpital Sainte Anne après son arrestation. Ce sera une occasion rêvée pour le transformer en ennemi récurrent ou pour le faire réapparaître quelques temps plus tard, bien décidé à s'emparer des dons des personnages.

En clair, inutile de compter sur lui pour passer la main...

Un scénario par la Confrérie du Radium

Textes : Romain d'Huissier et Willy Favre
Mise en page et illustrations : Willy Favre
Éléments graphiques : Christian Grussi

La Brigade Chimérique, l'Encyclopédie et le Jeu, est édité par les Editions Sans-Détour.

Décembre 2010

<http://www.sans-detour.com/>

Auguste Senestre dit le Dextre



Attributs

Robustesse 2 Prestesse 2 Ténacité 3
Cognition 4 Sensibilité 4 Allure 3

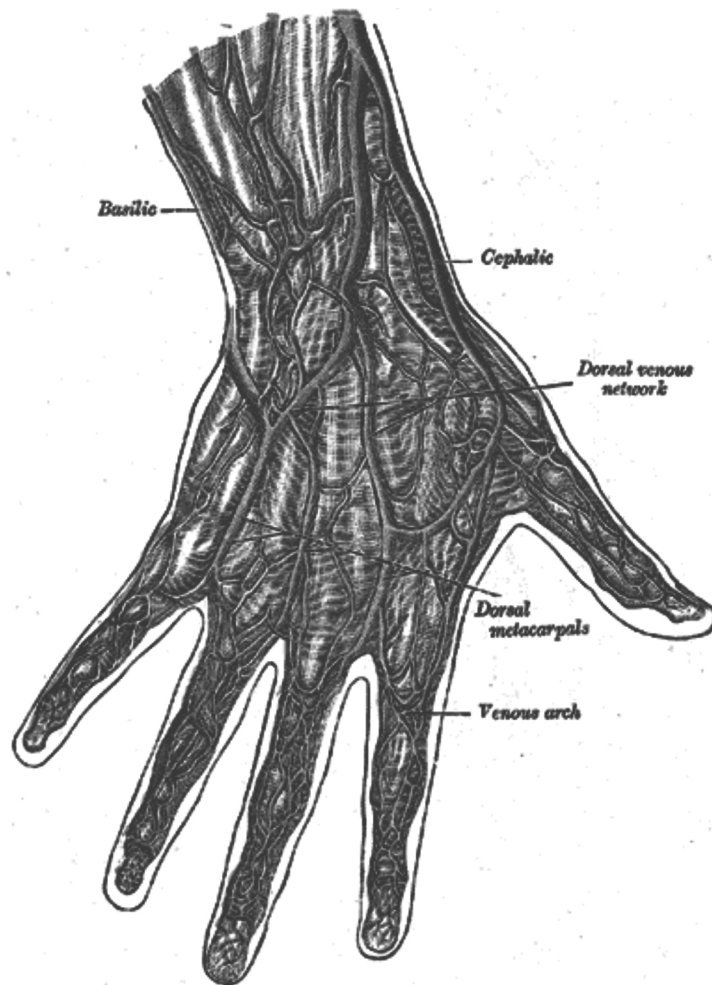
Profils :

Artiste 2 Réserve de Radium : 6
Criminel 4 Réserve de Combat : 9 / 12
Militaire 3
Scientifique 4

Pouvoirs :

- Main lourde (Anatomie surhumaine : Robustesse) : 3 / Personnelle / Une Scène / Contrainte Artificiel (mains mortes)
 - Main légère (Anatomie surhumaine : Prestesse) : 4 / Personnelle / Une Scène / Contrainte Artificiel (mains mortes)
 - Main de maître (Anatomie surhumaine : Réserve de Combat) : 3 / Personnelle / Une Scène / Contrainte Artificiel (mains mortes)
 - Main ardente (Rayonnement d'attaque) : 4 / À vue / Une Scène / Contrainte Artificiel (mains mortes)
- Tous ces Pouvoirs ont également la Contrainte Circonstance : le Dextre ne peut en utiliser qu'un à la fois, correspondant chaque fois à une paire de mains précise.

