

« Je suis une salope ! »

Septembre 2005



Spécial

SEXÉ

Test

Publication Judiciale

Par jugement en date du 3 septembre 2005, le tribunal correctionnel condamne Hugin & Munin en qualité d'éditeur de jeux de rôles pour usage abusif de photographies ne lui appartenant pas.

A cet égard, il lui est fait interdiction de les utiliser dans la présente publication.

**Gabriella
trompera-t-elle
Steve avec
Brandon ?**

**Cindy nous dit tout
sur son flirt de la semaine**



0479994256

SOMMAIRE

Introduction

Où vous apprendrez plein de choses utiles sur les soaps pour pouvoir briller dans les dîners mondains.

5

Décor

Où l'on traite des villas des riches, des îles paradisiaques et des piscines luxueuses.

17

Création de personnage

Où vous sera enseigné l'art délicat de créer un personnage retors, fourbe et amoral mais ô combien attachant.

6

FAQ

Où les questions les plus folles trouveront une réponse.

18

Règles

Où vous saurez tout sur le système de jeu de Soap : la Rediffusion qui n'utilise ni calculatrice, ni dé introuvable dans votre supermarché.

9

Lexique

Où vous apprendrez le langage si particulier des gens qui s'appellent « Coco » entre eux.

20

Audimat

Où la magie de la mise en scène vous sera dévoilée pour vous permettre vous aussi de faire comme vos héros.

11

A l'ombre de l'amour

Où l'amour sera au rendez-vous sur une île tropicale.

22

Violence

Où il sera question de meurtre mais surtout de gifle et de torture mentale.

14

Les Soapranos

Où la mafia est déchirée entre loyauté et passion.

29

Sexe et couleurs de peau

Où seront traités les problèmes de quotas ethniques et sexuels pour respecter le politiquement correct.

15

I-shin den-shin

Où l'on découvre que les japonais sont eux aussi des gens torturés par les sentiments.

35

Mise en scène et jeu d'acteur

Où des liens sont tissés entre la réalisation d'un soap et le roleplay d'une partie de jeu de rôles.

16

Bollywood Safran

Où l'Inde nous fait découvrir que l'amour est une épice très relevée.

41

Feuille de personnage

Où vous trouverez de quoi inscrire les si nombreuses caractéristiques qui définissent votre personnage.

46

À PROPOS

La première édition de Soap est parue en 2003 grâce à l'association *Lupus Ideis* qui publiait là son premier jeu. C'était pour moi aussi, une première expérience d'auteur. Le texte était émaillé de fautes, et les règles, bancales. Pourtant, le jeu a connu un petit succès d'estime et a même été critiqué dans les magazines *Casus Belli* et *Backstab*. Il m'a permis de faire le fier en convention et de rencontrer des tas de gens très enthousiastes qui ont fait vivre le jeu et lui ont donné une profondeur que je ne soupçonnais même pas. Les membres du club de jeu de rôle de Chambéry ont été les premiers à soutenir ce jeu, et je les en remercie tout particulièrement.

Depuis, je suis devenu scénariste et créateur de jeu. Et je me disais qu'il était sans doute temps de reprendre Soap et de le faire évoluer un petit peu, en prenant en compte les remarques qui m'ont été faites par les lecteurs. Comme je trouve le système de jeu développé par *Dan Bayn* particulièrement innovant, je me suis décidé à doter Soap d'un

vrai moteur de jeu, en adaptant *Wushu* à ma sauce grâce à la traduction de *Pierre Pradal*. Voici donc venu *Soap : la Rediffusion*, un jeu de rôle qui s'affranchit des scènes de combat pour aller à l'essentiel : le roleplay.

Je tiens à remercier la famille de Georges Abitbol (l'homme le plus classe du monde) qui constitua la toute première table de Soap, Jean-Baptiste Martineau qui osa

créer un scénario double-table expérimental intitulé « Le préservatif usagé » en liant Soap à *Nobilis*, la fine équipe (Flo, Katar, Pascal, Dawed, Vincent...) qui a rendu mémorable plus

d'une convention suisse, ainsi que Philippe Fenot, Patrice Larcenet, Guillaume Nonain et Guilhem Arbaret pour leurs conseils avisés.

Bonne lecture !

Cédric Ferrand

Ménager de moins de 50 ans

Rédaction
Cédric Ferrand

Correction orthographique
Xaramis et Julien Charest

Mise en page
Cédric Ferrand

Hugin & Munin



AVERTISSEMENT DE LA RÉDACTION

Suite à une décision de justice indépendante de notre volonté, nous ne sommes plus en mesure d'utiliser les habituelles photographies de stars pour illustrer notre magazine. Nous nous excusons par avance de ces désagréments auprès de notre lectorat. Dans un souci de confort de lecture, nos maquettistes ont toutefois laissé des emplacements de libre pour permettre à nos fidèles lecteurs de découper des photographies dans leur magazine-télé préféré et de les coller dans les espaces dédiés pour personnaliser leur exemplaire. Soyez assurés que nous faisons actuellement tout ce qui est en notre pouvoir pour que cette situation ne se reproduise plus dans nos publications futures.

La Rédaction

Système de règles basé sur *Wushu Open*, de *Dan Bayn*, traduit en français par Denis Coste et *Pierre Pradal*, et utilisé selon les termes de la licence libre *Wushu Open 2.0*

© Cédric Ferrand 2005

INTRODUCTION

Attention, l'abus de soap opera peut mener au jeu de rôle

Au commencement, le monde était vide. Mais très rapidement, Dieu inventa la télévision et il vit que cela était bon. Tandis qu'Adam partait travailler pour ramener de quoi manger à la maison, Eve faisait le ménage et s'occupait des enfants. Pour se divertir, Eve se mit à regarder la télévision. Elle découvrit alors les premiers épisodes de *Dallas*, *Santa Barbara* et des *Feux de l'Amour*. Dieu, ce vieux barbu à qui on ne la fait pas, se mit en colère et les chassa de l'Eden (qui deviendra plus tard la femme de Cruze) en les condamnant en ces termes : « *Maudits, soyez maudits, puissiez-vous ne jamais connaître la fin de ces séries télévisées à la con !* »

C'en était fini de l'Age d'Or, Eve avait péché et l'humanité n'allait pas cesser de payer le prix de cette erreur féminine.

Soap : le jeu de rôle

Attention, vous êtes actuellement en train de lire un jeu de rôle, activité hautement dangereuse et permissive qui a été autrefois déclarée d'inutilité publique par Mi-reille Dumas. Nous conseillons à nos lecteurs de se munir d'une bonne dose d'humour du second degré (voire du troisième pour certains paragraphes) afin d'éviter tout effet secondaire. Pratiquer le jeu de rôle peut provoquer des maladies graves. Nous déconseillons aux parents de laisser des nourrissons avaler des dés, car ils en auront besoin pour jouer (des dés, pas des bébés).

Pour des raisons indépendantes de notre volonté, vous pourriez être amenés à rire si vous jouez à Soap et ce, malgré nos efforts pour rester pénibles et arides comme une analyse sémantique des archives municipales de Novossibirsk durant l'année 1955.

Soap va vous permettre d'incarner des personnages hors du commun, des monstres indicibles, des êtres issus d'une autre réalité : des gros riches blindés de thunes qui boivent du champagne au petit-déjeuner et qui s'ennuient à longueur de temps (un peu comme s'ils regardaient un épisode sans fin de *Derrick*).

Le jeu de rôle

Etant donné qu'aucun dictionnaire ne daigne nous offrir une définition déccente de cette activité si décriée, nous nous contenterons de dire que c'est une forme de théâtre interactif. Mais comme cette définition n'est absolument pas explicative, nous ajouterons que le jeu de rôle (aussi connu sous l'étrange sigle JdR, soit une lettre de plus que

le plus célèbre des enfants Ewing) propose à des gens d'incarner verbalement des personnages fictifs et de décrire les actions de ces personnages au cours d'une aventure collective dans un univers virtuel. Il est à noter que le jeu de rôle est très difficilement praticable dans un cimetière juif profané, dans une assemblée du Front National ou au cours d'un bombardement américain ou israélien.

Si par hasard vous ne connaissez absolument pas le jeu de rôle et que vous avez lu ce texte jusqu'ici, nous pensons que vous êtes totalement apte à trouver une association ou un club dans votre ville qui saura vous en dire plus sur ce loisir. Internet pourra aisément vous permettre de trouver la réponse à la question : « *Je fais du jeu de rôle depuis 13 ans et je n'ai toujours pas envie de trucider ma prof de math ou mon comptable. Suis-je normal ?* »

Mais pourquoi Soap ?

Bonne question. A l'origine, les feuilletons fleuves étaient sponsorisés par des marques de lessive (en anglais : soap) car ils s'adressaient principalement à la ménagère de moins de 50 ans. Si de nos jours les sponsors ont disparu, en revanche la ménagère de moins de 50 ans est restée fidèle au poste (de télévision), le cul rivé dans le canapé du salon. Et pendant ce temps, le linge qui doit être repassé s'accumule et le dîner n'est pas prêt, bref le chaos s'installe.

Le vocabulaire de Soap

Chaque jeu de rôle propose sa propre dénomination des éléments de jeu. Soap n'échappe pas à la règle et vous donne sa version :

Les personnages sont des Acteurs.

Les personnages non joueurs sont des Figurants.

Le meneur de jeu est le DirProd (contraction de directeur de production, celui qui fait la pluie et le beau temps sur le plateau de tournage).

On ne parle pas de scénarios mais d'épisodes.

De même, on ne parlera pas de campagne mais de saison.

Une scène est une combinaison d'un groupe (généralement deux) d'acteurs et/ou de figurants dans un lieu donné pour une durée variable.

Ce que vous lisez actuellement n'est pas un livre de base mais une bible.

Les personnages ne gagnent pas de points d'expérience mais des points d'audimat.

CRÉATION DE PERSONNAGE

« Le Kama-Sutra n'est pas un sport de combat thaïlandais. »

Tout d'abord, il vous faut choisir pour votre acteur un sexe et un prénom en accord. Pour ce dernier, voici quelques propositions.

Homme : Steve, Angus, John, Peter, Rick, Tom, Andrew, Joshua, Will ou Bruce.

Femme : Wendy, Jennifer, Pamela, Hélène, Laura, Connie, Angie, Cindy, Ludmilla ou Mélinda.

Bien évidemment, vous pourriez être tenté de situer votre soap dans un décor qui ne soit pas américain. C'est possible. C'est même un bon choix marketing, nous vous comprenons. Bon, par exemple, vous pourriez préférer les telenovelas d'Amérique du Sud et sélectionner un paradis perdu façon « *Costa muy buena* » ou « *Río de los Pepitos* » comme cadre de vos incroyables histoires. Dans ce cas, pas de faute de goût, n'oubliez pas de changer la consonance du prénom de votre personnage. Ainsi des Veronica, Gabriella, Antonia, Teresa, Miguel, Antonio, Felipe ou Emilianos donneront un air local et vous offriront l'atmosphère épicee que vous affectionnez tant.

Pour une ambiance plus européenne dans le style Côte d'Azur ou Monaco, préférez des prénoms plus classiques et composés qui font sérieux : Marie-Béatrice, Geneviève-Arlette, Gabrielle-Louise, Pierre-Arthur, Guy-Noël ou François-Martin.

