

# Les Exploits de L'Hirondelle

Une série du jeu de rôle « Les As du Crime »

Saison 4 : Notes de Jeu

## Intro de la Saison 4

L'action de cette quatrième saison commence fin Mars 1912, près de quatre mois après la fin de la troisième saison (Décembre 1911). Historiquement, cette période coïncidera avec le dernier acte de l'odyssée sanglante de la Bande à Bonnot, qui occupera une place de premier plan dans l'actualité et influera fatalement sur le climat ambiant – à commencer sur les priorités des forces de police, fort occupées par la traque des malfaiteurs anarchistes et de leurs complices dans le milieu libertaire... Mais tout ça est très éloigné des préoccupations de notre Hirondelle, qui coule des jours tranquilles à Montparnasse, entre sa boutique de modiste, sa vie avec Abel et quelques petits frics-fracs de temps en temps, histoire de ne pas perdre la main...

Comme vous vous en rendrez compte en lisant les synopsis des épisodes, cette quatrième saison s'est aussi avérée être la dernière, pour des raisons qui ont émergé en cours de jeu. Ce choix s'est imposé tout naturellement, en fonction des circonstances et des décisions prises par le personnage (et sa joueuse) : au fil des saisons précédentes, Amélie a toujours cherché à « faire sa pelote », en caressant l'espoir de pouvoir un jour se ranger pour vivre une autre existence, loin de la cambriole, des malfrats et des flics.

Mais avant de dire adieu à Amélie et de laisser notre Hirondelle s'envoler vers une vie nouvelle, il vous reste ses six dernières aventures à découvrir ! C'est parti pour un dernier tour de piste !

Épisode 1 : Les Diamants de la Veuve

Épisode 2 : Chambre Noire

Épisode 3 : Affaires de Famille

Épisode 4 : L'Hirondelle aux Abois

Épisode 5 : Méliz à Monte Carlo

Épisode 6 : L'Hirondelle s'envole

# Épisode 1 : Les Diamants de la Veuve

## Résumé d'avant-jeu

La Veuve Renard, la fourgue d'Amélie, ne décolère pas ! On a osé la doubler, elle... Du jamais vu en presque cinquante piges de carrière... L'indélicat est un concurrent aux dents longues, Nestor l'Egyptien, monté de Marseille à Paris voici trois ans et déjà doté de contacts conséquents dans la pègre parisienne. Mais ce n'est pas ça qui va impressionner la Veuve, bien décidée à donner à ce prétentieux une leçon qu'il n'oubliera pas de sitôt. La carte maîtresse de la Veuve : l'Hirondelle, à qui elle va demander de récupérer les diamants que l'Egyptien lui a soufflés. Mais il faut agir vite, pendant que les cailloux sont encore entre les mains du receleur. Et comme pour pouvoir passer à l'action, Amélie aura besoin de tous les renseignements possibles, la Veuve va lui adjoindre un vieil ami (dans tous les sens du terme) : René la Frime, comédien raté mais arnaqueur de première... En piste !

## Ingrédients

**Cible :** Nestor Benatti dit l'Egyptien, antiquaire de son état, fourgue ambitieux et indélicat...

**Objectif :** Revoler à l'Egyptien trois diamants bleus que lui a confiés un cambrioleur nommé Lucien le Gaspard – lequel était censé faire affaire avec la Veuve Renard, qui avait organisé le coup place Vendôme...

**Difficultés :** Il va falloir agir assez vite, avant que l'Egyptien ne refourgue les diamants à un acheteur... mais pas avant d'avoir découvert où il garde les pierres. On aura donc environ une semaine, pendant laquelle Amélie pourra faire ses repérages et ses préparatifs, tout en recevant les rapports quotidiens de René la Frime. Et si ce dernier ne déniche rien, il faudra bien renoncer. Mais René la Frime va assurer ; déployant un numéro de charme soigneusement rôdé, il va rentrer dans les bonnes grâces de la secrétaire et assistante de Benatti, une brave vieille fille à qui il va doucement soutirer quelques informations des plus intéressantes, permettant du même coup à Amélie de deviner où les diamants sont planqués. Une fois en possession de ces indices, elle devra faire montre de ses talents de cambrioleuse ; la connaissant, elle devrait agir de façon méthodique et précautionneuse, en professionnelle... mais tout fric-frac reste une prise de risque et rien n'est jamais joué d'avance...

**Complications :** Pendant la semaine précédant le fric-frac chez Benatti, Lucien le Gaspard, le cambrioleur qui a fait faux bond à la Veuve Renard, va venir trouver Amélie, qu'il connaît de réputation, dans l'espoir qu'elle pourra l'aider à se rabibocher avec la Veuve. Il prétendra ne pas vraiment avoir eu le choix, l'Egyptien lui ayant fait une meilleure offre et connaissant aussi pas mal de gens qu'il vaut mieux ne pas contrarier. Du coup, Amélie va sans doute réaliser que le Gaspard pourrait bien additionner 2+2 et la balancer à l'Egyptien, une fois le coup réalisé. Il faudra donc que son cas soit réglé avant qu'il puisse la mettre dans les emmerdes.

**Impondérables :** A priori, tout devrait marcher comme sur des roulettes... mais lorsqu'Amélie aura réussi à ouvrir le coffre-fort secret de l'Egyptien, elle tombera sur deux petits sacs de diamants : les trois gros diamants bleus qui constituent son butin désigné... et une douzaine de diamants non-taillés, provenant d'un autre coup auquel l'Egyptien est mêlé. S'en tiendra-t-elle au job convenu ou bien fera-t-elle main basse sur ce butin additionnel, au risque de déclencher tout un tas de conséquences problématiques ?

**Echappatoires :** Si Mélie assure, elle pourra normalement s'esquiver sans souci – en tous les cas pour le moment...

**Probabilités :** Pire fin = Mélie prise la main dans le sac par l'Egyptien, qui a un flingue et pourrait tout à fait la livrer à certains de ses amis les plus dangereux... Meilleure fin = succès total (+1 en Baraka), mission accomplie et énormes gains à la clé !

**Prolongements :** Si Amélie fait main basse sur les autres diamants, la bande de braqueurs qui a réalisé ce coup-là rentrera dans la danse... Mais même si Amélie se contente des trois diamants bleus, il y aura fatalement des répercussions. L'Egyptien saura que le coup vient de la Veuve Renard (qui, du reste, n'a pas vraiment l'intention de le lui cacher) et considèrera la chose comme une véritable déclaration de guerre. *Eh bien qu'il y vienne, ricane la Veuve...*

## Notes diverses

*En lui-même, cet épisode ne présentera pas de gros danger direct pour Amélie – mais il constitue le point de départ d'une intrigue qui rebondira ultérieurement. Il a aussi pour but d'introduire René la Frime, un second rôle attachant et pittoresque de grand-père arnaqueur qui pourrait bien réapparaître dans un prochain épisode. Enfin, Amélie devra aussi gérer les incertitudes d'Abel, à qui son protecteur, le toujours avisé Vassiliev (voir la saison précédente) a conseillé de tenter sa chance en Amérique, sous l'égide de riches collectionneurs de ses amis, les Steinberg, qui apprécient le talent d'Abel et seraient ravis de le ramener dans leur bagage pour le lancer à New York... Que va finalement décider Abel ? Et Amélie ? Partir avec lui ? Rester ? Cette décision aura évidemment un impact direct sur l'ambiance de la saison.*

## Notes d'après-jeu

- L'épisode a bien fonctionné. Comme d'habitude, Amélie a opéré avec prudence et professionnalisme. Elle a sympathisé avec René la Frime, n'a pas piqué les autres diamants et a bien géré le problème du Gaspard – *qui ne sera plus un souci pour qui que ce soit*, dixit la Veuve Renard...