PERSONNAGES PRE-TIRES



BRIGADE CHIMÉRIQUE



Nom Guederlin
 Prénom Thomas
 Surnom L'Analyste

Description Vêtu d'un long trench-coat et portant un chapeau, Thomas semble toujours avoir une cigarette à la bouche. Son aspect négligé pousse souvent ses interlocuteurs à sous-estimer son intelligence. Thomas est un ex-policier que la corruption ambiante a fini par dégoûter. Devenu détective privé, il collabore parfois avec l'Agence Céléritas de Prosper Cocantin mais tient à garder son indépendance.

Motivation	Affinités	Alliances
Thomas n'aime rien tant que résoudre un mystère.		

Attributs					
Allure2.....	Prestesse3.....	Robustesse3.....
Cognition4.....	Ténacité3.....	Sensibilité3.....

Profils		Réserves	Niveaux de Blessures				
Policier5.....	Réserve de Combat	(10)	Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
Mystique4.....	Réserve de Radium	(5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scientifique1.....			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Universitaire2.....						
Bagarre de rue2.....						

Pouvoirs						
Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Analyse accélérée	Anatomie surhumaine : Cognition4.....	Personnelle	Une scène		

Ressources & Equipement
 Train de Vie 2 (détective privé - d'argent)
 Repaire 2 (bureau)
 Véhicule 3 (voiture)
 Homme de confiance 1 (informateur dans la police)
 Matériel de police et de cambriolage (rossignol...),
 pistolet (dommages 5)

Célébrité
 Faits positifs
 Faits négatifs

BRIGADE CHIMÉRIQUE



Nom *Judor*
 Prénom *Honoré*
 Surnom *Oeil de Braise*

Description *L'apparence classique d'Honoré n'est brisée que par un seul élément : en toute circonstance, il porte des lunettes aux verres fumés afin de cacher son regard. Ses yeux sont en effet entièrement rouges et mettent souvent mal à l'aise ses interlocuteurs. Savant travaillant à l'Institut du Radium, Honoré eut les yeux brûlés en étudiant un nouvel isotope au rayonnement violent. Bien que tous les médecins l'aient condamné à devenir aveugle, en réalité Honoré conserva la vue et gagna même de précieux dons.*

Motivation

Honoré a à cœur de soigner les personnes atteintes comme lui d'une mutation due au radium.

Affinités

Alliances

Attributs

Allure2.....	Prestesse3.....	Robustesse2.....
Cognition4.....	Ténacité3.....	Sensibilité4.....

Profils

Médecin3.....
Scientifique4.....
Universitaire1.....

Spéléologie..... ..2.....

Réserves

Réserve de Combat (5)
 Réserve de Radium (5)

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
<i>Vision infrarouge</i>	<i>Perception supranormale</i>	4	A vue	Illimitée		<i>Apparence inhumaine</i>
<i>Rayon optique</i>	<i>Rayonnement d'attaque</i>	4	A vue	Instantanée		<i>Apparence inhumaine</i>
<i>Flash de lumière</i>	<i>Rayonnement d'attaque</i>	4	A vue	Instantanée	<i>Opacité</i>	<i>Apparence inhumaine</i>

Ressources & Equipement

Train de Vie 4 (savant renommé)
Repaire 3 (laboratoire personnel à l'Institut)
Homme de confiance 1 (assistant au laboratoire)

Blouse de travail, divers appareils scientifiques, matériel de spéléologie (piolet dommages +1)

Célébrité

Faits positifs

Faits négatifs

BRIGADE CHIMÉRIQUE



Nom **Passelier**
 Prénom **Jacques**
 Surnom **Poids-lourd**

Description Jacques est un colosse, grand et puissamment bâti. Vêtu à la façon ouvrière, il a un visage sympathique et préfère rester en retrait, ne parlant que lorsque c'est nécessaire. Ancien poilu, Jacques fut pris dans une explosion durant la Grande Guerre, qui pulvérisa son squelette. Le Docteur Claudius Régaud de l'Institut du Radium le traita avec un procédé expérimental, consolidant ses os avec un alliage souple et solide baigné de radium. Jacques, doté d'une puissance physique colossale, a depuis repris sa vie ouvrière mais il passe souvent à l'Institut pour des tests.

Motivation	Affinités	Alliances
Jacques souhaite que son pays se batte contre les extrémismes qui gangrènent l'Europe.		