Des gens déviants et dangereusement imaginatifs pourraient avoir l'idée de créer une famille riche et très étendue dont les ramifications sont si développées qu'elles se prolongent sur tous les continents (enfin, presque tous : le métissage, oui, mais de là à se mélanger à des noirs ou des asiatiques...). Dès lors, il faudrait mélanger les ambiances et les inspirations pour créer un patchwork multiculturel qui ferait très tendance. Seuls des fous pourraient imaginer un scénario multi-tables avec des intrigues mêlées où la richissime famille Benton d'Aspen (Colorado) irait rendre visite à leurs lointains cousins, la famille Juanitas, qui habite sur la Costa Cremosa dans un port de plaisance nommé Río del Mar.

Caractéristiques

Votre personnage est défini par trois caractéristiques : **Amour, Gloire et Beauté**. Chacune de ces caractéristiques démarre avec un score par défaut de 2. Vous disposez de 5 points à dépenser pour les augmenter, jusqu'à un maximum de 5. Les scores de vos trois caractéristiques devraient donc osciller entre 2 (ce qui est nul, avouons-le) et 5 (la classe, il faut bien le reconnaître).

Amour

Cette caractéristique définit la relation que possède votre personnage vis-à-vis du royaume d'Aphrodite. Mais plus que ça, c'est cette caractéristique qui va vous gérer toutes les actions qui ont pour but de manipuler, séduire, questionner ou intimider un autre personnage. Dans les soaps, les relations humaines sont toutes basées sur l'amour. Si Kimberley déteste autant Clint, c'est parce que ce dernier a autrefois refusé de l'aimer.

Avec un score de 2, vous êtes un être aussi froid qu'un glaçon, le genre frigide et totalement pas sexy. Vous êtes l'expression même de la non-sensualité. Vous avez autant de sex-appeal qu'un inspecteur des impôts. La gaudriole vous est étrangère et pour vous le lit ne sert qu'à dormir. La vue de Monica Belluci ou de Brad Pitt nu ne jette aucun trouble dans les fondements de votre être. Les gens disent de vous que vous êtes une peine-à-jouir ou un impuissant. Chacun de vos rendez-vous amoureux est une occasion de vous ridiculiser.

Avec un score de 3, la venue du printemps vous émoustille car les jupes des filles raccourcissent et les beaux mecs se mettent torse nu sur la plage. Il vous arrive de fantasmer sur votre voisine de palier ou bien sur la dernière créature de rêve à la mode à la télévision. Vous savez que le Kama-Sutra n'est pas un sport de combat thaïlandais et, à l'occasion, il vous arrive de le pratiquer dans votre lit, à même la moquette de la chambre ou bien sur la table de la cuisine.

Avec un score de 4, vous êtes le garçon ou la fille qui faisait rêver tout le monde au lycée. Des gens se sont battus ou ont mené d'ignobles campagnes de diffamation pour sortir avec vous. Devenu adulte, votre charme fait encore bien des ravages : plus d'une personne se damnerait pour avoir votre numéro de téléphone. Toutefois, vous tombez parfois sur des gens étranges qui vous trouvent gourde ou superficiel et se permettent de résister à votre séduction. Tant pis, le monde regorge d'esclaves serviles qui rêvent de faire ce que vous leur demandez.

Avec un score de 5, vous souffrez d'une pathologie évidente : vous êtes nymphomane ou atteint de satyriasis. Vous transpirez la concupiscence et la volupté charnelle. Les gens ont du mal à résister à vos charmes et ont, en votre présence, des comportements anormaux. Vous êtes une machine sexuelle qui fait crac-boum-hu, une incitation à la sieste crapuleuse, l'incarnation du vice sur Terre. Oui, tous ceux qui ont connu un moment d'intimité avec vous vous qualifient de « bon coup » et personne ne vous a jamais dit non.

Gloire

Êtes-vous célèbre ? Les gens sont-ils capables de mettre un nom sur votre visage ? Avez-vous fait récemment la Une des magazines à potins ? Toutes ces questions paraissent futile au premier abord, mais sachez que la gloire est le reflet de votre savoir-faire. Si vous êtes célèbre, alors c'est que vous êtes bon dans votre domaine. La gloire sert donc à évaluer vos chances de réussite quand vous entrepenez une action complexe comme faire une opération à cœur ouvert, lancer une OPA sur l'entreprise de ce salaud de Jack qui vous a volé votre femme ou bien mener une plaidoirie pour ne pas à avoir à partager votre fortune avec votre ex-femme (la même qui est partie avec ce salaud de Jack).

Avec un score de 2, les habitants du quartier ont du mal à vous reconnaître. En soirée, les gens ne semblent jamais se souvenir de vous et agissent toujours comme s'ils vous rencontraient pour la première fois. Parfois même, ils vous confondent avec la bonne ou le serveur. Vous êtes désespérément anonyme malgré tous vos efforts pour percer et vous faire connaître. Vous n'apparaissez jamais sur les photos des rares soirées auxquelles quelqu'un vous a invité par erreur. Même l'annuaire n'indique pas votre nom.

Avec un score de 3, vous êtes raisonnablement connu dans votre milieu. Il est rare que l'on oublie votre nom quand vous daignez vous déplacer dans une soirée. Quand les présentations ont lieu entre gens de bonne compagnie, personne n'écorche votre nom. Les magazines citent votre patronyme dans les légendes des photos et parfois vos frasques sont connues du grand public (comme la fois où vous avez été flashé à 243 km/h au volant de votre somptueuse voiture de sport, à l'occasion d'un pari).

Avec un score de 4, votre nom est connu dans toutes les salles d'attentes de médecin car vous avez déjà été photographié nu au bord d'une piscine ou bien dans les bras de votre maîtresse dans une chambre d'hôtel. Les paparazzi font de vous une proie de choix et payent leur loyer avec une simple photo de vous en train de tromper votre mari ou votre femme dans le lit conjugal. Autant dire que votre réputation est faite et que vous ne pouvez que difficilement l'ignorer.

Avec un score de 5, vous êtes une star. Tous les magazines s'arrachent votre photo pour leur couverture. Le monde entier connaît vos moindres secrets car vous êtes le sujet de conversation numéro un dans tous les salons de coiffure du globe. Une simple phrase de votre part peut influencer la mode, l'indice Dow Jones, la cote de popularité d'un artiste ou la réputation de quelqu'un. Un changement de coiffure ou un nouveau flirt entraîne 17 communiqués de presse.

Beauté

Y a-t-il un privilège plus exorbitant que la beauté ? Votre aspect physique est-il un modèle du genre ou bien ressemblez-vous à une caissière de supermarché ménopausée ? Derrière ces considérations bassement esthétiques, se cache une terrible réalité : les gens beaux agissent avec grâce. La beauté sert donc à gérer toutes les actions physiques de votre personnage : a-t-il un bon swing au golf ? Possède-t-il un bon revers au tennis ? Conduit-il sa voiture de sport avec précision ? Sait-il monter à cheval correctement ?

Avec un score de 2, vous avez ce qu'on appelle un physique ingrat. Oui, les poignées d'amour sont sexy mais là, vos bouées de sauvetages d'amour repoussent tous vos partenaires. Les gens pensent souvent que c'est vous qui jouiez le rôle du monstre dans *La Belle et la Bête*. Par moment, certaines détournent le regard pour vous parler tellement elles sont indisposées. Enfant, vos camarades de jeu vous surnommaient *Elephant Man*.

Avec un score de 3, vous faites tout pour être à la mode. Vous faites attention à votre ligne sans pour autant être victime d'anorexie. Il n'est pas rare que l'on vous qualifie de charmant(e) et vous savez jouer de votre physique à l'occasion. Certes, on ne se retourne pas sur votre passage, mais vous n'en avez que faire. Votre succès n'est pas uniquement dû à votre look mais également à votre personnalité.

Avec un score de 4, vos séances d'UV sont régulières afin de garder ce teint hâlé qui plaît tant, même en hiver. Vous faites attention à votre alimentation et suivez les conseils d'un diététicien au quotidien. Vous pratiquez le sport de manière régulière pour entretenir ce physique de rêve qui vous rend si unique. Bien sûr, cela fait maintenant trois ans que vous n'avez pas mangé une vraie crème chantilly, mais le jeu en vaut la chandelle : votre corps est en adéquation avec votre ambition. Vous êtes au top de votre forme, et l'image que vous renvoie votre miroir vous convient parfaitement... tant que vous résistez à cette insoutenable envie de fondue au chocolat qui hante vos nuits.

Avec un score de 5, vous êtes la Déesse que les adolescentes suivent et copient ou l'Apollon dont elles rêvent toutes les nuits et dont les posters couvrent les murs de leur chambre. Des gens ont perdu la vue car ils ne s'étaient pas préparés à vous voir apparaître. Les photos ont du mal à capturer toute l'essence de votre inaccessible beauté. Vous paraissez irréel(le) et originaire d'une autre planète. Vous possédez un statut quasi-divin (du moins tant que personne d'autre ne vient vous piquer la vedette).

Faiblesse

Enfin, votre personnage a besoin d'une Faiblesse, qui a une valeur de 1. Cette fissure dans la carapace se doit d'être secrète dans un premier temps, car votre personnage va devoir cacher son secret et éviter que les autres personnages ne devinent sa Faiblesse pour l'exploiter vilement contre lui. Chaque fois que votre personnage tente d'agir contre sa Faiblesse ou que cette dernière peut empêcher votre personnage de réussir, c'est ce score de 1 qui est utilisé pour résoudre une action au lieu du score d'une des trois caractéristiques.

A vous de choisir un point faible à votre personnage : alcoolique, dépressif, drogué, misogyne, homophobe, agoraphobe, communiste... La Faiblesse est un aspect important de votre personnage car c'est ce qui le rend attachant ou haïssable et c'est ce qui vous donne matière à faire un bon roleplay. Un personnage naïf qui gobe tout ce qu'on lui dit apportera une touche d'humanisme dans cette fosse aux requins. Un personnage incapable de mentir devra mener ses complots avec prudence et donnera un bon challenge au joueur. Un personnage avec un dédoublement de la personnalité peut permettre à deux joueurs d'incarner chacun une facette de cette psyché brisée. Bref, cette faiblesse est loin d'être uniquement un défaut : ça doit avant tout être une source de jeu. Un joueur qui fait exprès d'ignorer sa Faiblesse pour ne pas en subir les conséquences se doit d'être puni en recevant moins de points d'Audimat que ses camarades.

Table des situations scabreuses

2d6	Résultat
2	Personne
3	Un membre du personnel
4	Un professeur de sport ou de musique
5	Votre père ou votre beau-père
6	Votre frère ou votre beau-frère
7	Rejetez deux fois les dés
8	Votre soeur ou belle-soeur
9	Votre mère ou belle-mère
10	Votre époux(se)
11	Vous même
12	Tout le monde

Oui, vous avez bien lu, votre personnage peut être amoureux de plusieurs personnes et il peut même arriver que plusieurs personnes soient amoureuses de lui. Il y a même un risque pour qu'il soit amoureux de son époux(se). Le hasard pourrait tout à fait décider que votre personnage est à la fois attiré et repoussé par la même personne. C'est comme ça chez les riches. Il serait bon, toutefois, de ne pas vous laisser guider uniquement par les dés et d'adapter les résultats en fonction des autres personnages du soap. N'hésitez donc pas à lier par la haine ou l'amour deux personnages, ça mettra du piquant et provoquera des situations de jeu intéressantes par la suite.