- Mais c'est la question d'un possible départ d'Abel pour les Etats Unis qui a donné à l'épisode toute sa densité émotionnelle... Pour Amélie, Abel ne peut pas laisser passer cette chance ! Et ils ont décidé de tenter l'aventure ensemble. L'Hirondelle se donne donc encore quelques mois avant de quitter Paris et la France avec son homme – le temps de régler quelques dernières affaires. Le futur départ d'Amélie et Abel pour les USA constitue donc l'horizon final de cette saison et de notre série. Mais d'ici là, tant de choses peuvent arriver...

# Épisode 2 : Chambre Noire

## Résumé d'avant-jeu

Rien ne va plus chez les amazones de Montparnasse ! Rosita l'Espingouine moisit en prison... mais le sinistre inspecteur Lemoigne de la Mondaine est bien décidé à reprendre en main le cabaret du Cléo, racheté par Dora de Montmartre, ainsi que le réseau des *gigolas*, un peu trop indépendantes... Là-dessus, voilà que la belle Noé, la plus rebelle d'entre elles, disparaît mystérieusement... Désireuse de tirer l'affaire au clair, Laure de Montparnasse demande à Amélie de fureter un peu et de tâter le terrain auprès de son contact le commissaire Travers, déterminé à faire tomber Lemoigne et ses associés. De son côté, Travers a aussi des nouvelles : Lulu la Balafrée, l'ennemie jurée d'Amélie, a refait surface... Et où donc ? A Montparnasse ! Bien sûr, les deux affaires n'en font qu'une... L'Hirondelle va devoir rassembler les pièces du puzzle... et fissa, avant que Lulu ne s'en prenne à elle et aux siens.

## Ingrédients

**Cible :** Lulu de Nanterre, Florimond le photographe et, par la bande, Lemoigne de la Mondaine, flic aussi véreux que dangereux...

**Objectif :** Déterminer si Noé la gigola est bel et bien séquestrée par Lulu et Florimond, grand protégé de Lemoigne, afin de permettre au commissaire Travers d'organiser une descente de police chez le photographe, d'arrêter ce dernier et de le mettre sous pression pour qu'il balance tout ce qu'il sait sur les petites affaires secrètes du flic de la Mondaine...

**Difficultés :** A priori, le job d'Amélie se rapprochera d'un cambriolage classique (s'introduire nuitamment chez Florimond, inspecter les lieux sans être détectée, etc.) mais sans butin à la clé, son but étant de s'assurer que la malheureuse Noé se trouve bien détenue contre son gré chez le photographe louche... Comme toute intrusion illicite, cette expédition comporte forcément des risques – et si Amélie se retrouve face à Lulu de Nanterre, les choses prendront fatalement un fort vilain tour...

**Complications :** Le retour de Lulu va sans aucun doute mettre Amélie sous une grande pression psychologique : vu le triste sort de Coco la Cannelle (voir saison 1, épisode 3), elle aura d'excellentes raisons de craindre pour ses proches, à commencer par Victor l'Asticot et par Abel, l'homme de sa vie. Elle devra garder la tête froide et agir rapidement... mais en évitant toute précipitation.

**Impondérables :** Quand Mélie réussira à retrouver Noé, enfermée dans une chambre, menottée au lit et bourrée de morphine, la prisonnière risque fort de ne pas rester silencieuse et de réveiller l'occupante de la chambre d'à côté – sa tortionnaire, Lulu... Plus largement, l'affaire Noé réservera aussi quelques surprises, même pour la sagace Laure de Montpar : bien loin d'être victime des agissements de Lemoigne, son associée Dora de Montmartre a en réalité conclu un petit arrangement secret avec le flic ripou...

**Echappatoires :** Si Mélie n'est pas repérée lors de sa petite expédition de reconnaissance nocturne, elle pourra normalement s'éclipser sans problème. Dans le cas contraire, elle devra compter sur son Esquive et sa Baraka pour se tirer de ce guépier...

**Probabilités :** Pire fin = Mélie alpaguée par Lulu, tout à fait disposée à la liquider après l'avoir cuisinée... Meilleure fin = succès total (+1 en Baraka), Noé hors de danger, Lulu et Florimond sous les verrous et Lemoigne mis à mal par Travers...

**Prolongements :** Selon la façon dont les choses tournent, cet épisode pourrait avoir des répercussions tragiques pour Amélie et son entourage ou, à l'inverse, signer la fin de Lulu de Nanterre et de Florimond, bon débarras dans les deux cas ! Quel que soit le résultat de courses, la partie d'échecs Travers-Lemoigne entrera dans sa phase finale : reste à savoir qui sera le vainqueur...

## Notes diverses

*Cet épisode convoque une palanquée de seconds rôles introduits dans les saisons précédentes. On retrouve notamment le commissaire Travers, les amazones de Paris (Laure, Dora, Noé et les gigolas...), le photographe pornographe Florimond, son protecteur l'insaisissable inspecteur Lemoigne de la Mondaine (qu'Amélie n'a toujours pas rencontré de visu... mais qui sait ?) et, surtout, Lulu de Nanterre, alias la Balafrée, alias l'Estafe, ennemie jurée de l'Hirondelle... et qui n'avait pas refait surface depuis la première saison. L'intrigue générale du scénario recycle une idée que je n'avais pas pu concrétiser lors de la précédente saison – avec, en prime, le retour de Lulu, histoire de faire monter les enchères !*

## Notes d'après-jeu

- Comme d'hab, Amélie a agi avec sang-froid et professionnalisme – même si l'implication de Lulu dans l'histoire l'a plongée, dès le début, dans une anxiété propre à nouer les tripes... Cela nous a donné une scène mémorable, où la tension psychologique était à son comble : Amélie, planquée in extremis sous le lit de la malheureuse Noé, écoutant cette sale garce de Lulu narguer et torturer sa victime...

- Résultat des courses : descente de police menée par Travers en personne, Florimond sous les verrous, Noé secourue... mais Lulu envolée ! Enfermé en préventive à la Santé, Florimond crache pas mal de révélations compromettantes susceptibles d'embarrasser Lemoigne... mais est opportunément retrouvé pendu dans sa cellule avant d'avoir pu terminer ses confessions. Et pour finir, c'est Lulu elle-même qu'on découvrira étranglée dans un hôtel minable de Clichy – une fin sordide, mais quel soulagement pour notre Hirondelle ! L'inspecteur Lemoigne coupe les branches malades. La confrontation finale entre Travers et lui approche à grands pas – et Amélie espère de tout cœur rester en dehors du coup...

- Sylvie et moi ayant décidé, à l'issue de l'épisode précédent, que cette saison des *Exploits de l'Hirondelle* serait la dernière, je tenais absolument à acheminer toute l'intrigue Travers-Lemoigne vers son dénouement (encore à venir...) – mais aussi à ramener Lulu de Nanterre, l'ancienne Némésis d'Amélie, une dernière fois dans la série. Cet épisode m'a donc permis de faire d'une pierre deux coups...

- Avec tout ça, notre héroïne n'a toujours pas trouvé le bon moment pour parler mariage avec Abel... la prochaine fois, peut-être ?

