

Les Exploits de L'Hirondelle

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

Notes de jeu

La première saison de la série « Les Exploits de l'Hirondelle » a été jouée en Mai-Juin 2020, avec Sylvie Iattoni dans le rôle de l'héroïne Amélie Lenoir, alias « l'Hirondelle », et votre serviteur dans le rôle du Pousse-au-Crime (meneur de jeu). Le présent document contient les éléments suivants :

- Une description détaillée de la **création du personnage** (Amélie)
- Le compte-rendu des **six épisodes** de la saison, avec des notes d'après-jeu :

1. Un Casse chez les Rupins

2. Pour la Bonne Cause

3. Micmac à Montmartre

4. Mélie et les Montparnos

5. Vacances sur la Côte

6. Retour de Manivelle

- Le **bilan** de cette première saison
- Le profil rapide des **seconds rôles** les plus importants

Olivier Legrand (Juin 2020)

L'Hirondelle

1. Rélevé d'Identité : Amélie Lenoir, 25 ans. Son blase : l'Hirondelle.

2. Début et Carrière : Amélie a débuté comme Petite Voleuse avant de suivre la carrière de Cambrioleuse – un parcours classique ! Après une petite discussion, nous décidons qu'Amélie est la fille d'un cambrioleur d'exception, surnommé le Professeur, qui lui a appris tous les trucs du métier (notamment l'art d'ouvrir les coffres forts...) mais qui a, depuis, passé l'arme-à-gauche. C'est lui qui la surnommait affectueusement « l'Hirondelle » quand elle était petite...

3. Qualités : Sylvie choisit la méthode par répartition et distribue ainsi ses six scores : 16 en Technique, 15 en Souplesse, 14 en Instinct, 12 en Aplomb, 10 en Classe et 8 en Carrure.

4. Talents : Les quatre talents de Petite Voleuse d'Amélie sont : Discrétion, Esquive, Pas Feutrés et Passe-Passe. Sa carrière de Cambrioleuse lui permet d'ajouter Crochetage, Monte-en-l'air, Œil de Lynx et Sésame. Pour ses deux talents personnels, elle choisit Oreille Fine et Peigne Fin, pour compléter son répertoire. Amélie possède donc les talents suivants : Crochetage 16, Discrétion 12, Esquive 15, Monte-en-l'air 15, Œil de Lynx 14, Oreille Fine 14, Peigne Fin 14, Pas Feutrés 15, Passe-Passe 16, Sésame 16.

5. Vécu et Allées : Les trois jets de D20 effectués par la joueuse donnent : 13 (une période faste, +1 en Finances), 17 (un séjour à l'ombre, pas de chance...) et 7 (un ennemi).

Pour la *période faste*, la joueuse décide qu'Amélie a fait une série de coups lucratifs depuis qu'elle est associée à un fourgue en bijoux (qui fera donc partie de ses contacts).

Pour le *séjour à l'ombre*, on doit tester l'Aplomb d'Amélie pour savoir comment elle a vécu son passage en prison : c'est réussi, ce qui signifie qu'elle s'est endurcie. Son Aplomb passe donc de 12 à 13 (ainsi que son talent en Discrétion). Nous décidons que ce séjour d'un peu plus d'un an remonte déjà à 2 ans. Ses raisons exactes seront précisées ultérieurement (voir ci-dessous).

Pour l'*ennemi*, Sylvie décide qu'il s'agit d'une ennemie, rencontrée en taule – à la fameuse prison de Saint-Lazare. Le Pousse-au-Crime lui rappelle que nous parlons d'une ennemie jurée, pour la vie : il faudra donc trouver un motif qui dépasse les habituelles bisbilles entre prisonnières. Une idée s'impose alors : cette ennemie était une détenue habituée à jouer les terreurs, une vraie garce qu'Amélie a sévèrement balafree (avec une lame de fortune) lors d'une bagarre, pour se défendre. Elle s'appellera Lulu de Nanterre.

Histoire de lier tout ça et d'ajouter un peu de mélo, la joueuse et le Pousse-au-Crime concoctent l'histoire suivante : le père d'Amélie commençait à perdre la main et à pédaler dans la semoule à cause de l'alcool... et c'est à cause de sa négligence et de son état qu'Amélie et lui se sont fait serrer un soir, lors d'un fric-frac : elle fut jugée pour complicité et envoyée à Saint-Lazare. Le Professeur, quant à lui, mourut d'une cirrhose lors de sa propre détention. Et c'est alors qu'Amélie venait d'apprendre cette sale nouvelle que Lulu de Nanterre est de nouveau venue lui chercher des crosses... Pas une bonne idée.

6. Signalment : Amélie est petite, menue, avec des cheveux châtain, des yeux bruns – plutôt mignonne mais sans trop de prestance (10 en Classe). La joueuse choisit une photo pour la représenter : [Adèle Exarchopoulos dans le film Les Anarchistes](#).

7. Psychologie : La joueuse voit Amélie comme assez renfermée, introvertie – et aussi assez têtue. Ce n'est pas une grande gueule mais elle sait ce qu'elle veut. Côté motivation, le goût du risque est sans doute présent – mais le fait est qu'Amélie n'a jamais rien connu d'autre que la cambriole (voir son histoire ci-dessous) et qu'elle n'a absolument aucune envie de tomber sous la coupe d'un homme et de devenir comme ces filles qu'elle a côtoyées lors de son séjour à Saint-Lazare.