Un lecteur pointilleux et averti pourrait remarquer que ce système de jeu ne prévoit pas de compétence, ce qui va à l'encontre de toutes les théories rôlistiques actuellement en vigueur. Mais quand on y pense, avez-vous déjà vu un de ces damnés personnages de soap faire autre chose que parler et montrer ses dents blanches à la caméra ? Les avez-vous vu essayer de sauter en parachute, manier un lance-roquette, pirater une base de données surprotégée, crocheter une porte ou faire des recherches dans une bibliothèque ? Non ! Alors il n'y a aucune raison de s'embarrasser avec une liste de compétences totalement hors de propos. Au pire, si un personnage tente quelque chose d'incongru, il vous est toujours possible de simuler cette action par un jet sous Amour (pour tout ce qui touche aux relations sociales), Gloire (pour tout ce qui touche à un savoir-faire précis) ou Beauté (si l'action est purement physique).

Comment faire un jet sous une caractéristique ? C'est justement le sujet du prochain chapitre.

Situation scabreuse

Maintenant que votre personnage est doté de caractéristiques, d'un sexe et d'un prénom, il va falloir lui trouver une situation scabreuse, histoire de tisser des liens entre les personnages.

Il vous faut pour cela déterminer quatre choses :

- qui vous aimez ;
- qui vous aime ;
- qui vous détestez ;
- qui vous déteste.

Pour avoir la réponse, jetez 2d6 et consultez le résultat sur la table suivante.



RÈGLES

Ne nous leurrons pas, Soap n'est pas un jeu simulationniste. Toutefois, il possède quelques règles pour déterminer si une action incertaine (citons, par exemple : draguer sa prof de stretching, se souvenir du nom d'une personne qui vous a été présentée il y a plus de cinq ans, tenter d'en foutre plein la vue au jeune premier qui vient de débarquer dans la série...) va être oui ou non couronnée de succès.

Tout d'abord, le personnage décrit la scène ; ce qui est la partie la plus importante, car la narration détermine ce qui se passe vraiment dans le soap. Ensuite, on résout les jets de dés pour voir l'impact de ces actions sur la situation.

Description

Le moteur de jeu de *Soap* fonctionne par le biais d'une réserve de dés (d6) qui augmente quand vous donnez une description élaborée de vos actions. Chaque **Embellissement** que vous apportez à vos descriptions vous donne un dé qui est ajouté à la réserve. Il peut s'agir d'une réplique cinglante, de détails de mise en scène, ou de tout ce qui pourrait avoir sa place dans un soap. Et comme nous ne sommes pas des ingrats, vous aurez toujours au moins 1 dé, juste pour avoir pris la parole.

Par exemple, quelqu'un qui dit « *Je cache la photo qui prouve que Sidney est une meurtrière* » reçoit 1 dé. Quelqu'un qui dit « *Je prends un air détaché / je détourne l'attention de tout le monde en faisant croire qu'il y a un homme derrière la fenêtre / et je glisse la photo sous un coussin du canapé* » reçoit 3 dés. Quelqu'un qui dit « *Je remet mes cheveux en place d'un geste ample de la main / je bois une gorgée de scotch pour me donner du courage / je simule la surprise en tendant un doigt en direction de la véranda / je hurle « Regardez, il y a un homme armé d'un pistolet qui vient de passer devant la fenêtre » / et profite du fait que tout le monde tourne la tête pour glisser la photo sous un coussin du canapé où je suis assis* » reçoit 5 dés. Ainsi, tout ce qui contribue à l'atmosphère et au dynamisme de votre interprétation devient une tactique efficace qui vous donne plus de dés à jeter et donc plus de chance de réussir votre action.

Bien sûr, tous les Embellissements ne sont pas appropriés à un soap. C'est pour cela que le DirProd et les joueurs ont un droit de Veto sur tout Embellissement inap-

proprié. Pour que le tout fonctionne, il est important de se mettre d'accord sur le ton et le style que vous voulez pour votre soap avant de commencer à jouer.

Afin de contrôler le rythme et le style du soap, le DirProd peut appliquer une limite au nombre de dés qu'un joueur a le droit de lancer en une seule fois. 3 ou 4 dés par tour donnent d'habitude des scènes plus rapides, c'est une bonne limite pour les scènes secondaires ou les scènes de début de partie. Quand la tension dramatique augmente, vous pouvez monter à 6-8 dés par tour. Cependant, cela ne veut pas dire que les joueurs doivent prendre le maximum de dés à chaque fois. Rajouter un ou deux détails supplémentaires à une action peut parfois faire retomber le soufflé d'une bonne description.

Résolution

Un personnage de *Soap* est défini par ses trois caractéristiques notées de 2 à 5 et sa faiblesse notée à 1. Quand il est temps de jeter les dés, choisissez la caractéristique ou la faiblesse en rapport avec l'action que vous avez décrite. Si l'action tentée ne correspond à aucune caractéristique pertinente, la valeur par défaut est de 2. Les dés supérieurs à votre score de caractéristique ou de faiblesse sont des échecs, ceux inférieurs ou égaux à votre score sont des succès. Si personne ne vous résiste, vous n'avez besoin que d'un succès. Si quelqu'un vous résiste, il aura ses propres dés à jeter. Celui qui aura le plus de succès l'emportera.

Pour bien jouer à *Soap*, il faut comprendre que les choses arrivent exactement comme les joueurs le décrivent, quand ils le décrivent. C'est ce que l'on appelle parfois le **Principe de la Vérité Narrative**. Les jets de dés vous indiquent à quel point ces actions ont fait progresser la scène. D'une certaine manière, les dés ne sont là que pour savoir quand arrêter l'action.

Résolution Eclair

Parfois, vous aurez besoin de jeter les dés sans entrer dans une description détaillée. C'est à ce moment qu'entre en jeu la **Résolution Eclair**. Prenez un nombre de dés égal à votre caractéristique ou faiblesse, jetez-les et comparez le plus haut résultat à ce tableau :

- | | |
|---|--|
| 1 | Un échec cinglant qui vous ridiculise ou vous désavantage. |
| 2 | Un gros échec qui vous plonge dans l'embarras. |
| 3 | Un échec normal. |
| 4 | Un succès, mais avec quelques complications. |
| 5 | Un bon succès. Mission (à peu près) accomplie. |
| 6 | Un succès solide. Du bon travail de pro. |

Ce ne sont pas les dés qui décident - Soap donne aux joueurs un contrôle total de leurs actions... en enlevant ce contrôle aux dés. Vous avez probablement l'habitude de formuler vos actions en termes de « J'essaye de le séduire », pour ensuite attendre que les dés vous disent si vous avez réussi. Et bien, arrêtez d'essayer, et séduisez-le ! Ne vous fiez pas aux dés ; ils ne sont là que pour donner le rythme et introduire un élément de risque. Ce sont vos descriptions qui comptent !

Mousseline de jambon

4 personnes

Préparation : 30 minutes

Cuisson : 1 heure

250 grammes de jambon

30 grammes de beurre

3 œufs

25 centilitres de lait

50 grammes de fromage râpé

1 cuillère à soupe de farine

4 cuillères à soupe de chapelure

Sel et poivre

1. Allumez le four à environ 170° (thermostat 5) pour le faire chauffer pendant la préparation.
2. Coupez les 250 grammes de jambon en petits morceaux.
3. Préparez une béchamel en faisant fondre doucement 30 grammes de beurre dans une petite casserole, en ajoutant une cuillère à soupe de farine, en mélangeant bien, puis en versant les 25 centilitres de lait tout en continuant à mélanger.
4. Amenez lentement le mélange à ébullition sans cesser de remuer et laissez bouillir 2 minutes. Salez, poivrez et retirez la casserole du feu.
5. Mélangez dans un récipient la béchamel avec le jambon coupé et les 50 grammes de fromage râpé.
6. Séparez les blancs des jaunes des 3 œufs et ajoutez les jaunes à la béchamel.
7. Battez les blancs en neige ferme et incorporez-les au mélange précédent.
8. Beurrez un moule avec du beurre, saupoudrez-en l'intérieur avec 4 cuillères à soupe de chapelure en répartissant bien la chapelure dans le moule.
9. Versez la préparation au jambon dans le moule et enfournez à four moyen en laissant cuire 1 heure.
10. Démoulez la mousseline sur un plat chaud et servez-la chaude.

Variante

Il est possible d'ajouter à la préparation 150 grammes de champignons de Paris coupés en lamelles et revenus dans du beurre.

Bon appétit



AUDIMAT

« Obtenir des points d'audimat doit être une récompense, pas un but. »

Les points d'audimat sont à la fois les points d'expérience et les « points de magie » des personnages. Donnés en récompense après une scène au roleplay exemplaire, ils peuvent être utilisés de manières diverses par les joueurs. Tout personnage nouvellement créé se voit généreusement attribuer 5 points d'audimat pour commencer sa carrière. Par la suite, ce capital de points sera amené à évoluer en fonction du jeu d'acteur du joueur et des actions qu'il entreprend.

Comment gagner des points d'audimat ? Hé bien, c'est au bon vouloir du DirProd. Disons qu'en fonction des répliques improvisées par le joueur, de son interprétation, de son pânage, de l'ambiance générale qui se dégage de la scène et de l'envie du moment, le DirProd peut récompenser un ou plusieurs participants de la scène en leur octroyant une poignée de points d'audimat. Le plus simple est de gérer

ces points avec des jetons de joker, des capsules de bière ou même des pastilles de lessive pour rester dans le ton.

La logique voudrait que ces points soient donnés à la fin de l'épisode, mais une gestion en temps réel peut être envisagée si vous sentez que vos joueurs sont prêts à jouer le jeu. Car c'est là le but de *Soap* : apporter la meilleure audience possible à la chaîne de télévision. Mais cette obsession, cette course à l'audimat ne doit pas pour autant venir ternir l'ambiance en transformant la partie de jeu de rôle en une bête récolte de points. Obtenir des points d'audimat doit être une récompense, pas un but.

Il n'y a pas de limite théorique à la réserve de points d'audimat et rien n'oblige un Acteur à les utiliser avant la fin d'un épisode. Le tableau qui suit indique l'échelle de valeur des points d'audimat à attribuer par épisode.

Echelle d'audimat

Joueur exécutable	Passe son temps à dormir ou à faire des mots-croisés	0 point
Mauvais joueur	Confond <i>Soap</i> avec <i>Exterminateur</i>	2 points
Joueur médiocre	Fait semblant de suivre entre deux gorgées de Coca	4 points
Joueur moyen	Remplit sa part du contrat, sans plus	6 points
Bon joueur	Met du cœur à l'ouvrage	8 points
Excellent joueur	Met le feu à la table, est digne de devenir DirProd	10 points



Comment dépenser ses points d'audimat ? Ça, c'est plutôt simple, il suffit de réaliser une des douze actions suivantes :

Invoquer la pub

Coût : 1 point

Vous êtes dans une situation impossible ? Vous avez besoin de cinq minutes pour réfléchir à une question épique que l'on vient de vous poser ? Vous avez quelque chose à faire hors du champ de la caméra ? Envie d'aller aux toilettes ? N'hésitez plus ! En invoquant la pub, vous suspendez l'action de l'épisode pendant 5 minutes et permettez aux joueurs de souffler un peu.

Améliorer une caractéristique

Coût : variable

Vous trouvez vos caractéristiques trop faibles ? Vous rêvez de les augmenter ? Hé bien, en dépensant un nombre de points d'audimat égal au triple du score actuel que vous possédez en Amour, Gloire ou Beauté, vous pouvez augmenter ce score de 1 point. Merci qui ?