# Épisode 3 : Affaires de Famille

## Résumé d'avant-jeu

Alors qu'Amélie commence à préparer son futur départ de Paname pour l'Amérique (si tout va bien...), son ami Albert de Santeuil implore son aide. La sœur d'Albert, la piquante Valentine (voir l'épisode 5 de la saison 1 et l'épisode 2 de la saison 2), est tombée sous la coupe de l'ignoble Jacques de Valmy, alias Valmont (déjà croisé par Amélie...), qui l'a séduite et semble bien décidé à *rentrer dans la famille de Santeuil* en l'épousant – une éventualité qu'Albert, tout mouton noir qu'il est, ne saurait tolérer ! Mais au-delà du prestige familial, c'est avant tout sa sœur bien aimée que le dandy souhaite soustraire aux griffes d'un homme qu'Amélie et lui savent capable de tout... L'Hirondelle, *persona non grata* depuis que le père et les frères d'Albert ont découvert son « lourd passé », acceptera-t-elle d'accompagner incognito Albert à Trouville, pour tenter de sauver Valentine du déshonneur... ou pire ?

## Ingrédients

**Cible :** Jacques de Valmy, alias Valmont, séducteur sans scrupules et escroc mondain (voir l'épisode 1 de la saison 3).

**Objectif :** Trouver un moyen de soustraire Valentine à l'emprise de Valmont, en préservant (si possible) sa réputation... ce qui implique de mettre le bourreau des cœurs hors-jeu, d'une façon ou d'une autre. Mais comment faire ?

**Difficultés :** Encore une fois, il y a urgence... car Valmont est sur le point d'arracher le consentement de la famille de Valentine, fort du tort qu'il pourrait causer à la jeune femme et à son honneur s'il venait à être contrarié dans ses ambitions. Amélie et Albert devront jouer serré, d'autant qu'Armand, un des frères aînés d'Albert, s'est mis dans la tête de « régler la situation » en négociant un accord financier avec de Valmy... mais ni le pompeux Armand ni la romanesque Valentine ne soupçonnent l'ampleur de l'ignominie du séducteur, aussi cupide que cynique. Comment faire lâcher prise à un homme pareil ?

**Complications :** Le fait qu'Amélie ne puisse séjourner chez les de Santeuil compliquera évidemment sa tâche ; elle pourra toutefois toujours compter sur les informations que lui livrera Albert... lequel va sentir son côté « cerveau criminel » se réveiller et commencer à ourdir un plan machiavélique contre le corrupteur de sa sœur. Or, si Albert peut avoir de brillantes idées, Amélie sait bien qu'il est aussi susceptible de céder au *traczir* quand il s'agit de passer à l'action... Cerise sur le gâteau : Valentine est enceinte de Valmont, ce qui va évidemment faire pencher la balance dans le sens d'un mariage arrangé express visant à *limiter* le scandale...

**Impondérables :** Pour arranger le tout, Amélie va avoir la surprise de retrouver une autre figure désagréablement familière à Trouville, dans l'orbite de Valmont : le vénérable Frémontel, dont elle avait elle-même provoqué l'emprisonnement en préventive lors du dernier épisode de la saison 3... Brisé par son incarcération, grillé à Paris mais bien décidé à se refaire, Frémontel s'est attaché à Valmont comme un parasite – mais Amélie sait bien que de vives tensions existent entre les deux « amis »... Ces tensions pourraient-elles être exploitées dans le cadre du plan d'Albert ? Notons enfin que les deux malfaisants ne pourront qu'être affectés par les récents événements survenus à l'issue de l'épisode précédent (arrestation et « suicide » de Florimond en prison, départ précipité du Marquis de Bressac à l'étranger...).

**Probabilités :** Pire fin = suicide de Valentine, déshonorée et outragée ; Meilleure fin = succès total (+1 en Baraka), Valmont mis hors d'état de nuire (et peut-être aussi Frémontel ?), réputation de Valentine à peu près sauvegardée et victoire personnelle pour Albert. Du point de vue de Mélie, l'impact de l'épisode sera sans doute surtout psychologique (mais ça aussi, c'est important).

**Prolongements :** Selon l'issue de l'épisode, l'amitié entre Amélie et Albert pourra en sortir renforcée ou, au contraire, abimée... A la fin, ce sera de toute façon retour-à-Paris, pour retrouver Abel et leurs projets d'Amérique...

## Notes diverses

*Avant que notre série ne s'achève, je tenais absolument à ramener l'Hirondelle à Trouville, dans l'orbite de la famille d'Albert, dans cette ambiance balnéaire qui avait fait merveille lors de l'épisode 5 de la saison 1.*

*Ce scénario, qui joue donc sur la fibre altruiste de l'Hirondelle, sur ses sentiments et sur ses liens privilégiés avec un second rôle (Albert), est l'exemple-type du genre d'histoire que le JDR « mono-joueur » permet d'explorer beaucoup plus facilement qu'avec un groupe de persos.*

*Comme le précédent, cet épisode fait intervenir plusieurs seconds rôles déjà rencontrés lors d'aventures précédentes, pour le plaisir du jeu mais aussi histoire de boucler quelques loose ends avant le rideau final. Si la rencontre Valmont-Valentine était prévue de longue date, l'implication de Frémontel dans l'histoire s'est décidée tardivement et, si elle semble finalement assez logique, est en réalité due à une singulière coïncidence : en relisant mes notes de l'épisode 5 de la saison 1 relatives à Trouville, j'ai réalisé que j'avais déjà donné au directeur de l'Hôtel des Roches Noires (un des décors de l'histoire et de ce nouveau chapitre) le nom de Frémontel ! Je ne pouvais évidemment ignorer ce « hasard » ! J'ai donc décidé que le Frémontel de Paris était le neveu du directeur trouvillais, vers lequel il s'était tout naturellement tourné suite à ses récents déboires.*

## Notes d'après-jeu

- Valmont abattu par un Frémontel chauffé à blanc (et joliment manœuvré)... L'épisode a été un succès, avec beaucoup d'émotion... Il s'est terminé par le mariage d'Amélie et d'Abel. L'Hirondelle s'est-elle donc rangée pour de bon ? La suite au prochain épisode...

# Épisode 4 : L'Hirondelle aux Abois

## Résumé d'avant-jeu

Quand, après lui avoir damé le pion avec l'aide de l'Hirondelle, la Veuve Renard s'était mis en tête de mettre Nestor l'Égyptien hors-jeu, Mélie s'était dit que sa fourgue attitrée s'engageait sur un terrain glissant... Et elle avait raison car le retour de bâton va être terrible ! Après avoir fait tabasser la vieille taupe (et fait liquider son fidèle factotum Bastien), l'Égyptien va envoyer ses associés cueillir Amélie en pleine rue, pour une « mise au point amicale », le genre de leçon qu'il réservait aux filles trop rétives lorsqu'il faisait encore le mac à Alexandrie... Que fera l'Hirondelle pour échapper au pire ? Et cette nouvelle cascade d'emmerdes va-t-elle sonner le glas des rêves d'Amérique d'Amélie, alors qu'elle est si près du but ? Entre flics et malfrats, braqueurs et mobilards, l'étau se resserre sur l'Hirondelle, qui va vivre là une de ses aventures les plus éprouvantes... celle de trop ?

## Ingrédients

**Cible :** Ici, c'est plutôt Amélie la cible, victime des attentions malveillantes de Nestor l'Égyptien à son encontre.

**Objectif :** Réussir à échapper aux griffes de l'Égyptien et de ses hommes de main, sachant qu'Amélie sera sans doute amenée à commettre l'irréparable pour empêcher le truand d'abuser d'elle. A partir de là, elle se retrouvera prise dans un maelström de conséquences... Il lui faudra non seulement sauver sa peau mais aussi s'assurer que ses proches, à commencer par Abel, ne se retrouvent pas emportés dans ces fort vilains événements – ce qui pourrait briser son existence...