8. Outils de Travail : La joueuse note les différents accessoires liés aux talents de son personnage ; pour la cambriole, elle décide de se passer de la corde à grappin, du masque et du collant noir (pas son style !) mais sollicite un diamant de vitrier et du mastic (pour découper le verre des fenêtres), ce que le Pousse-au-Crime lui accorde bien volontiers.

9. Ressources : En tant que Petite Voleuse, Amélie débute avec 1 en Finances, 1 en Réputation et 2 en Contacts. Sa période faste lui donne +1 en Finances et sa carrière de Cambrioleuse lui permet d'ajouter +1 dans une ressource au choix : ce sera les Contacts. Amélie aura donc les ressources suivantes : Finances 2 (le nécessaire), Réputation 2 (une professionnelle) et Contacts 2. Pour ces Contacts, la joueuse choisit un Fourgue (en bijoux ; le Pousse-au-Crime décide qu'il s'agira d'une vieille dame surnommée la Veuve Renard, veuve d'un célèbre gentleman-cambrioleur surnommé « le Renard », mort en 1870) et une Gagneuse au Grand Cœur (la seule vraie amie d'Amélie, rencontrée lors de son séjour à Saint-Lazare : elle s'appellera Coco la Cannelle).

10. Dernières Touches : L'Hirondelle débute avec 2 points de Baraka. La joueuse décide de l'ancrer à Montmartre : elle y a une chambre sous les toits et c'est aussi dans ce quartier que se trouvent ces deux lieux de prédilection, un bistrot (le Petit Marigny) et un café conç (le Bastringue), où elle a l'habitude de retrouver Coco.

A présent, il est temps pour notre héroïne d'entrer en scène !

Les Exploits de l'Hirondelle : Saison 1

Épisode 1 : Un Cassé chez les Rupins

Résumé d'après-jeu

« Je suis la complice de personne ! »

Rancardée par sa fourgue habituelle, la Veuve Renard, Amélie décide d'aller faire une petite visite nocturne à l'Hôtel Particulier du Vicomte de Beaugency. Objectif : le coffre-fort de Monsieur, contenant une des rivières de diamants de Madame... Mais rien ne va se passer comme prévu et notre monte-en-l'air va en être pour ses frais : non seulement quelqu'un l'a balancée aux flics mais en plus, la joncaille était du toc !

Ingrédients

Cible : Un riche couple d'aristos (Vicomte et Vicomtesse de Beaugency), de sortie à l'Opéra ce soir-là

Objectif : Une rivière de diamants (la Vicomtesse en a deux mais évidemment, n'en portera qu'une...), gardée dans un coffre-fort, dans leur hôtel particulier du Marais.

Difficultés : Faire les repérages, passer inaperçu, s'introduire dans la demeure sans être repéré, ouvrir le coffre, se carapater ni vu ni connu ; les domestiques, eux, ne seront pas à l'opéra ! Et voir *Impondérables*.

Complications : Risques habituels (alerte, fuite etc.) + avant le casse : un certain « Alfred Belle-Gueule » (petit souteneur) s'intéresse de près à Amélie (c'est en fait l'homme de confiance de Lulu de Nanterre, bien décidée à lui pourrir la vie) + *Impondérables*

Impondérables : Il y a des flics à l'Hôtel Particulier ! Une souricière (dirigée par l'inspecteur Walter de la Sûreté) a été tendue pour alpaguer un autre cambrioleur (« Armand Lanvin », un gentleman-cambrioleur à la Lupin), qui a lui aussi décidé de frapper ce soir. Il tombera nez-à-nez avec Amélie au moment fatidique.

Echappatoires : Profiter de la confusion pour se barrer (Esquive, Monte-en-l'air etc.).

Probabilités : Pire fin = Amélie se fait gauler et est arrêtée par la police ; Meilleure fin = succès total (+1 en Baraka mais rien en Finances : la parure en diamants, c'est du toc !)

Prolongements : Suites policières (inspecteur principal Berton de la Sûreté, dit « le bouledogue », et ses deux inspecteurs : Walter le mondain, Lacombe le teigneux) ; Amélie va découvrir qu'elle a été balancée par sa vieille ennemie Lulu de Nanterre, qui a donc eu vent du casse (comment ?) ; pour plus tard : retrouvailles avec le « gentleman »... + pourquoi la parure en diamants était fausse ? Mystère à creuser ?

Notes d'après-jeu

- Amélie l'a échappé belle ; interrogée par les flics ; elle sait que c'est Alfred Belle-Gueule qui a joué les balances, pour le compte de Lulu de Nanterre

- Amélie a réussi à « loger » Lulu : « contre-maîtresse » chargée de la discipline dans une maison close du 9^{ème} arrondissement, « chez Madame Gisèle »

- Elle ne sait pas pourquoi la Vicomtesse a retiré sa plainte (crainte du scandale ?) + mystère de la parure en toc (apparemment, les flics ne sont pas au courant)

Décisions d'Amélie

- Amélie compte se tenir tranquille, faire profil bas, s'assurer qu'elle n'est pas surveillée par les flics, Alfred ou qui que ce soit d'autre + en apprendre le plus possible sur la situation de Lulu, pour prendre les devants...

Épisode 2 : Pour la Bonne Cause

Résumé d'après-jeu

« Vous savez donc ouvrir les coffres forts, mademoiselle ? »

Tout arrive ! Sur la lancée de l'imbroglio du casse chez les Beaugency, et après lui avoir rendu la fameuse parure en toc, Amélie se retrouve à travailler pour madame la Vicomtesse – une mission de confiance exigeant la plus grande discrétion : aller piquer des clichés de jeunesse, disons, compromettants dans le coffre-fort d'un maître-chanteur... Pendant ce temps, cette garce de Lulu de Nanterre continue ses manigances...