Améliorer le résultat d'un jet de dés

Coût : variable

Vous êtes en train de vous mesurer à quelqu'un et vous sentez que le jet de dés qui va suivre va être décisif. Celui qui obtiendra le plus de réussites va l'emporter et ridiculiser son adversaire. Bref, y'a pas à pinailler, ça va être une boucherie. Pour chaque point que vous dépensez avant de jeter les dés, vous ajoutez une réussite à vos résultats. Mais attention, votre adversaire peut faire de même de son côté, ça risque donc d'être l'escalade si vous vous amusez à surenchérir à tour de rôle.

Diffamation

Coût : variable

Yep, vous sentez bien que Kevin, la star actuelle du soap, est en train de faire main basse sur la série. Et cette idée ne vous plaît pas vraiment, alors vous décidez de montrer à Kevin que vous n'êtes pas fini, que vous en avez encore dans le pantalon et qu'il doit vous respecter. Pour chaque point d'audimat dépensé, vous faites baisser d'autant la réserve de points d'audimat de votre adversaire. Pour que l'action réussisse, il faut que l'attaquant balance une réplique bien mortelle à son adversaire. Eh oui, une star doit apprendre à s'entendre avec tous les autres acteurs car s'ils se liguent contre elle, elle ne pourra plus faire grand-chose dans la série.

Invoquer un figurant

Coût : 1 ou 3 points

On a parfois besoin d'un figurant, d'un témoin, d'un sbire, bref de quelqu'un qui soit étranger aux acteurs et sur qui l'on puisse compter en cas de coup dur. C'est le cas du figurant. Sa loyauté n'est pas garantie et il n'est pas omni-

potent. A l'occasion, le figurant peut se muer en acteur si son rôle devient très important dans la série. Invoquer un figurant le fait entrer dans la scène actuelle. S'il existait déjà dans le passé (une servante que l'on a déjà vu dans un épisode précédent ou un médecin qui est intervenu dans une autre saison), l'invocation ne coûte qu'1 point. Par contre, si c'est un nouveau figurant, il faut mettre son arrivée en scène (*« Oh, je ne vous l'avais pas encore annoncé mais... j'ai engagé un nouveau jardinier aujourd'hui. Il se nomme Kurt et il est beau comme un dieu. »*) et payer 3 points d'audimat. Pour plus de simplicité, le figurant est incarné par un des joueurs qui n'est pas présent dans la scène actuelle. Si, à la scène suivante, le figurant est à nouveau invoqué mais que le joueur qui l'incarnait précédemment n'est plus disponible, un autre joueur doit à son tour prendre le rôle du figurant à sa charge.

Inviter un acteur

Coût : 1 ou 3 points

Vous êtes en train de prendre un verre dans le patio en compagnie d'un autre acteur, vous parlez de tout et de rien (comme d'habitude) et à un moment, vous avez besoin qu'un autre acteur vous rejoigne dans cette scène. S'il est d'accord pour se joindre à vous, vous n'avez qu'à payer 1 point d'audimat et il débarque (son arrivée doit toutefois être mise en scène). S'il n'est pas d'accord et qu'il refuse de vous rejoindre, vous pouvez payer 3 points d'audimat pour lui forcer la main et l'obliger à vous rejoindre dans la scène en cours.

Faire sortir un acteur

Coût : 1 ou 3 points

Ce salaud de Steven vous énerve car il est en train de se taper l'incruste alors que vous étiez sur le point de conclure avec la sulfureuse Lucinda. En dépensant 1 point, vous permettez à un acteur (ou à vous-même) de se retirer d'une scène à l'instant même (moyennant une excuse scénaristique logique). Pour 3 points, vous pouvez forcer un acteur à partir (ce qui provoquera certainement sa colère et un esclandre, mais il ne peut que s'exécuter).

Provoquer un flash-back

Coût : 7 points

Si vous êtes dans une situation intenable et que vous ne savez plus trop comment vous en sortir, vous pouvez toujours utiliser la technique du flash-back pour expliquer quelque chose que même le DirProd ignorait jusque-là. Par exemple : Paolo est en train de menacer de mort Camilla. Cette dernière voudrait bien posséder la preuve que son ancien amant l'a menacée de la tuer. Oui mais voilà, elle n'a pas de témoin et elle ne possède pas de moyen pour enregistrer les propos orduriers de Paolo. Ah moins que... oui, elle se souvient maintenant. Hier soir, elle était venue dans cette pièce pour écouter de la musique sur son ba-

ladeur enregistreur et elle l'a oublié quelque part près du canapé. Maintenant que la mémoire lui est revenue, elle va pouvoir mettre la main sur cet appareil et enregistrer les menaces de Paolo. Le flash-back est raconté par l'acteur qui l'a provoqué. Les séquences de flash-back se caractérisent à l'écran par une espèce de flou artistique sur le pourtour de l'image.

Faire un rêve prémonitoire

Coût : 7 points

Il arrive qu'une situation fort regrettable entraîne un personnage vers la mort ou le déshonneur. Il est possible de croire que c'est la fin, que le sort en est jeté. Pourtant... Et si la scène qui venait d'avoir lieu à l'instant n'était qu'un horrible cauchemar, ou encore un rêve prémonitoire qui annonce de sombres présages ? En dépensant 7 points d'audimat, vous annulez tout simplement la dernière scène mais celle-ci recommence dans les mêmes circonstances (c'est-à-dire qu'elle débute avec les mêmes acteurs et le même décor), mais maintenant que vous savez que les choses vont se gâter pour vous, vous pouvez agir et faire en sorte que cela se déroule autrement et tourne à votre avantage.

Être dans le flou

Coût : 2 points

Le flou, c'est cette zone hors du temps et de l'espace qui se situe généralement au second plan du cadrage de la série. Si les acteurs du premier plan sont nets, en revanche au fond, c'est flou. A tel point que personne ne semble faire attention à qui est présent ou ce qui se passe dans le flou. Être dans le flou permet donc à un acteur d'être témoin d'une scène sans pour autant y être réellement. Il peut juste écouter les conversations et utiliser d'autres actions grâce à ses points d'audimat. Il peut sortir gratuitement de la scène s'il le désire, mais personne ne peut le forcer à partir par contre. Il peut également gratuitement sortir du flou et entrer dans la scène en cours mais perd alors tous les avantages du flou.

Invoquer un grand principe

Coût : 5 points

Quelqu'un cherche à vous forcer à faire quelque chose contre votre volonté. Vous êtes sur le point de craquer, vous sentez que vous allez être forcés de vous exécuter. Et soudain, vous poussez au fond de vous une étincelle de détermination, vous vous sentez inspiré par une puissante passion, alors vous plantez votre regard dans celui de votre adversaire et vous dites : « Non, je ne peux pas faire ça, car... » et là vous expliquez votre raison valable. Du coup, paf, vous pouvez résister à son influence. Les raisons invocables doivent être en accord avec votre personnage et le réalisme (relatif) de la série. « Non, jamais je ne tuerai Eduardo en échange de tes 100 000 \$ car en fait... je l'aime. » est une bonne raison. « Je ne peux pas faire ça,

car demain j'ai piscine », c'est minable.

Dis-moi la vérité, là, tout de suite

Coût : 5 points

Vous regardez fermement l'autre acteur, vous posez votre main sur son épaule et vous lui posez une question. Mis ainsi en confiance, il ne peut alors vous mentir et est obligé de répondre en toute franchise à votre question.

« Alors, Jennyfer, heureuse ?

- Maintenant, je peux te le dire Georges : je simulais. »

Sudoku

Sur ce carré divisé en neuf grilles de neuf cases chacune, des chiffres allant de 1 à 9 sont dispersés. Vous devez trouver par déduction les chiffres manquants (toujours de 1 à 9) en se basant sur le principe qu'aucun ne doit se répéter dans la même colonne, ligne ou grille de neuf cases.

	6							9
9		2			1			
			7			4		
7	4		1		5			
8		9				1		6
		8		2		9	4	
		8			7			
			5			3		8
3							1	

VIOLENCE

Qui, nous le savons tous, dans un jeu de rôle, il y a toujours un système de combat très complexe qui permet de tuer tout un tas de monstres avec des épées, un pistolet ou une station de combat satellitaire. Mais le monde du soap n'est pas un univers de violence corporelle. La menace ne vient jamais d'un danger physique mais plutôt d'une violence psychologique insoutenable. La seule expression de brutalité, de rage ou de colère est la paire de claques. En effet, il semble que c'est le seul mode d'expression violente possible des gens riches. Quand ils n'en peuvent plus (par exemple lorsque Ricardo, le mari de Rachel, apprend de la bouche même de sa femme qu'elle l'a trompé avec TOUTE l'équipe de water-polo) et que leurs nerfs craquent, ils balancent une grande gifle pour se défouler. Parfois (par exemple quand Rachel comprend que Ricardo aurait bien aimé lui aussi connaître l'extase collective au milieu d'une équipe de water-polo), la personne qui a reçu la paire de claques répond à la violence par la violence. Mais généralement, après une bonne baffe viennent les larmes et les excuses (« *Tu sais, Ricardo, ils avaient beau être dix-sept dans cette équipe de water-polo, je n'ai eu aucun plaisir...* »). Il n'est pas rare que les deux protagonistes tombent ensuite dans les bras l'un de l'autre et qu'ils s'embrassent tendrement tandis que la caméra tourne lentement autour du couple enlacé et qu'une petite musique lancinante vient retentir pour donner encore plus d'émotions au téléspectateur qui ne peut que très rarement retenir ses émotions devant l'écran de son téléviseur. C'est aussi ça, la magie du soap.

Mais il y a une autre forme de violence dans les séries sans fin : le meurtre. En effet, il existe des situations désespérées où tout espoir vous abandonne (comme la fois où Rachel devait donner 100 000 \$ à un maître chanteur qui la

menaçait de révéler à tout le monde des photos d'elle, nue au milieu du vestiaire « Hommes » du club de water-polo). Le meurtre est alors une solution pour certaines personnes peu scrupuleuses mais riches. Soap n'étant pas un jeu où l'on incarne des ninjas cybernétiques, vous conviendrez qu'il serait inutile de créer des règles complexes pour gérer les dégâts occasionnés par un pistolet, un vase que l'on jette à la figure de son ex-amant ou un tisonnier chauffé à blanc que l'on était tranquillement en train de nettoyer quand le coup est parti tout seul. Le seul facteur qui doit influer sur une tentative de meurtre est le scénario. La question doit être : cela va-t-il servir le récit ? Là encore, l'originalité de la mise à mort doit pouvoir influencer votre décision. Il est certain qu'un lent empoisonnement, c'est classique mais très efficace. Engager un tueur à gage (que l'on fait passer pour un lointain cousin et avec qui on ne se prive pas de coucher en espérant que cela suffira pour ne pas avoir à le payer en retour) vous donnera l'occasion d'intégrer un nouveau rôle dans votre série. La cerise sur le gâteau étant, il faut l'avouer, un assassinat organisé par une cabale de personnages qui se concertent et décident de passer à l'acte tous ensemble.