**Difficultés :** Il y aura d'abord la confrontation avec l'Égyptien, sans doute suivie d'une carapate désespérée, avec la nécessité de se planquer et de mettre Abel en sécurité... Mélie va devoir jouer serré et elle aura besoin de toute l'aide que pourront lui apporter ses amis, à commencer par l'Asticot, toujours aussi fiable et débrouillard.

**Complications :** L'épisode constituera, en lui-même, une série de complications. Le cours des événements dépendra pour l'essentiel des décisions et des actions d'Amélie, de son degré d'imprudence et de la façon dont elle réagira à la pression...

**Impondérables :** Parlons plutôt d'imprévu : le retour de l'attachant René la Frime (voir épisode 1), lui aussi victime de la riposte de Nestor l'Égyptien – et qui pourra être d'une aide précieuse, s'il réussit à sauver sa peau. Les « associés » de l'Égyptien (qu'il a tendance à traiter un peu trop comme de simples hommes de main) sont les trois braqueurs professionnels (auteurs du casse chez le diamantaire de la rue Cadet, source des mystérieux autres diamants qu'Amélie avait trouvés – sans les emporter - dans le coffre-fort du fourgue, lors de l'épisode 1) : la situation pourra être rendue plus complexe à cause des tensions existant entre l'Égyptien et leur chef (un ancien officier colonial surnommé « le Capitaine », qui apprécie fort peu les manières de l'Égyptien, mais les affaires sont les affaires...). Selon les choix d'Amélie et le tour pris par les événements, elle pourrait se retrouver obligée de pactiser avec eux ou, à l'inverse, d'aider les flics à leur mettre la main dessus...

**Echappatoires :** Si Mélie bute l'Égyptien (elle aura sa chance, en utilisant une épingle à chapeau au moment critique...), elle devra absolument couvrir ses traces, étant « déjà connue des services de police » (cf. son séjour à l'ombre tiré sur la table des aléas lors de la création du personnage). Heureusement, René la Frime connaît peut-être quelqu'un de fort utile (un ancien artificier anarchiste... eh oui ! rien de tel qu'une petite explosion pour effacer des empreintes...). Une chose est sûre : la partie sera serrée.

**Probabilités :** Pire fin = Mélie brisée par l'Égyptien ou arrêtée pour son meurtre... Meilleure fin = succès total (+1 en Baraka), traces effacées, Mélie hors de danger et prête, enfin, à faire ses adieux à Paname...

**Prolongements :** Selon la façon dont les choses tournent, cet épisode pourra ouvrir la porte vers un futur happy end ou, au contraire, anéantir les rêves de l'Hirondelle et la rejeter au fond du trou...

## Notes diverses

*Cet épisode sera sans aucun doute une véritable ordalie pour Amélie, notre héroïne se retrouvant, presque d'entrée de jeu, à la merci d'un homme habitué à briser les femmes pour les faire marcher droit. Et la suite (fuite, cavale, décisions cruciales...) la jettera dans un véritable tourbillon, à l'opposé de son modus operandi habituel – prudence, précautions et préparation. Bref, notre héroïne sera violemment sortie de sa zone de confort, comme on dit maintenant. Dernier épisode parisien (sans doute...) de notre série, cet antépénultième scénario constituera aussi un paroxysme psychologique et dramatique, puisqu'il confrontera Amélie à cette violence criminelle qu'elle a toujours cherché à éviter : l'Hirondelle, pour se défendre, deviendra-t-elle une meurtrière ? Et quelles seront les conséquences pour elle, Abel et leur futur ?*

## Notes d'après-jeu

- Comme je l'avais espéré, l'épisode a été extrêmement fort sur le plan émotionnel, avec une héroïne sous pression dès les premières minutes de jeu... Amélie a néanmoins réussi à garder la tête froide et à « neutraliser » Nestor l'Égyptien avant qu'il lui fasse subir le pire... en lui enfonçant in extremis une épingle à chapeau dans le globe oculaire, tout ça après un fiasco (20 naturel !) qui a encore contribué à faire grimper la tension – et il a fallu qu'Amélie brûle tous ses points de Baraka pour se tirer de ce très mauvais pas... mais ce n'était que le début d'un scénario assez ordalique, durant lequel la joueuse a magistralement interprété une Hirondelle aux abois, confrontée au retour-de-bâton de trop et qui s'est achevée par une scène très touchante d'adieu entre Amélie et son jeune protégé, à qui elle a laissé ses précieux outils de cambrioleuse. Tout un symbole...

- L'Hirondelle a donc fait ses adieux à Paname... et à la cambriole. Amélie et Abel vont rejoindre les richissimes mécènes de ce dernier, les Steinberg, pour un séjour sur la Riviera, « chez les heureux du monde », avant de partir avec eux pour New York et une nouvelle vie. Il nous reste encore deux épisodes à jouer et après, rideau !

# Épisode 5 : Mélie à Monte Carlo

## Résumé d'avant-jeu

Juillet 1912. L'Hirondelle a raccroché pour de bon – et c'est tant mieux, car la voici à Monte Carlo, chez les heureux du monde, là où la richesse s'étale sans complexes et où les occasions (vous savez, celles dont on dit qu'elles *font le larron*) sont légion... Mais Amélie en est sûre : elle a tourné la page et elle doit maintenant prendre ses marques dans une nouvelle vie à laquelle rien ne l'avait préparée jusqu'ici. Au programme : palaces somptueux et casino pour millionnaires, nouveaux riches et aristocrates russes, retrouvailles-surprise (Valentine de Santeuil !) et rencontres mondaines... Cela dit, tout ça n'est qu'un hors d'œuvre. Mélie va bientôt se retrouver mêlée à une sombre histoire aux ingrédients dignes d'un mélodrame : le désir de vengeance d'une femme bafouée, les intrigues d'un suborneur sans scrupules et, bien sûr, le vol d'un collier d'émeraudes. Mais cette fois, elle n'y est pour rien, juré !

## Ingrédients

**Cible :** Le Comte Nikolai Voronov, don juan cynique et manipulateur auprès duquel feu Jacques de Valmy fait figure d'amateur...

**Objectif :** Tout dépend des choix que va faire Amélie – c'est-à-dire du degré auquel elle se mêlera des histoires de différents seconds rôles, comme l'excentrique et névrosée Baronne Alexandra Senyavin ou Louise-Andréa Lehmann, femme bafouée et veuve d'un homme poussé au suicide par la malveillance de Voronov... L'idée générale est d'amener Amélie à aider cette dernière, voire à essayer de damer elle-même le pion du Comte – ou, en tous les cas, à limiter les dégâts causés par ses sordides intrigues.

**Difficultés :** Celles-ci seront surtout pour moi, en tant que Pousse-au-Crime : pas évident d'amener (en douceur) une voleuse qui a décidé de se ranger à s'impliquer dans une affaire délicate, qui pourrait bien lui rebondir dans la figure. D'un autre côté, je sais que je pourrai compter sur le côté plutôt altruiste du personnage et j'ai délibérément conçu mon intrigue autour de l'idée d'une forme de solidarité féminine face à un homme manipulateur et destructeur. Tout cela sera normalement aidé par le retour-surprise de Valentine de Santeuil et le fait que la situation fasse clairement écho à ce qui s'est passé deux épisodes plus tôt...