Ingrédients

Cible : Un maître-chanteur (Charles-Auguste Meyssonier), qui détient des documents compromettants

Objectif : Trois photographies dénudées de la Vicomtesse, dans sa jeunesse, lorsqu'elle était actrice de théâtre, que Meyssonier garde dans le coffre-fort de son bureau (appartement près du Parc Montsouris, 14^{ème} arrondissement). Il y entrepose aussi plein de fric et un carnet noir au contenu très compromettant.

Difficultés : Faire les repérages, passer inaperçu, s'introduire dans l'immeuble sans être repérée par la concierge (qui ouvre l'œil), trouver le bureau, ouvrir le coffre, opérer sans réveiller Meyssonier ou son valet / homme de confiance (Alcide) ; se carapater ni vu ni connu – un boulot classique mais Amélie a vraiment intérêt à ne pas se faire gauler. En outre, Amélie est surveillée et suivie par l'Asticot, un titi parisien qui travaille pour Alfred Belle-Gueule et Lulu de Nanterre ; il l'avait suivie lors du casse chez le Beaugency (ce qui explique comment Lulu pouvait être au courant).

Complications : Si Amélie n'est pas assez furtive ou choisit le mauvais moment, elle pourrait être confrontée à Meyssonier (qui garde un pistolet dans sa table de nuit) ou à Alcide (profil de brute). Si elle se fait gauler, Meyssonier n'appellera évidemment pas la police – mais emploiera la Manière Forte pour la faire parler.

Impondérables : L'Asticot est la « carte folle » du scénario. Si Amélie ne réussit pas à le semer, il pourrait lui compliquer la vie, en balançant à Alfred et Lulu des informations très intéressantes : les entrevues d'Amélie avec la Vicomtesse, les repérages d'Amélie autour de chez Meyssonier etc. A l'inverse, Amélie pourrait éventuellement réussir à le « retourner » - ce n'est pas un mauvais gosse et elle a un peu commencé comme lui, elle aussi...

Echappatoires : Si Amélie se fait intercepter par Meyssonier (armé) ou par Alcide (poigne de fer), il faudra qu'elle trouve une ruse quelconque pour créer une diversion et tenter le tout pour le tour – au besoin, s'enfuir par une fenêtre.

Probabilités : Pire fin = Amélie se fait gauler et torturer par Meyssonier et Alcide ; Meilleure fin = succès total (+1 en Baraka) + grosse reconnaissance financière de la Vicomtesse (+1 en Finances).

Prolongements : Même si elle réussit parfaitement son coup, Meyssonier voudra évidemment savoir qui lui a dérobé les photos et, surtout, le carnet noir (si Amélie l'a pris) + suite de l'intrigue impliquant Lulu de Nanterre : Amélie pourrait essayer de se mettre l'Asticot dans la poche + possibilité de s'éloigner de Paris quelque temps ? A voir.

Notes d'après-jeu

- Amélie a été très prévoyante et prudente (+ beaucoup de chance aux dés !) ; le coup a marché comme sur des roulettes ; elle a réussi à semer l'Asticot et songe à prendre contact avec lui mais ne l'a pas encore fait.

- Amélie n'a rien volé d'autre dans le coffre : juste les photos. Elle sait que Meyssonier, fou de rage, a immédiatement contacté la Vicomtesse mais le maître-chanteur n'a *a priori* aucun moyen de remonter jusqu'à elle...

- Le mystère de la fausse parure est résolu : la Vicomtesse avait revendu ses vrais bijoux en toute discrétion pour pouvoir payer les sommes exorbitantes exigées par Meyssonier.

Décisions d'Amélie

- Après le scénario, Amélie a décidé de se trouver un travail honnête (vendeuse chez une modiste), histoire de pouvoir donner le change vis-à-vis des flics – mais elle ne renonce évidemment pas à la cambriole !

- Elle compte sans doute aborder l'Asticot lors du prochain épisode – à voir...

Épisode 3 : Micmac à Montmartre

Résumé d'après-jeu

« *Quand Lulu a appris qu'Alfred s'était fait buter, elle est rentrée dans une rage de dingue. Si j'étais toi, je surveillerais mes arrières...* »

Qui a tué Alfred Belle-Gueule ? Voilà une question bien embarrassante, qui va entraîner toutes sortes de conséquences déplaisantes pour l'Hirondelle. Elle qui venait juste de trouver un travail honnête (bon, d'accord, c'était un peu une couverture...), elle va se faire virer, va devoir reconnaître le cadavre de sa seule amie à la Morgue et, pour finir, se faire enlever et séquestrer dans un bordel, à la merci de cette garce de Lulu...

Ingrédients

Cible : Pas de coup à exécuter cette fois – d'une certaine façon, c'est Amélie la « cible » de l'histoire !

Objectif : Amélie va devoir éviter les ennuis, sauver sa peau et, peut-être, se venger de Lulu de Nanterre – tout dépend des choix de la joueuse en cours de jeu.