La mort n'est pas une sanction définitive dans un soap. Un gros riche qui couche avec plein de femmes semble posséder l'incroyable capacité de résister à l'adversité. Dans 99% des cas, un personnage victime d'une tentative d'assassinat évente le complot avant qu'il soit mené à bout. Dans les rares cas où il est touché, il finit à l'hôpital. C'est l'occasion pour lui d'être dans le coma. Dès lors, tous les membres de sa famille vont venir à son chevet pour parler de lui et de leurs petits secrets. Il mettra plusieurs épisodes pour sortir du coma et d'éventuelles pertes de

mémoires pourraient bien arranger le commanditaire de l'assassinat. Le rôle du médecin peut même devenir intéressant, car il peut remonter le moral de la femme du patient (sans oublier les incontournables infirmières sexy qui ont confondu école d'infirmière et agence de mannequin). S'il ressortait défiguré de cet accident qui devait le tuer, le personnage devrait avoir en toute logique le visage bandé. Dévoiler son nouveau visage prendra là encore plusieurs épisodes, mais la révélation de ce nouveau faciès sera un climax très intéressant dans votre scénario.

SEXÉ ET COULEUR DE PEAU

Precisons tout de suite : ne confondez pas soap et film X. Une règle d'or du soap est de suggérer mais de ne rien montrer. C'est un programme télé tout public, aussi on a le droit de tromper sa femme en s'envoyant sa secrétaire, tuer son vieux mari avec qui on a 50 ans d'écart et détourner de l'argent, mais surtout pas de montrer du sexe à l'écran. Le fait d'embrasser langoureusement son ou sa partenaire démontre implicitement qu'ils sont intimes, mais on doit s'arrêter là. A la rigueur, vous pouvez jouer des scènes après qu'ils aient fait l'amour (ils sont tous les deux dans le lit, se font des confidences et essayent de monter un plan pour tuer la femme ou le mari de l'un d'eux), mais ne montrez jamais rien d'explicite.

Les quotas ethniques et sexuels

Pour être représentatif du melting-pot ethnique et intéresser toutes les couches de la population susceptible de regarder votre série, il serait de bon goût de glisser un noir et une asiatique dans votre saga. Toutefois, vous n'êtes pas obligés de confier ces rôles à vos joueurs, ces rôles peuvent être considérés comme des figurants. Mais attention : ce n'est pas parce qu'ils sont épidermiquement différents qu'ils doivent être cantonnés à des rôles de serviteurs ou de subalternes. Les quotas raciaux se doivent de montrer l'exemple à leurs communautés respectives et doivent incarner un exemple de la réussite sociale qui doit faire rêver les mères de familles asiatiques ou afro-américaines.

Ces rôles sont traditionnellement des métiers à forts revenus, mais ils restent au service de la communauté. Ainsi un médecin noir ou une avocate asiatique nous paraissent de bons choix. Faire mourir un personnage noir qui se sacrifie pour sauver ses compagnons est certes d'un grand classicisme, mais on ne peut pas s'y opposer, c'est la tradition américaine.

Le même constat peut être fait concernant les personnages homosexuels, qui doivent obligatoirement avoir un représentant à l'écran car cette communauté possède un fort pouvoir d'achat. Une astuce scénaristique évidente peut vous permettre de cumuler dans le même rôle les deux quotas raciaux et sexuels : faire du médecin noir un gay ou de l'avocate asiatique une lesbienne. Leur intégration dans la série doit démontrer l'incroyable ouverture d'esprit de la société (et accessoirement toucher tous les publics possibles).

Horoscope

♈ Bélier (21 mars - 19 avril)

Votre comportement moutonnier a un aspect positif : vous êtes loin d'être le mouton noir du troupeau.

♉ Taureau (20 avril - 20 mai)

Prendre le diable par les cornes ou tirer la queue du taureau vous fera un effet boeuf.

♊ Gémeaux (21 mai - 20 juin)

Réjouissez-vous, avec le clonage humain, votre signe astrologique va devenir sous peu le plus nombreux.

♋ Cancer (21 juin - 22 juillet)

Comme on dit des femmes de votre signe : "Plus malignes, tu meurs..."

♌ Lion (23 juillet - 22 août)

Le roi des animaux n'a plus de privilège : on ne vous sert plus de chrétiens à tous les repas.

♍ Vierge (23 août - 22 septembre)

Pas de panique, ce n'est qu'un signe transitoire.

♎ Balance (23 septembre - 22 octobre)

Vous avez une tare qui vous pèse, mais ce n'est pas une raison pour vous laisser écraser par le poids de la culpabilité.

♏ Scorpion (23 octobre - 21 novembre)

Messieurs, si le proverbe dit "Le poison est dans la queue" c'est qu'il faut sans doute aller voir un médecin pour dépister une éventuelle MST.

♐ Sagittaire (22 novembre - 21 décembre)

Quand la flèche n'atteind pas sa cible, l'archer ne doit pas blâmer l'arc mais plutôt vivre avec son époque et utiliser le fusil.

♑ Capricorne (22 décembre - 19 janvier)

Corne ou pas : Capri, c'est fini.

♒ Verseau (20 janvier - 18 février)

Il faut mieux ne plus avoir d'eau à mettre dans le pastis que l'inverse.

♓ Poissons (19 février - 20 mars)

Ce n'est pas parce qu'il ou elle vous montre ses appâts qu'il faut mordre à l'hameçon.

MISE EN SCÈNE ET JEU D'ACTEUR

L'un des avantages de *Soap*, c'est que vous n'avez finalement que très peu de description à faire en temps que DirProd. Quelques lieux symboliques suffisent amplement à poser l'atmosphère désirée : la salle à manger, le salon, la chambre, le bureau ainsi qu'un ou deux extérieurs (la piscine et le jardin seraient l'idéal). Par contre, comme vous n'avez pas d'effort à faire sur le quantitatif, vous devez travailler au maximum le qualitatif. Vous devez en mettre plein la vue aux téléspectateurs avec des meubles incroyables, des tenues vestimentaires toujours changeantes, des éclairages intimistes et des effets de caméra saisissants (gros plan, travelling, mouvement circulaire autour des couples...). Un soin particulier doit être apporté à la musique : une petite mélodie récurrente et obsédante serait parfaite. Vous pourriez la passer en boucle pendant toute la durée de l'épisode afin de créer une ambiance sonore en accord avec le reste de la série.

Il est également important de commencer l'épisode en cours par un résumé des épisodes précédents, afin de donner aux joueurs de la matière pour incarner leurs personnages. La situation sera ainsi plus claire pour tout le monde. Un générique nous paraît également indispensable afin de présenter les acteurs de la série.

Une étape importante de la réussite de votre série tient au choix et à l'origine de la fortune de vos personnages. Ont-ils su investir dans l'informatique au bon moment ? Leur grand-père était-il un ancien SS qui s'était construit un empire financier en privant de leurs biens des innocents ? Leur père est-il le fondateur de cet incroyable laboratoire pharmaceutique qui produit les médicaments du monde entier ? Leur mère est-elle une ancienne actrice porno qui a fondé un mythique studio cinéma et est devenue LA productrice sur qui il faut compter ? Sont-ils les héritiers d'une riche famille royale ou princesse d'un quelconque paradis fiscal ?

De même, la famille est-elle un patriarcat ou un matriarcat ? Qui est à la tête de la maison : Grand'Pa, Mère ou bien un conseil de PDG qui font rien qu'à essayer de vous piquer vos milliards de dollars comme dans *Largo Winch* ? D'ailleurs, à ce propos, à qui votre personnage lègue-t-il sa fortune en cas de mort subite (chute dans les escaliers, allergie au plomb, intoxication alimentaire en mangeant des

champignons vénéneux, rupture inopinée des câbles de frein de la voiture de sport...) ?

Des études très sérieuses menées en laboratoire nous ont indubitablement démontré que les parties de *Soap* ne doivent pas dépasser une heure de jeu pour deux raisons. Premièrement, c'est grosso modo la durée d'un épisode standard d'une série télévisée lambda. Deuxièmement, l'effet comique de *Soap* s'évanouit à partir de la 61ème minute (voire avant, chez certaines personnes). Il apparaît donc opportun de jouer régulièrement un épisode plutôt que d'enchaîner à la suite les scénarios d'une heure, car l'intensité dramatique est très difficile à maintenir sur le long terme. Mais vous êtes grand, c'est vous qui décidez au final.

Un effort doit être fait de la part des joueurs sur l'interprétation des personnages. Tous les sentiments doivent être surjoués pour paraître crédibles. Les dialogues doivent être surexplicatifs pour que tout le monde comprenne bien la situation. De même, la prononciation a son importance : temporez au maximum afin de ménager le suspens. Abusez des points de suspension (« *Tu sais... John... depuis le temps que je te connais... je n'avais jamais remarqué à quel point tu étais... brun.*

Avant de terminer une scène, il apparaît primordial de laisser un laps de temps de 3 à 5 secondes de mutisme total pendant lequel une petite musique se fait entendre, indiquant ainsi la fin de la séquence. Pendant ce court instant, l'acteur doit exprimer, par une grimace, un regard ou tout moyen corporel, le sentiment qu'il ressent à ce moment précis : incrédulité, colère, incompréhension, envie de pisser... La caméra doit, à ce moment-là, faire un gros plan sur l'acteur qui n'a que très peu de temps pour transmettre l'émotion voulue. Vous pouvez ensuite enchaîner avec une autre séquence dans une autre scène.

Des rebondissements incessants doivent venir chambouler l'échiquier en permanence. Les révélations sont l'essence même de l'art délicat du soap. Un simple appel téléphonique doit se muer en tragédie grecque. Quand le majordome annonce qu'il n'y a plus de whisky, on doit sentir le déchirement interne que produit la nouvelle chez les personnages.

De nombreux jeux de rôles vous proposent d'utiliser des figurines en plomb pour mieux visualiser les scènes et les lieux. Pour *Soap*, nous vous proposons de voler quelques poupées à votre petite sœur/fille/amie. Une maison de poupée vous permettra de mieux définir le décor de votre série. Toutefois, si à 28 ans vous continuez à prendre du plaisir à déshabiller votre poupée de Ken ou à peigner Barbie, nous vous conseillons de prendre rendez-vous avec un psychanalyste.

DÉCOR

Une chose importante dans un soap, c'est le nom de la série. Hélas, depuis le temps que les créatifs cogitent sur le sujet, ils ont épuisé tous les titres les plus intéressants. Le plus inspiré à sans doute été celui-ci, d'origine mexicaine : Les riches pleurent aussi (*Los ricos también lloran*). Aussi, il va vous être difficile de faire mieux. Le titre de votre soap va donner le ton, aussi si vous optez pour un titre parodique du style *Le manoir de la vengeance de l'amour de la Forêt Noire* vous indiquez clairement à vos joueurs que le second degré va primer dans vos scénarios. A l'inverse, un titre neutre comme *Au cœur de la passion* ou *Le bûcher des coeurs* ne vous engage pas sur le chemin de la parodie totale et laisse présager un style de jeu sérieux et réaliste.

De manière générale, on peut classer les soaps en deux catégories : ceux qui se jouent uniquement en intérieur et ceux qui prennent le parti de sortir du studio pour tourner en extérieur. Là encore, en tant que DirProd, c'est à vous de donner le ton et de décider du style de votre série. Ce sont deux styles de série totalement différents dans la manière de filmer et dans la mise en scène.