**Complications :** L'intrigue impliquant (entre autres péripéties) un vol de bijoux (dans lequel Amélie n'a rien à voir), notre héroïne devra marcher sur des œufs et aussi affronter les soupçons injustifiés de son époux Abel, les apparences étant contre elle. La décision d'Amélie de laisser son passé criminel derrière elle devrait aussi ajouter une dimension intéressante à l'histoire, sans forcément, d'ailleurs, lui faciliter la tâche. Et bien sûr, un faux pas avec Voronov pourrait avoir de lourdes conséquences. Et, bien sûr, la Sûreté publique de Monaco dépêchera un de ses plus fins limiers pour enquêter sur le vol des émeraudes de la baronne...

**Impondérables :** Même si elle peut gagner sa confiance, Amélie ne pourra pas détourner Louise-Andréa Lehmann de son projet de vengeance contre Voronov, qui a terni sa réputation et provoqué le suicide de son époux deux ans plus tôt. Selon le timing et les initiatives de notre héroïne, l'agenda fatal de la veuve vengeresse pourrait compliquer les choses pour Amélie, voire la mettre dans de sérieux ennuis, susceptibles d'abîmer sa relation (mariée !) avec Abel, voire de compromettre leur avenir commun. Même si Amélie n'est pas aussi personnellement impliquée que dans l'épisode précédent, cette histoire ne sera pas sans enjeu pour elle.

**Echappatoires :** Si Mélie se met vraiment dans de gros ennuis, sa meilleure bouée de sauvetage pourrait être la fantasque baronne Senyavin, richissime aristocrate russe jouissant à ce titre d'une influence considérable dans le microcosme monégasque... Encore faudra-t-il que l'Hirondelle ait suscité, en amont, la sympathie de la baronne, au tempérament plutôt erratique.

**Probabilités :** Pire fin = Mélie impliquée dans le meurtre de Voronov par Louise-Andréa Lehmann ou accusée du vol des émeraudes, arrêtée par la Sûreté publique de Monaco, plaquée par Abel, abandonnée par les richissimes Steinberg avant leur départ pour New York... Meilleure fin = justice faite, Voronov hors-jeu et pas de nouvelle victime...

**Prolongements :** Cet avant-dernier épisode (de la saison mais aussi de la série !) prépare aussi le terrain pour notre ultime scénario, prévu pour se dérouler à bord d'un paquebot de luxe traversant l'Atlantique, direction New York... à moins que tout dérape !

## Notes diverses

*J'ai pris un plaisir certain à me documenter sur le Monaco de la Belle Époque – j'ignorais, par exemple, que le Rocher avait connu, elle aussi, une révolution (mais oui)... en 1910 (après quoi la famille régnante consentit à faire de la Principauté une monarchie constitutionnelle). La présence d'une « colonie russe » (on ne parle pas encore de « Russes blancs », à l'époque...), qui m'avait été rappelée par Sylvie elle-même lors de nos discussions d'après l'épisode 4, m'a aussi permis de nous plonger dans une ambiance évoquant un peu le film « Les Yeux Noirs », ajoutant une touche de mélancolie bienvenue à l'atmosphère estivale monégasque. Enfin, j'ai essayé de tailler l'intrigue sur mesure pour que certains de ses éléments fassent directement écho aux dernières décisions d'Amélie – raccrocher de la cambriole et changer de vie – et pour que son implication dans l'histoire ne paraisse pas trop artificielle ou parachutée. Ah oui, j'allais oublier : normalement, l'inévitable Armand Lanvin fera brièvement son apparition, lors de l'épilogue (histoire de saluer l'Hirondelle une dernière fois).*

## Notes d'après-jeu

- Ce fut un superbe moment de jeu ; le côté psychologique et un peu intimiste de l'intrigue a très bien fonctionné, avec de très belles scènes pleines d'émotion, notamment avec Valentine et Louise-Andréa Lehmann, la femme bafouée. Les échos avec l'épisode 3 de cette dernière saison (mais aussi avec d'autres événements des saisons précédentes) ont (comme je l'espérais) renforcé l'intensité du scénario et l'implication personnelle de l'héroïne. Côté ambiance, nous avons réussi à jouer à la fois sur la mélancolie et la légèreté, la gravité et l'humour. **En route pour le final !**

# Épisode 6 : L'Hirondelle s'envole

## Résumé d'avant-jeu

Septembre 1912. Le paquebot France, alias « le Versailles des Mers », s'apprête à appareiller pour le port de New York – avec, parmi ses passagers (et en première classe, s'il vous plaît !) Amélie Markowicz née Lenoir, son époux Abel et les Steinberg, ses généreux mécènes... Mais à quelques heures du grand départ pour le nouveau monde et une nouvelle vie, le passé d'Amélie va lui revenir en pleine figure, sous la forme d'un héritage inattendu, de souvenirs du siècle dernier et du fantôme de son monte-en-l'air de père, le Professeur. Que cache la mystérieuse boîte à secrets léguée à Mélie par la Veuve Renard ? Et qui est ce type qui ne cesse de l'épier lorsqu'elle se promène sur le pont du navire... un inconnu qu'elle est pourtant certaine d'avoir *déjà vu quelque part*... Pour la dernière fois, Amélie va devoir se confronter aux ombres du passé – et pour la première fois, peut-être, choisir son futur.

**Ingrédients :** Pour ce 24<sup>ème</sup> et dernier épisode des *Exploits de l'Hirondelle*, j'ai préféré casser le moule habituel de ces synopsis pour me focaliser sur l'essentiel : comment mettre sur pied un **épisode final** qui soit à la fois vraiment conclusif et à la hauteur de tout ce que nous avons joué auparavant – avec la même palette d'émotions : de la tension, un peu de mystère, un peu d'humour, une généreuse pincée de sentiments voire de mélo... Sachant qu'Amélie avait fermement décidé de raccrocher de la cambriole deux épisodes plus tôt, je ne pouvais honnêtement pas jouer sur le cliché du Dernier Gros Coup Avant la Retraite – mais il me fallait tout de même trouver une intrigue qui nous permettrait de mettre en perspective toute la carrière du personnage. Après un peu de brainstorming, trois points se sont imposés à mon cerveau de meneur de jeu... pardon, de Pousse-au-Crime.

**Primo : le décor obligatoire.** Vu qu'Amélie était censée traverser l'Atlantique à bord d'un paquebot de luxe, je me devais d'utiliser ledit paquebot comme décor – non seulement pour des raisons d'ambiance mais aussi pour que *la fin du voyage* coïncide avec la fin de l'histoire – non seulement de l'épisode, mais aussi de la série dans son entier.

**Secundo : l'angle incontournable.** Le seul moyen d'impliquer Amélie dans une ultime intrigue à la fois conclusive et très personnelle était de revenir aux sources du personnage, de jouer sur son passé... Comment ? En convoquant la figure de son père, le Professeur, cambrioleur d'exception bousillé par l'alcool mort d'une cirrhose alors que Mélie purgeait sa peine à Saint-Lazare, tout cela étant survenu *avant le jeu* (voir le background de notre héroïne). Jusqu'ici, l'ombre du Professeur avait parfois plané sur les pensées d'Amélie, laquelle s'était toujours forcée à mettre « tout ça » derrière elle... Avec ce dernier épisode, c'était donc *le moment ou jamais* de la confronter avec ce passé à la fois douloureux et fondateur, histoire de justement lui donner l'occasion de *régler ses comptes* avec lui, avant d'envisager sa nouvelle vie américaine...