Difficultés : Faire face aux divers ennuis qui vont lui tomber dessus – et notamment au suicide de Coco la Cannelle, après sa défiguration au vitriol par Lulu. Beaucoup de tension et d'émotion en perspective. Une fois séquestrée dans la maison close, elle devra faire preuve d'ingéniosité pour se carapater – mais pourra aussi compter sur ses talents de cambrioleuse. En plus de tout ça, elle devra aussi gérer la pression policière exercée par l'inspecteur Lacombe, qui va notamment lui faire perdre sa place de vendeuse chez Mademoiselle Hortense (une modiste). Elle devra aussi gérer ses relations avec la bande d'apaches qui a liquidé Alfred Belle-Gueule.

Complications : Beaucoup de choses peuvent déraiper, cet épisode illustrant un peu la fameuse phrase des « emmerdes qui volent en escadrille ». A Amélie de voir si elle compte rendre coup pour coup ou si elle préfère prendre du recul et de quelle manière. Bref : beaucoup d'émotion mais aussi beaucoup de décisions difficiles à prendre.

Impondérables : Les initiatives de Coco (avant le drame), son suicide... les agissements de l'inspecteur Lacombe... et, pour commencer, le fait que les Loups de la Butte tuent Alfred Belle-Gueule.

Echappatoires : Une fois séquestrée dans la maison close, Amélie pourra compter sur sa propre débrouillardise et son savoir-faire de cambrioleuse mais pourrait aussi bénéficier de l'aide de Madeleine et/ou de l'Asticot (si elle a réussi à le persuader de s'associer avec elle).

Probabilités : Pire fin = Amélie finit par butter Lulu et se fait gauler par les flics ; Meilleure fin = Amélie réussit à se débarrasser définitivement de Lulu, sans être le moins du monde soupçonné.

Prolongements : Episode-pivot à l'échelle de la saison. La suite va presque entièrement dépendre de ce que décidera Amélie. S'éloigner de Paris ? Changer de quartier ? etc.

Notes d'après-jeu

- Amélie a pris l'Asticot sous son aile : elle va lui apprendre le métier de cambrioleur ; elle a un apprenti !
- Amélie a vraiment été bouleversée par la mort de Coco mais n'a pas cédé à la tentation de la loi du talion.
- Séquestrée dans le bordel, elle a réussi à se libérer grâce à son habileté et à sa Baraka – elle a brûlé tous ses points (énergie du désespoir etc.) mais en a récupéré 1 à la fin de l'aventure.
- Une fois libérée, Amélie a rameuté Madame Gisèle et ses filles ; Lulu, qui n'avait pas mis sa patronne au courant de ce qu'elle maquillait, s'est trouvée mise en grande difficulté et s'est finalement fait virer. Un point pour Amélie... mais ça ne va sans doute pas calmer son ennemie.

Décisions d'Amélie

- Amélie décide de quitter Montmartre : trop de risques et trop de mauvais souvenirs (Coco etc.). Elle s'installe de l'autre côté de la Seine, à Montparnasse. Découverte d'un nouveau monde au prochain épisode.

Épisode 4 : Mélie et les Montparnos

« Ça ne ratera pas. Tu sais pourquoi ? Parce que je suis une bonne voleuse. »

Première partie : Fraichement débarquée à Montparnasse, l'Hirondelle ne tarde pas à faire connaissance avec la faune du quartier... Dans le lot, toute une petite bande de bohèmes qui l'accueillent à bras ouverts : l'espiègle Marie la Vierge, Abel, artiste-peintre fauché et faussaire malgré lui, le dilettante blasé Albert de Santeuil... Mais elle ne va pas tarder à découvrir qu'à Montparnasse aussi, il y a des affreux et des malveillants...

Deuxième partie : Abel va mal. Très mal. Bien décidée à le tirer des griffes de Maximilien Viallat, marchand d'art véreux et gros ponte de Montparnasse, Amélie monte un coup fumant avec la complicité de son petit apprenti, l'Asticot, et celle, plus improbable, d'Albert de Santeuil. Son plan est imparable : faucher un tableau chez de riches collectionneurs américains et le planquer chez Viallat, avant de le balancer aux flics.

Ingrédients

Cible : Deux cibles différentes : les Van der Luyden, couple de richissimes collectionneurs appartenant à la « colonie américaine » de Montparnasse et Maximilien Viallat, marchand de tableaux véreux...

Objectif : Voler un tableau chez les Américains et le recaser vite fait, bien planqué mais trouvable, chez Viallat (une sorte de casse à l'envers...), afin de lui faire porter le chapeau.

Difficultés : D'abord, les difficultés du cambriolage proprement dit (repérer les lieux, accéder à la baraque des Américains et au boudoir où se trouve le fameux tableau à voler et repartir avec sans se faire repérer). Albert de Santeuil, qui a été invité plusieurs fois chez eux, pourra être une précieuse source d'informations. Ensuite, les difficultés liées à l'intrusion discrète chez Viallat – dont le jardin est surveillé par un gros molosse appelé Néron... Sur un plan moins technique et plus humain, il faudra aussi gérer la souffrance d'Abel, qui fera une tentative de suicide. Encore sous le coup de la mort tragique de Coco, Amélie sera fatalement touchée... mais comment réagira-t-elle au juste ?

Complications : Amélie devra bien prévoir son double-coup, y compris en termes de temps. Elle devra aussi s'assurer qu'Albert, un amateur complet un peu surexcité par cette aventure, ne fasse pas tout foirer. Si elle se fait gauler avec un tableau volé, elle risque évidemment la prison. Mais si elle se fait surprendre par Viallat ou par ses domestiques, elle pourrait avoir d'autres ennuis : dans ce cas, Viallat chargera son homme de main, le sinistre Riffard, de la faire parler, persuadé qu'elle « travaille pour quelqu'un », l'homme ayant pas mal de concurrents et quelques ennemis...