Huis clos

Dans ce genre de série (citons en exemple *Les feux de l'amour* ou *Santa Barbara*) la pénombre est omniprésente. Le téléspectateur peut difficilement déterminer à quel moment de la journée se situe la scène. D'ailleurs, il semble que le temps s'écoule de manière différente dans ces univers. Les gens sont condamnés à vivre dans quelques pièces, plongées dans une demi-obscurité. La seule source de lumière est généralement une petite applique murale, un couple de chandelles sur une table ou un feu de cheminée. On pourrait penser que les personnages sont les seuls rescapés d'une catastrophe nucléaire et qu'ils vivent dans un abri anti-atomique tant la promiscuité et l'atmosphère oppressante sont efficaces. Les activités envisageables dans cet univers paraissent limitées à un faible éventail de possibilités : faire semblant de boire un verre de whisky, se peigner les cheveux devant la glace ou dire du mal d'une personne absente de la pièce. Il est extrêmement rare qu'il y ait plus de deux personnes dans une pièce. D'ailleurs, le simple fait de sortir de la pièce ou d'y entrer constitue en soi un manque suprême de savoir-vivre et une viola-

tion de l'espace privé et intime. Une entrée impromptue ou une sortie inadéquate constituent de véritables actes de violence psychologique qui sont vécus comme un drame par les témoins qui paraissent impuissants face à de tels comportements outranciers. Chaque pièce nous apparaît comme une bulle de réalité différente (mais reliée à d'autres bulles) entre lesquelles les personnages errent en quête d'une sortie. On pourrait croire que ce réseau de pièces est une sorte de labyrinthe complexe et vicieux dont la seule manière de s'échapper est de dire une phrase-clé dans la bonne pièce. Dans cette optique, les personnages font des essais, parlent longuement dans chacune des pièces et tentent de trouver la bonne combinaison de phrase-clé et de pièce. Pour les rôlistes, l'ambiance évoque le château d'Ambre assiégié par le Chaos, les soirées vampiriques de la Camarilla ou bien les survivants qui peuplent l'Europe dévastée de *Vermine*.

Extérieurs

A l'inverse des précédentes, les séries comme *Sous le soleil* ou *Sunset Beach* sont ensoleillées. Chaque séquence est une carte postale destinée à faire rêver le téléspectateur. Les femmes ne sont pas éternellement en robe de soirée et les hommes en smoking, l'accent est mis sur la beauté des corps et sur la perfection des silhouettes grâce aux maillots de bain. Si le passage du temps n'est pas non plus quantifiable de manière scientifique, on peut toutefois remarquer une alternance de jours et de nuits qui laisse à penser que cet univers n'a pas connu de catastrophe apocalyptique. Au contraire, la lumière est omniprésente et le blanc est à l'honneur. On est parfois tenté de mettre des lunettes de soleil pour pouvoir regarder l'écran. Le drame laisse apparaître de nombreux personnages seconds peu importants qui constituent des faire-valoir pour les acteurs. Les métiers de la mer sont mis en avant et on ne compte plus les maîtres nageurs, les marchands de planches de surf et autres tenanciers de bar de plage qui hantent ces séries. Dans ce monde, le but du jeu semble être de parcourir le plus de distance possible entre deux prises de vue. La surenchère est de mise au niveau social puisque un acteur peut facilement discuter avec une demi-douzaine de figurants pendant un épisode. On peut penser qu'une malédiction pèse sur les acteurs et que quelque chose de très grave peut arriver s'ils restent plus de cinq minutes au même endroit ou dans la même tenue. Bouger et changer de lieu constituent à elles seules les principales activités des acteurs en dehors de la romance. Les rôlistes reconnaissent là des ambiances à la *Indiana Jones* où le dépaysement prime sur le scénario et les Cours du Chaos à *Ambre*.

FAQ

COURRIER DES LECTEURS

Q : Pourquoi ne pas avoir créé une autre caractéristique nommée « *Richesse* » ? On peut être célèbre sans être forcément riche, non ?

R : Tout simplement parce que les personnages de soap n'ont que très rarement des soucis d'argent. En dehors d'événements scénaristiques précis (OPA, chantage, héritage, amende...) ils ne parlent pas d'argent car c'est vulgaire. Pour eux, c'est une ressource aussi disponible que l'oxygène de l'air. Notre dernier argument est plus simple : le titre du soap qui nous a inspiré ce jeu se nomme *Amour, Gloire et Beauté* et non *Amour, Gloire, Beauté et Richesse*.

Q : Peut-on faire un cross-over avec *Raôul*, le jeu de rôle qui sent sous les bras ?

R : Oui, car le Campagne des Flots Bleus est un lieu hors du temps où les idylles et le rêve sont monnaie courante. C'est au campagne que des hommes puissants et influents refont le monde pendant une partie de pétanque. Des intrigues se tissent (*Mais qui a osé finir la bouteille de Pastis sans rien dire ?*), des complots se nouent (*Raymonde sera-t-elle élue Miss Boudin comme l'année dernière ?*) et la romance a toujours son mot à dire (*Té, tu vois l'Hollandaise là-bas ? Je te parie qu'avant ce soir, elle est dans ma tente deux places, celle-là !*)

Q : Peut-on jouer à *Soap* si on est du sexe féminin ?

R : Oui, le DirProd peut tolérer une femme à sa table de jeu mais il doit garder à l'esprit qu'il n'est pas là pour en faire un élevage. Il est de notoriété publique que les femmes, ça vous gâche une table de jeu de rôle aussi facilement que ça s'avachit devant le téléviseur pour savoir si Andrew a enfin avoué à Pamela qu'il l'aimait.

Q : Comment faire pour obtenir un écran pour *Soap* ?

R : Prenez un écran traditionnel de jeu de rôle (un bien laid de préférence, comme celui de *Rolemaster*), découpez dans votre programme télé favori des photos de vos

stars et héroïnes préférées, faites un patchwork et collez-le généreusement sur l'ancien écran jusqu'à ce qu'il soit méconnaissable.

Q : Je suis déçu, je n'ai pas trouvé ni alien, ni vaisseau spatial dans ce jeu. Me suis-je fait arnaquer ?

R : Non, vous confondez simplement space opera et soap opera. Toutefois, pour rentabiliser votre achat, nous vous conseillons de créer une série sans fin dans l'espace sans fin. Imaginez : en colonisant l'espace, les humains发现 d'autres races aliens et entrent en guerre contre certaines tandis qu'ils s'allient avec d'autres. Dans une station orbitale loin de tout, quelques riches émissaires diplomatiques se réunissent pour parler de la paix. Tout en regardant l'infini de l'espace, ils discutent entre eux :

« Vous savez, Ragrozak, pour un Rémulien, vous êtes... beau.

- Oh, Kalimba, c'est gentil... mais pour un membre de la caste guerrière des femelles de Beltégeuse, vous n'êtes pas mal non plus.

- C'est vrai ? C'est la première fois que l'on me dit ça. D'ordinaire, les gens ne voient en moi qu'une brute capable de tuer un homme de 23 manières différentes (dont 6 avec un stylo et 2 sans utiliser mes mains).

- Ah bon ? Et moi qui pensais que l'androïde et vous étiez plutôt proches...

- YB2 0KP ? Non, avec lui, ce n'est qu'une passe, nous sommes trop... différents.

- Ça vous dirait de venir dans ma cabine pour admirer ma collection d'estampes martiennes ? »
Extrait d'*Albédo : la station de l'amour*

Q : Les communistes peuvent-ils jouer à *Soap*, jeu éminemment pro-capitaliste étant donné qu'il permet d'incarner des gros riches qui ne vivent que pour et par l'argent en exploitant les masses laborieuses ?

R : Oui. Il y a même deux possibilités. Vous pouvez créer des personnages apparatchiks qui possèdent beaucoup de roubles (mais alors beaucoup) et qui se gavent de caviar et de

vodka dans une splendide datcha au bord de la Mer Noire. Ou alors, vous décidez de rester plus proche des réalités du peuple dans un feuilleton nommé *Amour, Faucille et Marteau*, ce qui devrait donner la chose suivante :

« Sais-tu, Camarade Boris, que tes cheveux sont très bruns aujourd’hui et qu’ils me font penser à ceux de notre regretté Camarade Lénine ?

- Da, Camarade Eva, mais tes yeux me font penser à la brise légère qui souffle dans la plaine de notre Russie éternelle.

- C'est beau, ce que tu me dis là, Camarade Boris, ça mériterait d'être publié dans la rubrique poétique du journal du Parti.

- C'est gentil, Camarade Eva, si j'en avais les moyens, je crois que je t'offrirais une rose pour te remercier.

- Je ne pourrais accepter, Camarade Boris, mon cœur appartient déjà au contremaître de l'usine.

- Argh, mon cœur saigne comme celui de nos camarades tombés sur les barricades lors de la Révolution d'octobre. Tu es cruelle, Camarade Eva. Mais si ton cœur est déjà pris, peux-tu au moins m'offrir ton corps ?

- Mon corps, mais... il appartient au Parti, Camarade Boris ! »

Q : Oui, mais moi, j'adore *Le Seigneur des Anneaux* et dans *Soap* il n'y a ni elfe, ni nain. Comment faire ?

R : La solution : *Amour, Paladin et Boule de feu*, le soap héroïc fantasy. La scène se déroule dans la plus inaccessible des salles du plus haut donjon d'un quelconque royaume bardé de magiciens, de tavernes infâmes et de monstres errants. Quelques personnages savourent l'air du temps tout en discutant :

« C'est joli comme nom, Lindarel. C'est de quelle origine ?

- Elfique. Ma mère était une Elf des Bois, alors j'ai été élevé en forêt en suivant leurs coutumes.

- Et votre père ?

- Je ne l'ai jamais connu. Ma mère m'a seulement dit que c'était un Rôdeur du Nord, un humain.

- Ah oui, donc en fait vous êtes demi-elfe ?

- Oui, tout à fait. Et vous ?

- Moi ? Oh, bah comme tout le monde : 90 % de sang humain et pour le reste il y a un peu de tout : orc, halfeling, satyre... On n'est pas très regardant dans la famille.

- Et ça fait longtemps que vous êtes Maître de la Guilde des Voleurs de la Cité Sans-Nom ?

- 6 ans. Mais je m'ennuie beaucoup. Vous savez, c'est déjà pas un métier facile alors, quand on est seul dans la vie, comme moi, c'est encore plus dur...

- Je vous comprends, Garandrin, j'avoue moi-même que ma charge de druide me pèse parfois...

- Ah si seulement nos alignements n'étaient pas si différents, Lindarel, je... je pourrais vous rendre heureuse.

- Heureux, Garandrin, je suis UN elfe.

- Glurps ! »

Mots mêlés

Le but est de trouver les mots énumérés dans la liste. Ces mots peuvent être écrits de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas, de bas en haut ainsi qu'en diagonale.

F	A	M	E	R	D	N	I	E	R	T	E
I	C	A	I	E	T	T	M	I	D	T	D
T	C	R	R	T	U	A	D	C	A	A	X
I	A	S	E	T	G	E	R	R	N	R	U
S	S	O	N	A	C	C	T	D	T	I	A
N	T	U	U	P	R	I	I	I	E	A	E
A	I	I	L	E	N	N	D	T	S	R	V
R	L	N	A	E	E	N	V	R	Q	E	R
T	L	E	R	T	A	N	N	R	U	G	E
N	E	R	T	B	C	M	R	A	E	A	C
I	R	E	G	A	S	I	V	N	E	G	T
S	M	A	C	R	O	P	O	D	E	T	N

Accastiller

Dandinette

Gager

Patte

Alunerie

Dantesque

Intransitif

Tarder

Bandit

Envoyer

Macropode

Tartiner

Cerveaux

Etreindre

Marsouiner

Carré diabolique

En inscrivant dans les cases un nombre compris entre 1 et 5, faites en sorte que chaque colonne, chaque ligne et chaque diagonale soient égales à 15.