**Tertio : le lien nécessaire.** Il était aussi indispensable que cette intrigue ne sorte pas de nulle part. Jusqu'ici, j'avais toujours profité des éventuelles répercussions d'épisodes déjà joués (y compris d'une saison à l'autre) pour échafauder de nouveaux scénarios, sur les modes *retour de bâton* ou *conséquences inattendues*, et il me semblait nécessaire de suivre cette logique jusqu'au bout, sous peine que l'intrigue de cet ultime épisode paraisse forcée ou artificielle...

La difficulté était, bien sûr, de réussir à jouer sur ces trois tableaux en même temps... C'est le troisième point qui m'a fourni la clé. En passant en revue les quelques *loose ends* restantes (sachant qu'aucune d'elles ne semblait appeler de suite directe ou de répercussion dramatique), je me suis rappelé qu'Amélie avait été assez affectée par le décès de la Veuve Renard (morte à l'hôpital des suites des sévices infligés par Nestor l'Égyptien et sa bande), à l'enterrement de laquelle elle n'avait même pas pu se rendre, étant alors occupée à planquer ses miches après avoir tué l'Égyptien (voir l'épisode *L'Hirondelle aux Abois*). J'ai alors eu l'idée du testament et du legs d'un objet mystérieux à Amélie par la Veuve Renard – ainsi appelée, rappelons-le, parce qu'elle avait été l'épouse et la principale complice du Renard, légendaire cambrioleur du Second Empire...

Que contenait la fameuse boîte à secrets ? Un énorme diamant jaune, un joyau unique (et a priori impossible à fourguer), que j'ai baptisé la *Pierre de Mazarin*, en hommage à l'aventure éponyme de Sherlock Holmes écrite par Arthur Conan Doyle (on ne se refait pas...). Le diamant avait jadis été dérobé par le Renard à Napoléon III en personne – sans doute son dernier et son plus beau coup, qui fut passé sous silence à l'époque mais dont le bien nommé Professeur connaissait les détails ! Ceci me permettrait, en outre, d'introduire une scène de flashback émouvante, me donnant ainsi l'occasion d'interpréter brièvement le rôle du père d'Amélie... Comme souvent, une idée en amena une autre, et ce flashback d'enfance m'en suggéra aussitôt un second : celui de l'arrestation du Professeur et d'Amélie, avant l'incarcération de cette dernière et le décès du premier.

A partir de là, les autres éléments sont tombés en place d'eux-mêmes : quelqu'un d'autre avait découvert que la Pierre de Mazarin, plus de 40 ans après son vol, avait été soigneusement gardée par la Veuve Renard – quelqu'un qui avait eu accès au testament et qui, in extremis, avait poursuivi le clerc de notaire parti à la recherche d'Amélie, puis cette dernière à bord du France ! Un détective de la redoutable agence Argus (déjà évoquée plusieurs fois dans la série)... et qui ne pouvait être que l'ancien **inspecteur de police ayant jadis arrêté l'Hirondelle et le Professeur** – le parfait *fantôme du passé*, idéal dernier adversaire de notre héroïne !

**Noté d'après-jeu :** Ce fut un grand moment, avec beaucoup de tension dramatique et d'émotion pour Amélie (et sa joueuse). Se sentant totalement prise au piège par l'odieux Fayard (qui, elle en était sûre, la signalerait aux Pinkerton et aux autorités américaines même si elle lui remettait la pierre), elle était prête à quitter Abel pour qu'il puisse faire sa vie à New York, sans elle et son foutu passé – une très belle scène, à la fois touchante et poignante. La mort dans l'âme (et sur les conseils d'Abel), elle a fini par donner le diamant à Fayard... dont le triomphe fut de courte durée car sa joie intense provoqua chez lui une crise cardiaque fatale (à croire que la Pierre de Mazarin est maudite...). Je gardais évidemment ce coup du sort (de Baraka !) final en réserve (avec d'autres dénouements possibles), l'essentiel du scénario étant ailleurs – dans les émotions, les décisions et les choix du personnage... Ce fut un super-épisode et une très belle conclusion à notre série. Pour Amélie, une nouvelle vie commence. L'Hirondelle s'est envolée !

# Bilan de la Série

## Quatre Saisons Mémorables

Meneur de jeu depuis près de 40 ans (diable, comme le temps passe...), je ne suis pas encore blasé et notre chronique solo des *As du Crime* comptera comme un de mes meilleurs souvenirs de JDR. Conçue comme une série télé un peu rétro, elle en a tenu toutes les promesses et, pour tout dire, elle a dépassé mes espérances en termes de *drama*, d'atmosphère et de fluidité narrative... La façon dont Sylvie a construit, interprété et fait évoluer son personnage y est naturellement pour beaucoup – et les décisions cruciales prises par Amélie lors de cette ultime saison ont eu une influence cruciale sur le contenu et l'ambiance de ses épisodes.

Quand nous nous sommes embarqués pour cette quatrième époque, je n'avais pas décidé que cette saison serait la dernière – même si je savais déjà que l'approche de la Première Guerre Mondiale sonnerait de toute façon le glas des aventures de l'Hirondelle (et de son monde). Mais le choix d'Amélie s'est imposé en jeu dès le début, ce qui m'a permis de lui donner un impact majeur sur la suite et une résonance allant *crescendo*, jusqu'au final. Je tenais à « finir en beauté », avec une vraie fin amenant Amélie au bout de son histoire... Mission accomplie !

## Retour d'Expérience

Cinq trucs que j'avais déjà appris en tant que MJ mais que cette chronique a confirmés de façon éclatante :

### 1) Le Point de Vue Interne en Jeu de Rôle

Le fait de jouer avec un seul joueur ou une seule joueuse permet vraiment d'explorer les émotions, les sentiments et la vie privée du personnage – et même de leur donner une place centrale dans certaines intrigues. Et ça change pas mal de choses... J'irai même plus loin, en fait : dans une chronique en face-à-face, cette dimension n'est pas seulement une *possibilité*, mais un *impératif*.

### 2) Flexibilité et Improvisation

S'il est préférable de savoir à peu près où on va quand on se lance dans une chronique, mieux vaut parfois éviter de trop planifier les choses, de trop mettre l'intrigue sur des rails – particulièrement dans une chronique avec un seul joueur ou une seule joueuse, où les décisions dépendent de choix individuels plutôt que d'un consensus peut-être plus facile à anticiper voire à provoquer. Il y a deux bonnes raisons d'éviter le *railroading* excessif : d'une part, cela laisse plus de liberté d'action et de marge de manœuvre au(x) joueur(s), ce qui est toujours une bonne chose ; d'autre part, cela évite de se retrouver le bec dans l'eau quand l'intrigue prend finalement un tour imprévu. Il faut donc prévoir des plans B et se tenir prêt à improviser, avec les moyens du bord.

### 3) Ressorts Dramatiques

Mettre un personnage en situation de vie ou de mort constitue toujours un moment fort (voire, diront certains, un passage obligé) mais il y a plein d'autres leviers sur lesquels on peut jouer pour le placer sous pression – la peur, par exemple, de se retrouver en prison pour plusieurs années, de perdre la confiance de ses proches ou de voir ces derniers devenir victimes collatérales de tel mauvais choix ou de tel retour de bâton, autant de points sur lesquels j'ai joué sans vergogne lors des *Exploits de l'Hirondelle*.