Impondérables : Le moment entre la casse chez les Américains et l'intrusion chez Viallat sera assez risqué. Amélie devra se balader la nuit, dans Paris, un tableau roulé sous le bras - et fringuée en homme. Et bien sûr, elle tombera sur une patrouille de flics en vélo (les autres « Hirondelles »). A elle de se montrer assez réactive ou dégourdie pour éviter les ennuis – ou même les soupçons. Si Viallat est absent pendant qu'elle opère chez lui, il pourrait aussi rentrer de sa soirée au mauvais moment : tout dépend des horaires qu'elle choisira.

Echappatoires : En cas d'alerte chaude, l'esquive rapide semble être la seule solution. Si Amélie utilise l'Asticot comme guetteur, il pourra se montrer d'une aide précieuse.

Probabilités : Pire fin = Amélie arrêtée et envoyée en prison ou retenue par Viallat et Riffard ; Meilleure fin = Amélie réussit son double-coup et met Viallat hors-jeu pour un bon moment, sauvant ainsi la mise à Abel.

Prolongements : Comment évoluera la relation avec Abel ? Une riposte possible du côté de Viallat ? Un rebond du côté d'Albert de Santeuil, oisif proustien ayant découvert le monde de la cambriole ?

Notes d'après-jeu

- Amélie a eu raison de miser sur l'Asticot : il a continué à la rancarder sur les agissements de Lulu et de ses hommes de main à Montmartre (cf. le dernier épisode) et s'est révélé être un excellent complice sur le terrain, vif et astucieux.

- Comme je l'espérais, l'idée du double-coup a émergé « tout naturellement » en cours de jeu. Ensuite, Amélie s'est montrée très pro dans ses repérages et préparatifs (excellente idée : de la bidoche avec une boulette d'opium pour neutraliser Néron !).

- Albert de Santeuil a eu beaucoup plus d'importance que je l'avais prévu initialement. Du coup, Amélie songe à faire un casse dans le manoir de la riche famille du dilettante, qui l'a renié et lui a coupé les vivres...

- Même si elle sait que Lulu n'a pas désarmé (loin de là), Amélie a décidé de ne pas mettre à exécution son projet de la liquider : elle ne se sent ni capable ni vraiment désireuse de le faire. « *Je suis une voleuse, pas une meurtrière.* »

- Dernière image de l'épisode : un premier baiser d'amoureux entre Amélie et Abel. A voir comment ça tournera...

Épisode 5 : Vacances sur la Côte

« *Mamina, voici ma fiancée, Amélie... la fille du professeur Lenoir. Le mathématicien !* »

Voilà l'été ! Alors que Paris est en proie aux émeutes, Albert de Santeuil demande une faveur à Amélie : l'accompagner sur la Côte Normande pendant quelques jours, afin de se faire passer pour sa fiancée auprès de sa mère, Mme de Santeuil, dans le but de persuader cette dernière que son fils chéri a enfin renoncé à sa « mauvaise vie » et s'intéresse désormais aux femmes... avec à la clé la fin des sanctions financière imposées par papa. En route pour Trouville, la Reine des Plages !

Ingrédients

Cible : Dans un premier temps aucune (sauf si l'on considère l'imposture de la fausse fiancée comme une arnaque)... mais en cours de jeu, l'occasion d'un joli coup va se faire jour, avec pour cible un couple (illégitime) d'aristocrates en villégiature à Trouville, le Comte Zamoski et la Baronne von Heydel...

Objectifs : Multiples. Permettre à Albert de rentrer dans les bonnes grâces de sa mère (et donc, par rebond, de son père – qui lui a coupé les vivres depuis plus d'un an). Ne pas se faire démasquer. Tenir tête à l'essaim de « jeunes filles en fleur » entourant Mme de Santeuil (la sœur d'Albert, fine mouche, sa cousine et plusieurs de leurs amies) – certaines seront de vraies pestes et verront clairement Amélie comme une intruse, totalement étrangère à « leur monde ». Et si Amélie est intéressée par le vol des bijoux de la Baronne von Heydel, réussir le coup en douceur...

Difficultés : Dans l'entourage d'Albert, il faudra « donner le change » et déjouer les situations potentiellement délicates – mieux vaudra jouer les filles timides et effacées, d'autant qu'Amélie ne possède aucun des talents qui pourraient l'aider (Bluff, Beaux Discours, Mondanités) ; elle sera clairement hors de sa zone de confort. Si elle tente le coup contre la Baronne, il faudra d'abord dérober les clés d'un coffre que Zamoski garde toujours sur lui, s'introduire discrètement dans sa chambre et, une fois le coup effectué, filer ni vu ni connu. Amélie choisira peut-être de passer son tour et de faire profil bas ? A voir en jeu.

Complications : Les manigances d'Apolline de Ballancourt, la reine- peste du groupe des « jeunes filles en fleur » : une fois que le gentleman-cambrioleur aura été reconnu (voir *Impondérables*), elle décidera de prévenir discrètement la direction de l'Hôtel des Roches Noires, contre l'avis d'Albert (Amélie ayant très probablement affranchi ce dernier sur la situation).