LEXIQUE

« Les prologues, c'est comme les préliminaires amoureux : une perte de temps. »

Voici quelques expressions très utilisées dans le milieu des séries télévisées. Savoir les utiliser à bon escient est gage d'une réussite assurée et peut même vous permettre d'impressionner une femme à l'occasion.

Arc

Intrigue racontée en plusieurs épisodes qui constituent une histoire complète. Le contraire d'un arc est un stand-alone.

« J'ai vu la série qu'ils ont fait sur Robin des Bois. Effectivement, il y avait une histoire d'arc. »

Bible

Document où sont décrits l'histoire de la série, ses thèmes, ses débuts, son évolution et l'historique des personnages. Ce dossier est écrit par le créateur de la série afin que les divers auteurs qui travaillent sur les épisodes puissent s'y référer sans commettre de contresens trop visible.

« Ben alors, coco, t'as pas lu la bible que je t'ai fournie ou quoi ? Pamela ne peut pas être une extraterrestre dans ton scénario puisqu'on a déjà expliqué que c'était un loup-garou dans l'épisode 5 de la troisième saison. Un peu de crédibilité, coco, sinon les gens vont décrocher. »

Bottle show

Épisode se déroulant dans un seul décor.

Cliffhanger

Quand ce n'est pas un film avec l'acteur shakespeareien Sylvester Stallone, ce mot désigne la fin du dernier épisode d'une saison. Le personnage est dans une situation inextricable dont on ne sait pas comment il va s'en sortir. Ce suspens a pour but de provoquer de l'impatience chez le téléspectateur. De nos jours, en raison des coupures de pub, les épisodes sont divisés en quatre parties qui se terminent toutes par un petit cliffhanger pour que les gens n'aient pas la tentation de zapper pendant les spots publicitaires.

« Luke... je suis ton père. »

Cross-over

Episode exceptionnel dans lequel les personnages de deux séries différentes se retrouvent au sein d'une même intrigue. En général les deux séries ont la même maison de production, le même créateur ou le même diffuseur.

« Mouais bof, je n'ai rien compris à cet épisode. Pourquoi

Ally McBeal a-t-elle demandé à l'Agence Tous Risques de délivrer Jarod des griffes de Tony Soprano ? »

Finale

Episode final, généralement un double épisode, qui résout toutes les histoires et conclut la série.

« Il paraît que dans le dernier épisode de Derrick on apprend un truc super étonnant et que ça donne un nouvel éclairage sur la série qui du coup devient énorme. Mais personne n'a jamais pu voir cet épisode en entier car il dure deux heures. Même les petits vieux qui sont accros succombent pendant la deuxième heure. »

Guest-star

Personnalité invitée pour faire une apparition exceptionnelle dans une série afin d'augmenter l'audience par ce coup de publicité.

« Il paraît que dans la saison 7 de 24h il y aura Oussama Ben Laden en guest-star. »

Hiatus

Temps mort entre deux saisons. Les acteurs de la série en profitent pour prendre des vacances ou tourner des films et publicités.

« Penses-tu que les acteurs d'Alerte à Malibu aillent en vacances au bord de mer ? »

Indice Nielsen

C'est le baromètre des audiences télévisuelles aux USA. Un point Nielsen équivaut à un million de foyers équipés d'une télévision. Les networks utilisent ces données pour évaluer le succès d'une série et les tarifs des écrans publicitaires.

« Ah putain, tu as fait 30 points Nielsen avec ta nouvelle série sur Lady Di. Ça fait 63% de PDM, on a tout niqué, surtout ceux d'en face. J'adore ta manière de filmer, pour moi ce que tu fais c'est de l'art, ni plus ni moins. »

Marathon

Diffusion non-stop de tous les épisodes d'une saison.

« Je me suis fais l'intégrale de Twin Peaks ce week-end. Ma famille et mes voisins sont bien trop normaux si tu veux mon avis. »

Midseason

Période de la saison (généralement en janvier) durant laquelle les chaînes de télé suppriment les séries qui n'ont pas rencontré leur public.

« Ah les salauds, ils ont décidé de ne plus produire *Necrologia*, ma série préférée. Pour une fois qu'une série osait aborder le thème des cancéreux en phase terminale avec des prises de vue tirées de vraies endoscopies, je suis déçu... »

Pilote

Premier épisode d'une série exposant généralement les personnages, le contexte et l'histoire.

« Désolé, Monsieur Carter, mais je crois que votre série à base d'agents du FBI confrontés au surnaturel et aux extraterrestres ne peut pas décemment fonctionner. On vous appellera. »



Prime-time

Période horaire clef de l'industrie télévisuelle entre 20h et 23h.

« Ouais, j'ai rencard avec Coralie en prime-time. J'espère que je vais conclure en seconde partie de soirée. »

Prologue

Petite séquence qui précède le générique et qui expose souvent l'intrigue de l'épisode.

« Pour moi, les prologues, c'est comme les préliminaires amoureux : une perte de temps. »

Props

Tout objet qui est touché par les acteurs. Ces objets sont précieusement conservés dans une pièce dédiée, la Props Diva, et vendus une fortune aux fans.

« Ça m'a peut être coûté 6 mois de salaire, mais cet artefact est unique : c'est LE préservatif qu'ils ont utilisé dans l'épisode 4 de la première saison. Ce poil pubien appartient à mon idole, tu te rends compte ? »

Script

Texte où sont écrits les dialogues et les situations d'un épisode.

« Quoi, vous voulez dire que c'est écrit à l'avance leurs conneries ? Ils n'improvisent pas ? »

Spin-off

Adaptation télévisuelle d'un film du cinéma, ou bien série dérivée d'une autre série.

« Tout est une question de pognon. Tiens, c'est quand ils se sont rendus compte que l'Ancien Testament se vendait bien qu'ils ont eu l'idée de faire un spin-off sur Jésus. »

Spoilers

Révélation de l'intrigue d'un épisode qui n'a pas encore été diffusé.

« Dans *Usual Suspects*, Keyser Soze, c'est en fait le boiteux joué par Kevin Spacey. »

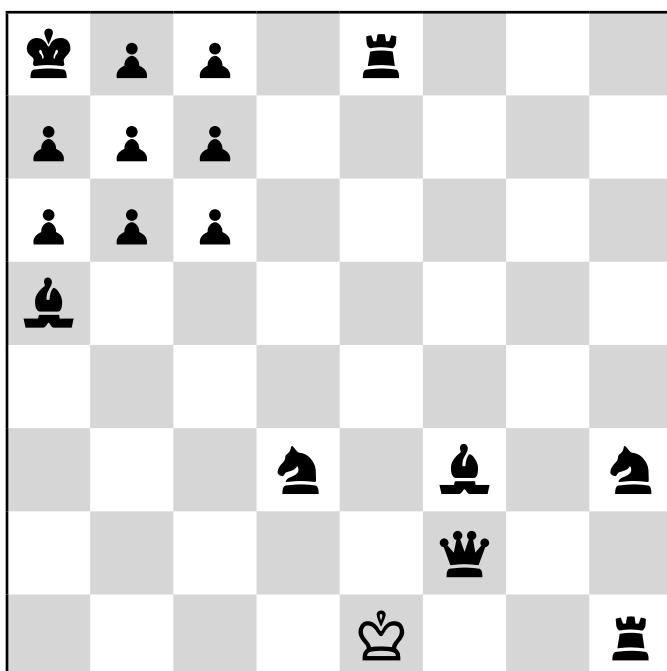
Sweeps

Périodes d'évaluation de l'audience qui ont lieu pendant un mois (février, mai, juillet et novembre) et qui permettent de fixer le prix des écrans de publicité. Dans ces moments-là, les chaînes se démènent comme des diables pour séduire le plus de spectateurs possibles.

« Merde, on est en baisse chez les mâles entre 15 et 30 ans. Je ne vois qu'une solution : des nichons et une ou deux scènes lesbiennes... »

Échecs

Vous êtes le joueur blanc et vous avez trois coups pour mettre le joueur noir mat. Bonne chance !



Attention

Dans les quatre séries qui suivent, les caractéristiques des Acteurs sont données à titre indicatif. N'hésitez pas à répartir les cinq points différemment si cela correspond mieux à votre vision du personnage. Vous remplirez facilement l'espace Situation Scabreuse de la feuille de personnage après lecture de la description de chacun.

A : Amour

G : Gloire

B : Beauté

F : Faiblesse

A l'ombre de l'amour

Le générique

Chaque série possède son générique sirupeux chanté soit par un groupe de studio complètement inconnu, soit par une ancienne star de la variété (Nana Mouskouri ou Bibi feront très bien l'affaire). N'échappant à cette tradition, cette série possède une chanson :

*Ah qu'il fait bon de rester
A l'ombre de l'amour
Où c'est l'été pour toujours
Il n'y a qu'à en profiter

Oui, vraiment c'est là,
A l'ombre de l'amour
Que je veux finir mes jours
Car il n'y a rien de mieux ici-bas

Alors, rejoignez-nous
A l'ombre de l'amour
Parés de vos plus beaux atours
Pour rêver jusqu'au bout...*

C'est particulièrement nauséabond comme texte. L'idéal est de coller en musique de fond une musique de Didier Barbelivien ou Christian Morin et que les joueurs la chantent en cœur tout en prenant des poses de jeunes premiers dans une ambiance glamour.

Le décor

L'action se déroule sur une île paradisiaque, très certainement une ancienne colonie française ou anglaise. La superficie de l'île est d'une dizaine de km². Le point culminant de ce paradis perdu près des côtes africaines est constitué du Piton, un pic volcanique (encore endormi au début de la série) qui indique que l'origine de l'île est magmatique. Une épaisse végétation luxuriante recouvre les reliefs sauf aux alentours du Piton, dont les abords ressemblent à un désert. La canne à sucre, les orchidées, les manguiers et autres cocotiers donnent un ton résolument tropical à cette île, qui n'est peuplée d'aucun animal venimeux ou particulièrement féroce (en dehors des personnages). Les plages sont un savant mélange de côtes volcaniques à la roche noire et coupante et d'étendues de plage de sable fin. Quelques massifs de coraux transforment les eaux locales en refuge à poissons tropicaux, pour le ravissement des plongeurs.

La population est composée de descendants des esclaves affranchis et est constituée d'environ 500 personnes qui vivent dans un village côtier surnommé sobrement « Le

Port » en raison de son activité principale. Toutefois, quelques rares maisons parsèment le reste de l'île. Les habitants sont oisifs, indolents et très pittoresques. Ils paraissent vivre des ressources locales et de l'aide métropolitaine. Ils parlent un créole qui est un mélange de français déformé, d'anglais mal prononcé et d'anciennes racines africaines. Ils sont tous très typés physiquement (en d'autres mots, ce sont des noirs).

A un kilomètre du village, sur une petite élévation rocheuse qui domine la petite agglomération et la côte, se trouve l'imposante demeure coloniale qui va être le creuset de notre série. Cette résidence est entourée d'un vaste verger, d'une immense jardin à la française et de tout ce qui fait le charme de ces maisons d'époque (piscine, bassin à poissons, statues recouvertes de mousse, écurie...). Les habitants de l'île et les résidents de la maison aiment à appeler ce lieu « *le Nid* ». C'est là que vivent les vrais héros de notre histoire: la famille Stanford.