### 4) L'Histoire en Arrière-Plan

Pour évoquer en jeu une certaine époque ou pour mettre en scène des personnages historiques, il faut garder à l'esprit qu'un jeu de rôle n'est pas une reconstitution mais une *fiction*. Plutôt que d'accumuler faits réels et détails qui font vrai (au risque de donner aux joueurs l'impression de *jouer dans un musée*, voire dans un magasin de porcelaine où tout mouvement excessif peut avoir de fâcheuses conséquences...), mieux vaut se fixer sur un épisode particulier de l'Histoire et l'utiliser comme simple toile de fond évocatrice mais anecdotique (comme pour l'odyssée sanglante de la Bande à Bonnot, dans notre saison 4) ou comme élément central à partir duquel broder vos propres intrigues (comme le fameux vol de la Joconde, dans notre saison 3).

### 5) Arcs Narratifs & Techniques Scénaristiques

De même que le début d'une campagne constitue toujours un moment crucial, il faut aussi *savoir finir* – et pas simplement quand « il n'y a plus rien à jouer » ou que « l'objectif final » a été atteint. Comme dans n'importe quelle fiction, on doit sentir *venir la fin*, ce qui implique de préparer le terrain et aussi de refléter cette progression dramatique en cours de jeu... ce qui est évidemment un peu plus difficile à orchestrer que dans une fiction non-interactive, où tout est écrit d'avance... Dans l'idéal, dans une chronique avec un nombre réduit de joueurs, chaque PJ devrait avoir droit à son propre arc narratif, pour que sa vie-en-jeu ne se limite pas à une simple succession d'aventures. Sur ce point comme sur d'autres, étudier la façon dont les scénaristes de séries télé construisent leurs récits sous forme de *saisons* peut s'avérer très utile à tout meneur de jeu : entre deux saisons, les scénaristes aussi savent (à peu près) où ils vont mais sont aussi souvent obligés de s'adapter à certaines vicissitudes imprévues, comme par exemple le départ d'un acteur ou le *feedback* des spectateurs... Ils font aussi en sorte de se ménager des *portes de sortie* narratives ou de laisser certains points en suspens, afin de garder une certaine marge de manœuvre dans leur construction des futurs épisodes. Bien sûr, l'art du MJ n'est pas tout à fait le même – mais il y a tout de même pas mal de points communs à dégager entre ces deux pratiques.

## Le Mot de la Joueuse

*J'ai demandé à Sylvie, la joueuse de l'Hirondelle, d'écrire un petit topo concernant son expérience de jeu avec ce personnage.*

Jouer Amélie a représenté un défi quand on est habituée à jouer des personnages avec des pouvoirs comme les immortels d'Ambre, les êtres du Monde des Ténèbres ou une Time Lady dans *Doctor Who*. Ce que je trouve passionnant dans le jeu en one to one (un joueur, un MJ), c'est d'explorer à fond la psychologie du personnage et de construire une histoire avec le meneur de jeu

Construire (et non pas juste créer) son personnage facilite ensuite grandement son interprétation en jeu; cela permet de mieux voir comment il réagira face à telle ou telle situation... Cette approche donne aussi au MJ des accroches pour de futures intrigues personnelles.

Nous avons tout d'abord établi un profil avec Olivier : une jeune femme, cambrioleuse experte, spécialisée dans le vol des bijoux. Ensuite, nous l'avons créée avec les règles du jeu. Et là aussi, cela permet de définir comment on pourra jouer le personnage, notamment en ce qui concerne le relationnel et les interactions sociales : ainsi, Amélie, avec son score très moyen de Classe (10) et aucun vrai talent d'influence ou de persuasion, n'était ni une séductrice ni une baratineuse... par contre, ses scores très élevés dans ses talents de cambrioleuse faisaient clairement d'elle une professionnelle, voire une sorte de virtuose.

Ensuite, j'ai choisi une photo pour la représenter - une étape cruciale dans la construction de personnage telle que je la conçois. Trouver une image pour votre perso, c'est finalement le premier vrai contact que vous avez avec lui : c'est cette image qui va orienter votre interprétation du personnage mais peut aussi donner une idée des futures réactions des PNJ vis à vis de lui. Pour Amélie, j'ai choisi [Adèle Exarchopoulos dans le film \*Les Anarchistes\*](#). J'ai adoré son regard dur, déterminé... c'est ce regard qui m'a donné une des clés pour l'interpréter.

Dans *Les As du Crime*, à la création du personnage, vous avez des tirages qui déterminent des coups durs ou des coups de chance dans son vécu. Là, il s'est avéré qu'elle avait fait de la prison - un résultat qui a constitué un élément décisif dans la construction de son histoire personnelle, que j'ai élaborée et figulée ensuite avec Olivier. Là encore, il s'agit pour moi d'une étape essentielle pour n'importe quel personnage : les parents, leur sort, une fratrie (ou pas)... Même si on ne s'en sert pas forcément en jeu, cela permet de donner une assise à son personnage, de lui trouver des failles et des aspérités, de lui donner de la profondeur.

Pour définir simplement la psychologie du personnage, je me sers d'un concept emprunté à un des premiers jeux de rôle auxquels j'ai joué : *Vampire : La Mascarade*, c'est-à-dire les concepts de nature (la vérité intime du personnage) et de façade (ce qu'il donne à voir aux autres). C'est le meilleur guide de jeu que je connaisse, aussi simple qu'efficace. Avec ces deux éléments, vous savez toujours comment votre personnage va réagir car vous savez ce qui l'atteint, ce qui ne l'atteint pas, ce qui le fait disjoncter ou ce qui le laisse de marbre. Pour la façade d'Amélie, j'avais décidé qu'elle était réservée, calme, très discrète, en accord avec son absence de talents de persuasion et sa Classe très moyenne. En termes de nature, elle était plutôt sensible, avait extrêmement peur de la violence physique mais s'était aussi endurcie en prison. Donc, en jeu, elle était toujours peu bavarde et essayait au maximum d'échapper aux situations de violence, de danger physique. J'avais rattaché cela à son séjour en prison, durant lequel elle avait grièvement blessé une détenue qui la violentait - et comme j'avais aussi tiré un "ennemi juré", nous avons fait d'une pierre deux-coups, en créant le PNJ de Lulu de Nanterre, la « Némésis » d'Amélie.

A partir de ces principes-là, il a été facile d'incarner Amélie en jeu : après la mort de son amie Coco, elle a finalement préféré quitter Montmartre (sensibilité) ; elle a aidé Abel Markowicz car il représentait ce qu'elle n'avait pu faire pour Coco, une personne valable humainement mais vulnérable et menacée ; elle en est tombée amoureuse car c'était un homme non-violent et sensible, très différent des divers apaches et autres voyous croisés au cours de ses aventures....

Au fil des saisons, j'ai décidé qu'Amélie devenait plus sociable grâce aux rencontres qu'elle faisait. Elle se découvrait aussi plutôt fine psychologue (d'où le gain du talent Flair entre deux saisons). Cette évolution l'a amenée à aider plus de gens, pas toujours de manière très adroite ou légale mais toujours avec un certain altruisme... mais cela l'a amenée aussi petit à petit vers la fin de sa carrière de voleuse. Il était donc logique que la quatrième saison soit la dernière, vu tout ce que l'Hirondelle avait déjà traversé mais aussi vu tout ce qu'elle avait gagné sur le plan personnel et qu'elle ne voulait pas absolument perdre ou foutre en l'air...