Impondérables : Deux rencontres inattendues, potentiellement problématique. La première : Gonzague Saint-André, riche antiquaire parisien et « ami plus âgé » d'Albert, ayant appris que ce dernier prenait des vacances *avec une femme*, s'est rendu à Trouville sur un coup de tête, afin d'avoir « des explications ». Il faudra le gérer avec tact et présence d'esprit, sa venue pouvant totalement compromettre les plans d'Albert. Deuxième impondérable : parmi les « jeunes filles en fleur » se trouve Juliette de Beaugency, la nièce des Beaugency (voir épisode 1), celle que le gentleman-cambrioleur « Armand Lanvin » avait séduite afin de pouvoir approcher la famille. On a justement envoyé Juliette « en vacances » afin qu'elle puisse se remettre de son épouvantable déception, loin des cancans parisiens et de l'épicentre du scandale dûment étouffé... mais au cours d'une promenade, Juliette va reconnaître son séducteur aux abords du luxueux Hôtel des Roches Noires ! Et, de fait, « Lanvin » y est descendu, sous une autre fausse identité, dans le but de faire main basse sur les bijoux de la Baronne von Heydel. Bouleversée, Juliette se confie à Mme de Santeuil, qui songe à alerter les autorités. Amélie prendra-t-elle le risque de prévenir Lanvin qu'il est grillé ? Dans ce cas, toujours gentleman, il lui refile le coup de la Baronne avant de filer à l'anglaise...

Echappatoires : Seulement à considérer si Amélie décide de faire le coup qu'envisageait Lanvin et que les choses tournent mal ; dans ce cas, une fuite rapide et un profil bas auprès d'Albert et compagnie semblent le meilleur recours.

Probabilités : Pire fin = Amélie démasquée et balancée à la police, peut-être par la peste Apolline de Ballancourt ; Meilleure fin = Albert revenu en grâce auprès de sa mère, qui persuadera son père de lui reverser sa « pension » ; le coup des bijoux réussi comme sur des roulettes ; retour à Paris dans un climat d'euphorie...

Prolongements : Nouveau rebond dans le jeu des « rendez-vous manqués » entre Lanvin et Amélie (ils se retrouveront). Renforcement des liens avec Albert (un vrai « complice » régulier ?) ou, au contraire, point final à leur collaboration. Surtout : si les bijoux ont été volés, le Comte Zamoski jurera de « faire justice » (et c'est un dangereux psychopathe).

Notes d'après-jeu

- Découverte du plaisir des bains de mer par Amélie : très beau moment de jeu (émotion + légèreté)

- Coup tenté et réussi comme sur des roulettes ! Amélie a confié son précieux butin à la Veuve Renard, qui va le garder au frais avant de commencer à l'écouler petit à petit. Elle sait aussi qu'elle reverra fatalement « Lanvin ».

- Zamoski est à Paris, fou de rage, décidé à retrouver « Lanvin » (que tout le monde pense être le voleur)... *A priori*, rien ne peut lui permettre de remonter jusqu'à Amélie... mais le gentleman-cambrioleur, lui, pourrait bien être en danger...

- Retour tranquille à Paris : Amélie bien décidée à passer l'été sans faire de nouveaux coups...

Épisode 6 : Retour de Manivelle

« Lulu, c'est ma Némésis ; c'est Gonzague qui m'a dit que ça s'appelait comme ça... »

De retour à Paname, Amélie apprend par l'Asticot que Travers, le flic en cheville avec Lulu, cherche à la localiser. Elle est alors recontactée par la Vicomtesse de Beaugency : le Comte Zamoski est à Paris, avec l'intention de trouver Lanvin et de le tuer, pour laver son honneur... et il a été pris en charge par le sinistre Meyssonnier, persuadé que ses précieuses photos lui ont été volées par le gentleman-cambrioleur, pour le compte de la Vicomtesse. L'état se resserre autour d'Amélie...

Ingrédients

Cible : Selon les décisions prises par Amélie, elle pourra agir contre Travers, Lulu, Zamoski ou Meyssonnier...

Objectifs : Amélie doit absolument empêcher le duo Zamoski-Meyssonnier de rencontrer le duo Travers-Lulu... car alors elle serait démasquée et en très grand danger. Or, vu le profil de Meyssonnier, une telle rencontre semble fort probable. Il est vital que Meyssonnier et Zamoski continuent à soupçonner l'insaisissable Lanvin... mais pour damer le pion à un flic véreux (Travers) et à un maître-chanteur de haut-vol (Meyssonnier), elle va devoir la jouer fine, agir vite et prendre des risques...

Difficultés : Celles-ci vont dépendre de la stratégie adoptée par Amélie. Elle devra sans doute faire appel à ses talents de cambrioleuse, à un moment ou à un autre... mais aussi, très probablement, négocier avec l'un ou l'autre de ses ennemis.

Complications : Toute action entreprise par Amélie aura des répercussions, sans qu'elle puisse forcément les anticiper avec précision. Le Comte Zamoski est à la fois un fou furieux et un électron libre ; Meyssonnier est un serpent (ou une araignée ?) et a un homme de confiance physiquement dangereux (Alcide) ; Travers est motivé par l'appât du gain mais a le flair caractéristique d'un flic véreux... et Lulu est obsédée par la vengeance. Bref : un cocktail potentiellement explosif !