Attributs	
Allure 2	Prestesse 3
Cognition 3	Ténacité 4
	Robustesse 4
	Sensibilité 3

Profils	Réserves	Niveaux de Blessures			
Militaire 4	Réserve de Combat (9)	Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
Ouvrier 4	Réserve de Radium (5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scientifique 2		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs						
Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Force de colosse	Anat. surhumaine : Robustesse	5	Personnelle	Illimitée		
Résistance d'acier	Anat. surhumaine : Ténacité	4	Personnelle	Illimitée		

Ressources & Equipement
 Train de Vie 2 (ouvrier)
 Véhicule 2 (vieille voiture)
 Homme de confiance 2 (informateur dans le milieu ouvrier syndical)
 Vêtements d'ouvrier, solide barre à mine (dommages +2)
 poing américain (dommages +1)

Célébrité
 Faits positifs
 Faits négatifs

BRIGADE CHIMÉRIQUE



Nom Leonin
 Prénom Charles
 Surnom L'Homme transporté

Description Homme d'âge mûr, Charles est habillé élégamment et porte le haut de forme typique des magiciens. Lorsqu'il est sur scène ou qu'il officie en tant que héros mystique, il revêt également une cape et des gants décorés de symboles ésotériques. Prestidigitateur de renom, Charles allait toujours plus loin dans sa recherche d'une magie vraie. Il finit par mettre la main sur un antique grimoire : « le Manuscrit d'Eoch » dont il put apprendre quelques sortilèges. Il continue à étudier cet ouvrage afin de perfectionner son savoir.

Motivation	Affinités	Alliances
Charles souhaite percer les secrets de l'Âge de la Magie.		

Attributs					
Allure2.....	Prestesse4.....	Robustesse3.....
Cognition4.....	Ténacité2.....	Sensibilité3.....

Profils	Réserves	Niveaux de Blessures			
Artiste		Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
Aventurier	Réserve de Combat (6)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mystique	Réserve de Radium (5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prestidigitation			-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs						
Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Voyage dans l'Hypermonde	Déplacement prodigieux : téléportation	4	Personnelle	Instantanée	Distance de déplacement : Lieu connu	
Eclair mystique d'Eoch	Rayonnement d'attaque	4	A vue	Instantanée	Anti-armure	
Protection mystique	Rayonnement de défense	4	Toucher	Une scène		

Ressources & Equipement	Célébrité
Train de Vie 2 (artiste de cabaret)	Faits positifs
Repaire 3 (bibliothèque mystique)	
	Faits négatifs
Accessoires de magie, Manuscrit d'Eoch, dague sacrée (dommages +1)	

BRIGADE CHIMÉRIQUE



Nom **Dumodier**
 Prénom **Sophie**
 Surnom **Velours Noir**

Description Très jolie jeune femme. En tant que journaliste, elle s'habille à la garçonne. En tant que Velours noir, elle porte une robe de soirée et un loup. Jeune journaliste intrépide, Sophie est l'une de ces femmes modernes inspirées par le modèle de Marie Curie - puis de sa fille Irène. Son métier lui faisant constater la misère quotidienne et les abus de certains, Sophie a décidé de devenir une justicière malgré son absence de pouvoirs particuliers : elle prend ainsi modèle sur Judex.

Motivation	Affinités	Alliances
Bien qu'issue d'un milieu aisé, Sophie a à cœur de protéger les petites gens.		

Attributs			
Allure4.....	Prestesse4.....
Cognition3.....	Ténacité3.....
		Robustesse3.....
		Sensibilité3.....

Profils	Réserves	Niveaux de Blessures			
Journaliste 4	Réserve de Combat (8)	Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
Mondain 2	Réserve de Radium (5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Policier 3		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Politicien 1					
Boxe française 3					
			-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs						
Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Velours Noir n'a pas de capacités surhumaines.						
Elle est équipée d'une veste protectrice (protection +2),						
d'une solide paire de matraques (dommages +2),						
de deux revolvers légers (dommages 4)						

Ressources & Equipement	Célébrité
Train de Vie 3 (journaliste prometteuse)	Faits positifs
Véhicule 2 (moto noire inidentifiable)	
Homme de confiance 1 (petit informateur des rues)	Faits négatifs
Matériel de journalisme (appareil photo...)	