Dans toutes les aventures, les rebondissements et autres fric-fracs commis par Amélie, ce que j'ai adoré, ça a été la transformation de sa personnalité. Elle est passée d'une voleuse professionnelle à une jeune femme mariée migrant aux USA avec l'homme de sa vie, un artiste-peintre - mais bon, elle a quand même franchi les portes d'Ellis Island avec le Diamant Jaune de Mazarin cousu dans sa robe...

# Seconds Rôles

## Alliés & Contacts d'Amélie

### Abel Markowicz

**Profil :** Artiste peintre

**Points forts :** Œil d'Expert, Travail d'Artiste (cador).

### L'Asticot

**Profil :** Titi parisien.

**Points forts :** Bas-Fonds, Discrétion, Esquive, Œil de Lynx.

### Albert de Santeuil

**Profil :** Oisif mondain / écrivain opiomane

**Points forts :** Beaux Discours, Mondanités, Œil d'Expert.

### Gonzague Saint-André

**Profil :** Antiquaire dilettante

**Points forts :** Beaux Discours, Mondanités, Œil d'Expert (antiquités).

### Valentine de Santeuil

**Profil :** Ex-jeune fille romanesque

**Points forts :** Flair, Mondanités.

### La Veuve Renard

**Profil :** Fourgue et organisatrice.

**Points forts :** Business, Œil d'Expert (bijoux).

### René la Frime

**Profil :** Arnaqueur du troisième âge.

**Points forts :** Beaux Discours, Bluff, Discrétion, Flair, Œil de Lynx, Postiches.

## Laure de Montparnasse

**Profil :** Femme d'affaires et figure locale.

**Points forts :** Bluff, Business, Flair, Mondanités (quand elle veut).

## Alexandre Vassiliev

**Profil :** Riche marchand d'art un peu louche

**Points forts :** Œil d'Expert (art), Business, Beaux Discours, Flair, Bluff.

## Commissaire Travers

**Profil :** Commissaire de police (et intrigant)

**Points forts :** Autorité, Bluff, Discrétion, Flair, Manière Forte.

## Aristos & Richards

### Madame de Santzuil

**Profil :** Femme du monde dépressive

**Points forts :** Mondanités.

### Armand de Santzuil

**Profil :** Aristocrate hautain (et avocat)

**Points forts :** Mondanités, Beaux Discours.

### Simon Steinberg

**Profil :** Mécène richissime.

**Points forts :** Business, Œil d'Expert (art).

### Clara Steinberg

**Profil :** Bienfaitrice mondaine.

**Points forts :** Mondanités, Œil d'Expert (art).

### Florstan Lorenzi

**Profil :** Charmant gentleman monégasque

**Points forts :** Mondanités

## Baronne Alexandra Sengavin

**Profil :** Aristocrate maniaco-dépressive

**Points forts :** Autorité, Mondanités

## James Hector Winslow

**Profil :** Millionnaire américain.

**Points forts :** Bizness, Mondanités.

## Elizabeth Winslow

**Profil :** Snobinarde méprisante.

**Points forts :** Mondanités.

## Bernard Brochon

**Profil :** Négociant nouveau-riche.

**Points forts :** Bizness.

## Marguerite Brochon

**Profil :** Quinquagénaire fêtarde.

**Points forts :** Descente.

## Flics Intègres

### Commissaire Fromentin

**Profil :** Flic d'élite de la Première Brigade Mobile

**Points forts :** Autorité, Discrétion, Flair, Œil de Lynx, Peigne Fin.

### Commissaire Cyprien Fabrè

**Profil :** Fin limier de la Sûreté de Monaco

**Points forts :** Autorité, Discrétion, Flair, Œil de Lynx, Peigne Fin

## Ennemis & Malfaisants Divers

### Nestor l'Égyptien

**Profil :** Fourgue aux dents longues.

**Points forts :** Business, Bluff, Flair, Manière Forte.

### Lulu de Nanterre

**Profil :** Garce sadique.

**Points forts :** Bas-Fonds, Bluff, Manière Forte.

### Jacques de Valmy, dit Valmont

**Profil :** Séducteur cynique et narcissique

**Points forts :** Gringue, Beaux Discours, Bluff, Sports Chics.

### Frémontel

**Profil :** Dandy réactionnaire et langue de vipère

**Points forts :** Bluff, Mondanités.

### Inspecteur Lemoigne

**Profil :** Flic archi-pourri de la Mondaine

**Points forts :** Autorité, Bas-Fonds, Canne, Flair, Manière Forte, Peigne Fin, Poigne de Fer.

### Dr. Dorisson

**Profil :** Médecin marron.

**Points forts :** Bluff, Toubib.

### Florimond

**Profil :** Photographe louche.

**Points forts :** Bluff, Œil de Lynx, Travail d'Artiste (photographie).

### Lucien le Gaspard

**Profil :** Cambrioleur professionnel.

**Points forts :** Crochetage, Discrétion, Pas Feutrés, Peigne Fin, Sésame.

## Georges Aubertin, dit « le Capitaine »

**Profil :** Chef de gang et braqueur.

**Points forts :** Autorité, Bluff, Discrétion, Manière Forte, Poigne de Fer.

## Lucien Lormais, dit « Beau-Soldat »

**Profil :** Braqueur professionnel.

**Points forts :** Discrétion, Flingues, Manière Forte, Œil de Lynx, Poigne de Fer.

## Auguste Portel

**Profil :** Homme de main.

**Points forts :** Œil de Lynx, Mécano, Volant.

## Comte Nikolai Voronov

**Profil :** Don Juan cynique et manipulateur

**Points forts :** Beaux Discours, Bluff, Flair, Cartes, Gringue, Mondanités.

## Octave Fayard

**Profil :** Ex-flic, détective privé tenace.

**Points forts :** Autorité, Discrétion, Flair, Œil de Lynx, Peigne Fin.

## Victimes Attachantes

### Noémie Larsan, dite Noé

**Profil :** Gigola rebelle

**Points forts :** Bluff, Gringue.

### Louise-Andréa Lehmann

**Profil :** Femme bafouée

**Points forts :** Mondanités

## Membres du Personnel

### Alphonse Leterrier

**Profil :** Détective de l'Hôtel des Roches Noires à Trouville

**Points forts :** Discrétion, Flair, Œil de Lynx, Peigne Fin.

### Achille Rossi

**Profil :** Détective d'hôtel monégasque

**Points forts :** Discrétion, Œil de Lynx, Peigne Fin

### Edna Henderson

**Profil :** Femme de chambre américaine.

**Points forts :** Discrétion, Peigne Fin.

### Clémence Bazin

**Profil :** Femme de chambre et pickpocket.

**Points forts :** Discrétion, Œil de Lynx, Passe-Passe.

### Maxime Rigodot

**Profil :** Steward et pickpocket.

**Points forts :** Bluff, Discrétion, Passe-Passe.

Et pour la dernière fois, en coup de vent...

### Armand Lanvin alias Arsène Lévy

**Profil :** Aventurier insaisissable.

**Points forts :** Crochetage, Discrétion, Esquive, Flair, Gringue, Mondanités, Œil de Lynx, Oreille Fine, Pas Feutrés, Peigne Fin, Sésame, Sports Chics.

Pour finir en beauté, voici **le trombinoscope de toute la série** : tous les portraits photos des personnages des quatre saisons, compilés en un seul gros document (75 pages, plus de 150 photos – c'est du lourd...) :

<http://storygame.free.fr/TROMBIASDUCRIME.pdf>

Ces images, presque toutes extraites de films ou de séries télé, ont été glanées sur divers sites web.