Impondérables : L'épisode repose sur un événement imprévu : la prise en charge de Zamoski par Meyssonnier. Amélie va aussi devoir composer avec la Vicomtesse de Beaugency, à bout de nerfs : Meyssonnier, persuadé (à tort) qu'elle est en cheville avec Lanvin, lui a fixé un ultimatum. Elle a une semaine pour lui permettre de débusquer le gentleman-cambrioleur ou bien il détruira la réputation de sa nièce Juliette (voir épisode précédent). Or, pour la Vicomtesse, la façon la plus simple de se libérer de ce guêpier serait de balancer Amélie à Meyssonnier. Elle n'a pas l'intention de le faire – mais qui sait comment les choses pourraient tourner ? En tant que dernier épisode de la saison, ce scénario joue la carte de la « mécanique fatale » et de l'épée de Damoclès : tous les événements vécus dans les épisodes précédents convergent et rebondissent... et Amélie se retrouve au pied du mur. Le déroulement du scénario va donc principalement dépendre des décisions prises par la joueuse.

Echappatoires : Amélie devra agir par elle-même... mais en cas de gros pépin, elle pourra éventuellement trouver une certaine aide auprès de divers seconds rôles, selon la nature du pétrin dans lequel elle se trouve. Albert de Santeuil et son ami Gonzague Saint-André pourraient l'aider sur le plan mondain... La Vicomtesse, si elle ne craque pas, sera disposée à tout faire pour être définitivement libérée de l'emprise de Meyssonnier. Quant à l'Asticot, il pourrait être un guetteur précieux.

Probabilités : Pire fin = Amélie démasquée et arrêtée pour le vol des bijoux à Trouville... ou livrée à Lulu ou à Meyssonnier, avec des conséquences potentiellement fatales (la mort) ou au moins permanentes (défiguration-riposte de la part de Lulu, cassage des doigts par l'homme de main de Meyssonnier...). Meilleure fin = Amélie met tous les malveillants échec et mat !

Prolongements : Dernier épisode de la saison, ce scénario devra laisser quelques ouvertures pour la suite mais devra aussi constituer un véritable dénouement, l'intrigue impliquant des éléments issus de TOUS les épisodes précédents.

Notes d'après-jeu

- Dès qu'elle a su que Travers la cherchait, Amélie a décidé de déménager ; elle a trouvé refuge chez le riche Gonzague Saint-André ; excellente scène totalement improvisée / conversation mémorable avec l'antiquaire / beaucoup d'émotion. Passage poignant sur la prison et sur ce qui arriverait à Albert s'il y séjournait. Très beau moment de jeu...

- Sur les conseils d'Albert, Amélie a réutilisé contre Meyssonnier la même tactique que contre Viallat (voir épisode 4) : elle a planqué certains des bijoux volés à Trouville dans son bureau, avant de le balancer aux flics. Elle a aussi pris le risque de négocier / pactiser avec Travers, en utilisant les dossiers de Meyssonnier comme appât... et ça a marché !

- Cerise sur le gâteau : persuadé que Meyssonnier l'avait manipulé, Zamoski a abattu le maître-chanteur avant de se brûler la cervelle, sous les yeux des policiers qui venaient d'arrêter Meyssonnier suite à la découverte des bijoux !

- Travers est désormais en possession des dossiers de Meyssonnier. Lulu n'a finalement plus rien à lui donner... mais Amélie n'a aucune intention de cultiver le flic véreux comme contact (ce qui ne l'empêchera pas de revenir dans le décor, tôt ou tard).

- Lulu, elle, est toujours dans la nature... mais elle a (pour l'instant) été mise échec et mat. Scène finale : Amélie fait la fête dans un cabaret de Montparnasse, avec sa nouvelle bande d'amis. Générique de fin !

Bilan de la Première Saison

Progression du Personnage

Expérience : A la fin de la saison, la joueuse a choisi d'ajouter 1 point aux scores de Technique et de Souplesse d'Amélie, ce qui augmente également d'un point ses talents de Crochetage, Sésame et Passe-Passe (de 16 à 17), ainsi que ses talents de Pas Feutrés, de Monte-en-l'air et d'Esquive (de 15 à 16). Ce choix correspond aux aptitudes les plus souvent utilisées par Amélie au cours de la saison, ses talents de cambrioleuse et d'ouvreuse de coffres forts ayant en outre constitué un élément scénaristique de premier plan.

Ressources : La Réputation d'Amélie n'a pas bougé. Elle a perdu un Contact (mort de son amie Coco) mais n'a pas souhaité nouer de plus amples relations avec l'inspecteur Travers, avec lequel elle s'est « arrangée » au dernier épisode. Ses divers amis Montparnos (dont son petit ami Abel et son complice occasionnel Albert de Santeuil) lui donnent désormais un véritable entourage. Quant au personnage de l'Asticot, il est plus qu'un simple Contact : assistant et apprenti d'Amélie, il constitue, en termes de jeu, un authentique *sous-fifre*. Côté Finances, Amélie, prudente et économe, a mis le butin de ses gros coups dans sa réserve : son niveau de Finances reste donc à 2, avec 1 point en réserve (et un possible second point lorsque la Veuve Renard pourra écouler les bijoux volés à Trouville). Elle va donc pouvoir « voir venir ». Enfin, côté Baraka, Amélie termine cette première saison avec 2 points.

Entourage : Beaucoup de liens se sont créés avec divers seconds rôles, notamment l'Asticot, Albert de Santeuil (complice et faux fiancé) et Abel Markowicz (petit ami), mais aussi (lors du dernier épisode) avec l'antiquaire Gonzague Saint-André. In fine, Amélie loge d'ailleurs chez ce dernier (à titre provisoire ? pour de bon ? on verra...), avec tout un étage de son petit hôtel particulier pour elle.

Ouvertures et Perspectives pour la Suite

Lulu de Nanterre : Même si elle n'a pas été mise définitivement hors d'état de nuire, l'ennemie jurée d'Amélie se trouve pour l'instant neutralisée, ayant perdu ses appuis les plus importants, dont l'inspecteur Travers (une des conditions de l'accord conclu avec lui lors du dernier épisode). Il serait donc assez probable qu'elle reste à distance durant la prochaine saison, le temps de se faire oublier... et, peut-être, de préparer son retour en force ?

Les Montparnos : C'est tout un petit monde qui s'est mis en place autour du personnage à partir de son emménagement à Montparnasse (épisode 4). Ces seconds rôles (y compris Abel, le petit ami d'Amélie) seront autant d'opportunités d'accroches possibles pour de futurs épisodes.

Divers : Certains personnages qui pourraient devenir importants dans la prochaine saison ont fait une première apparition – notamment le couple féminin Rosita l'Espingouine / la Grande Léo, figures interlopes du Montparnasse nocturne. L'affaire Viallat pourrait aussi connaître d'éventuels rebondissements : le marchand d'art véreux pourrait-il finalement être acquitté, au vu de troublantes « zones d'ombre » dans le dossier établi contre lui ? A voir...

Seconds Rôles

Par ordre d'apparition

Coco la Cannelle

Profil : Gagneuse au grand cœur.

Points forts : Bas-Fonds, Gringue.

Bastien

Profil : Valet dévoué de la Veuve Renard.

Points forts : Bas-Fonds, Discrétion, Oreille Fine.

La Veuve Renard

Profil : Fourgue et organisatrice.

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

Armand Lanvin

Profil : Gentleman-cambrioleur.

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

Alfred Belle-Guzule

Profil : Malfrat élégant.

Points forts : Bas-Fonds, Gringue, Manière Forte.

Inspecteur Lacombe

Profil : Flic de terrain.

Points forts : Bas-Fonds, Castagne, Discrétion, Manière Forte, Œil de Lynx.

Inspecteur Walter

Profil : Flic ambitieux.

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

Inspet̃eur Principal Berton

Profil : Leur supérieur, dit « le bouledogue ».

Points forts : Autorité, Canne, Flair, Poigne de Fer, Présence Imposante.

Henri Lefèvre

Profil : Détective privé.

Points forts : Discrétion, Flair, Œil de Lynx.

Vicomtesse Elvire de Beaugency

Profil : Femme du monde et ancienne actrice.

Points forts : Bluff, Flair, Mondanités.

Charles-Auguste Meyssonier

Profil : Maître-chanteur sans scrupules.

Points forts : Business, Bluff, Discrétion, Flair.

Aleide

Profil : Homme de confiance.

Points forts : Manière Forte, Oreille Fine, Poigne de Fer, Présence Imposante.

L'Asticot

Profil : Titi parisien.

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

Gandin

Profil : Surineur.

Points forts : Discrétion, Esquive, Pas Feutrés, Surin.

Le Cheval

Profil : Gros bras.

Points forts : Castagne, Manière Forte, Présence Imposante, Poigne de Fer.

Lulu de Nanterre

Profil : Garce Revancharde.

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

Madame Gisèle

Profil : Sous-maxé.

Points forts : Bizness, Bluff.

Sidonie

Profil : Favorite de Lulu de Nanterre.

Points forts : Gringue.

L'Asticot

Profil : Titi parisien.

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

Inspecteur Travers

Profil : Policier corrompu.

Points forts : Bas-Fonds, Bluff, Discrétion, Flair, Manière Forte.

Loriot

Profil : Chef d'une bande d'apaches, les Loups de la Butte.

Points forts : Bas-Fonds, Castagne, Poigne de Fer, Présence Imposante.

Z'yeux Morts

Profil : Lieutenant de Loriot.

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

La Sorbonne

Profil : Lieutenant de Loriot.

Points forts : Bas-Fonds, Beaux Discours, Discrétion, Flair.

Abel Markowicz

Profil : Artiste peintre

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

Albert de Santzuil

Profil : Oisif mondain / écrivain opiomane

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

Riffard

Profil : Homme de confiance

Points forts : Bluff, Discrétion, Peigne Fin.

Néron

Profil : Molosse (Rottweiler)

Pénalités : Pas Feutrés -5, Esquive -10

Maximilien Viallat

Profil : Marchand d'art véreux

Points forts : Beaux Discours, Bizness, Bluff, Flair, Mondanités, Œil d'Expert.

Madame de Santzuil

Profil : Femme du monde dépressive

Points forts : Mondanités.

Valentine de Santzuil

Profil : Jeune débutante et fine mouche

Points forts : Flair, Mondanités.

Apolline de Ballancourt

Profil : Jeune débutante et peste absolue

Points forts : Mondanités.

Gonzague Saint-André

Profil : Antiquaire dilettante

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

Comte Stanislas Zamoski

Profil : Aristocrate polonais « flamboyant »

Points forts : Autorité, Descente, Flingues, Manière Forte, Mondanités.

Baronne Katarina von Heydøl

Profil : Aristocrate et aventurière austro-hongroise

Points forts : Autorité, Bluff, Flair, Gringue, Mondanités.

Monsieur Frémontøl

Profil : Directeur de l'Hôtel des Roches Noires

Points forts : Business, Mondanités.

Alphonse Løtørrigø

Profil : Détective de l'Hôtel des Roches Noires

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