L'ambiance

L'île offre des opportunités de jeu qui vous permettront soit d'insister sur les scènes d'intérieurs (la vieille demeure coloniale peut alors se révéler très intéressante pour un huis clos familial mûtiné d'un soupçon d'enquête pour savoir qui est coupable de quoi), soit de profiter du paysage exotique pour jouer la carte du dépaysement. L'idéal serait de réserver les scènes d'extérieur pour la journée en mettant en évidence le caractère insulaire du décor et de focaliser sur les intérieurs le soir pour donner cet aspect étouffant, moite et orageux si typique des régions tropicales.

N'oubliez pas les incontournables catastrophes naturelles (tempête, cyclone, éruption volcanique, attaque d'abeilles tueuses) qui peuvent être des excuses parfaites pour introduire des situations où tous les acteurs se retrouvent coupés du monde moderne pour être plongés dans une barbarie sans nom (quoi, il n'y a même plus de glaçon pour mettre dans mon whisky ?). L'île est pétrie de stéréotypes et doit être immédiatement compréhensible par les téléspectateurs et les acteurs. Les figurants se définissent avant tout par une fonction (généralement leur métier) et un trait de caractère évident (cupide, sage, poète... etc.).

Les personnages

Art Stanford

La clef de voûte de la famille est sans nul doute le père, Art. Vieux requin de la finance, il a hérité de la fortune de son père alors qu'il était encore très jeune. Après avoir long-

temps mené son empire (qui comprend la fabrique et la vente d'armes, mines et autres engins de destruction massive) en le dirigeant d'une main de fer, il prit conscience de sa solitude à quarante ans. Délaissant le monde des affaires, il décida alors de prendre femme et de créer une descendance dans le calme. Il se maria avec Lisbeth, une top-model très en vogue à L.A. il y a vingt ans. Il jeta son dévolu sur cette île retirée de tout. De son union avec la belle Lisbeth naquirent trois enfants : Peter, Gladys et Gary. Mais vivre sur une île perdue sans compagnie n'était pas une vie de rêve pour ce top-model plus habituée aux mondanités. Elle demanda donc le divorce alors qu'Art atteignait les cinquante ans. Elle retourna vivre à L.A. en laissant derrière elle ses enfants (cela faisait partie de l'accord de séparation : en laissant la garde des enfants à Art, elle obtenait une pension alimentaire beaucoup plus importante). Pendant quelques temps, Art essaya d'éduquer ses enfants avant de se rendre compte qu'il n'était pas fait pour la pédagogie. Il les mit donc en pension au trois coins du monde dans l'espoir qu'ils apprendraient par eux-mêmes et qu'ils se montreraient dignes de son sang. Il est resté vivre seul dans le Nid, profitant de son temps libre pour faire de la peinture et culbuter quelques servantes (dont on prétend qu'il a eu plusieurs enfants illégitimes).

Il a dépassé la soixantaine et est le portrait-type du baroudeur bronzé qui connaît l'île comme sa poche. Il est connu de tous dans l'île et est considéré comme un « bon blanc » généreux et protecteur (surtout avec les femmes qui ont partagé sa couche). Mais il a appris depuis peu qu'il a une tumeur au cerveau. Il sait qu'il ne lui reste que quelques jours à vivre. Les médecins ont bien essayé de l'opérer mais il a refusé toute opération chirurgicale. Il veut s'en aller aussi paisiblement qu'il a vécu sur cette île. Mais avant de partir pour toujours, il souhaite revoir ses enfants une dernière fois, afin de décider qui sera l'héritier de l'empire Stanford.

A 3 G 4 B 4
F Culpabilité paternelle 1

Lisbeth Stanford

Lisbeth est une femme merveilleusement belle... pour une femme de quarante ans. La vie à L.A. n'est pas celle que l'on peut avoir sur une île tropicale, aussi le stress, la drogue, la vie tumultueuse et la chirurgie esthétique l'ont transformée en une femme obsédée par son apparence et la recherche d'un élixir de jeunesse. Elle connaît actuellement un crise de jeunisme totale qui la pousse à renier son âge, et à se chercher de jeunes amants qui lui font oublier qu'elle n'a plus vingt ans. Elle se pose les mêmes questions qu'Art il y a vingt ans. Ses enfants lui manquent terriblement (elle ne les a pas vus depuis une dizaine d'années) mais, bien sûr, elle évite consciencieusement de se l'avouer car sa mater-

nité la renvoie à son age. Ses frasques et son train de vie coûtent cher, terriblement cher. Elle a dilapidé la totalité du confortable magot qu'elle avait obtenu lors du divorce. Elle est même au bord de la ruine, grappillant quelques dollars par-ci par-là, revendant ses bijoux et vivant de charité mondaine (sauf que son « *Resto du cœur* » à elle est constitué de galas de bienfaisance, d'inaugurations et autres petites sauterelles dans lesquelles elle s'invite et se nourrit grassement de petits fours et de champagne).

Il y a quelques semaines, elle a réussi à se faire inviter au repas de clôture d'un congrès des neurologues. Lors de cette soirée, elle a innocemment entendu un des spécialistes se vanter auprès de ses collègues d'avoir diagnostiqué une jolie tumeur grosse comme un pamplemousse dans la tête d'un magnat des affaires, un certain Art Stanford. Le médecin expliquait que l'homme en question n'en avait plus que pour quelques semaines, au mieux. Lisbeth, sous le choc, prit le temps de tout de même finir son repas et de danser avec plusieurs cavaliers avant de réagir. Elle vendit ses derniers bijoux pour financer son billet d'avion pour l'île et tenter de reconquérir le cœur et la fortune d'Art avant que la Mort ne l'emporte. Elle compte bien rappeler à Art à quel point le bon vieux temps était agréable et va tout faire pour renouer avec lui afin qu'il ait le temps de modifier son testament en sa faveur.

Lisbeth déteste l'île mais ne l'avouera jamais devant Art, car elle sait qu'il y est aussi attaché qu'une moule à son rocher. Ses relations avec ses enfants sont un mélange d'attraction/répulsion car elle ressent l'importance des liens du sang, mais elle sait également que sa progéniture est la preuve vivante de son naufrage physique. Elle sait être tour à tour odieuse, cajoleuse, séductrice ou maternelle pour arriver à ses fins : obtenir une grosse part (voire la totalité) du magot de Art afin de pouvoir retrouver son train de vie de princesse à L.A.

A 5 G 3 B 4
F Obsédée par son âge 1

Gladys Stanford

L'éducation de Gladys a été confiée dans un premier temps à un établissement anglais pour jeunes filles de bonne famille. Elle a appris là-bas le respect des traditions, l'importance du statut et du protocole, la prépondérance de la bonne éducation et surtout, à faire les quatre cents coups. Jeune fille tapageuse, Gladys a souvent fait le mur pour découvrir ce que la vie extérieure avait à lui offrir de mieux que les murs gris et froids de cette école de vieilles filles guindées. Il faut avouer que la vie à Londres est séduisante pour une adolescente de son acabit. Elle a connu une période vaguement rebelle où elle fréquentait un squat et ses habitants. Mais à dix-huit ans, tandis qu'elle subissait un premier avortement, elle prit conscience que l'argent men-

suel envoyé par son mystérieux père lui permettrait d'avoir une vie relativement confortable, pour peu qu'elle fasse l'effort d'avoir une vie rangée. Elle changea donc de mode de vie et se mit à fréquenter des jeunes gens de bonnes familles. C'est lors d'une compétition de polo qu'elle fit la connaissance de Lewis Abferton.

Ce bon Lewis a une réelle passion pour la photographie et le cinéma, à un tel point qu'il adore filmer ses partenaires sexuelles à leur insu. Il se contente ensuite de diffuser ses films sur Internet pour son plus grand plaisir. C'est ainsi que sans le savoir, Gladys est devenue une star du porno on-line. Elle n'est pas encore au courant, mais sa carrière d'actrice comprend déjà une dizaine de films qui font un véritable carton dans certains milieux. Et ce brave Lewis est sincèrement amoureux d'elle, car elle l'inspire et est devenue sa muse. D'ailleurs, avant de partir pour l'île, Lewis l'a demandée en mariage. Elle a été surprise et lui a demandé du temps pour réfléchir (ce qui n'est jamais bon signe), car elle pense que son séjour auprès de son père lui permettra de prendre la bonne décision.

Malheureusement, le Père Aristide, en vieux pervers qu'il est, est un fan inconditionnel du cinéma porno en ligne et il ne va pas tarder à reconnaître son actrice fétiche. Il tentera d'abord de vendre son silence contre quelques nuits d'amour passionné mais se rabattra sur un chantage plus classique en cas de refus de la part de Gladys. Cela va se compliquer quand Lewis va lui faire la surprise de débarquer sur l'île afin de faire connaissance avec sa future belle-famille. Si Gladys lui annonce alors qu'elle est au courant pour les films, il lui prendra la lubie de devenir réalisateur professionnel et de lui demander d'être l'héroïne de son premier film pro. Il est évident que si Art Stanford apprenait ça de son vivant, il ferait tuer Lewis Abferton d'une manière lente et douloureuse avant de déshériter sa fille.

A 4 G 4 B 3

F Actrice de X (à son insu) 1

Peter Stanford

Depuis tout petit, Peter est attiré par le basket-ball. Ses études à N.Y. lui ont donc permis de pratiquer activement ce sport tout en poursuivant activement des études de droit des affaires. Véritable pilier de son équipe, il aspirait à devenir professionnel sous peu. Et puis il y a eu cette accusation de viol : une pom-pom girl (qui se nomme Lisa) de l'équipe a prétendu que Peter avait abusé d'elle dans les vestiaires après que son équipe avait remporté le championnat universitaire. L'avocat de Peter a transigé et, finalement, elle a offert son silence en échange de quelques dizaines de milliers de dollars. Tout le monde pensait naïvement que cette histoire allait être oubliée de tous, mais quelques mois après cet esclandre, la fille est réapparue avec un bébé. Evidemment, elle prétendait que Peter en était le père. Le

scandale a éclaté, les sélectionneurs professionnels ont tourné le dos à Peter et son rêve de devenir basketteur pro a pris fin.

A la surprise générale, les tests ADN ont démontré que Peter était bien le père du bébé. Peter n'avait pas l'air si surpris que ça finalement. Le père de la pom-pom girl est le doyen de la fac de droit. Autant dire que Peter n'est pas près d'obtenir son diplôme d'avocat. Du moins, tant qu'il n'aura pas épousé Lisa. Alors, quand Peter a su qu'il devait rentrer sur l'île pour voir son père, il n'a pas pu faire autrement que d'emmener Lisa et le bébé (qui se nomme Peter Jr). Il sait très bien que sa vie de couple avec cette femme sera un enfer, mais tout le pousse à accepter le mariage pour sauver les apparences. L'idéal pour Peter serait que Lisa tombe follement amoureuse d'un autre homme pour qu'il puisse retrouver sa liberté. C'est là sa seule planche de salut. Si, par malheur, elle restait insensible au charme des hommes présents dans l'île, il pourrait commencer à paniquer et envisager un « accident » qui ferait disparaître la mère et le bébé (*« oh mon Dieu, c'est horrible... Lisa... toi que j'aimais tant... que vais-je devenir maintenant que tu es partie ? Vraiment, venir nager de nuit avec le bébé dans un coin de l'île infesté de requins, ce n'était pas prudent... »*). Mais ils pourraient survivre...

A 3 G 4 B 4

F Traîne ses échecs professionnels 1

Gary Stanford

Ce brave Gary a eu quelques problèmes avec l'Œdipe. Il s'est persuadé que son père est un salaud de première et que sa mère est une sainte femme qui mérite la canonisation. Son dernier souvenir de ses parents date de l'époque où il avait 7 ans : sa vision de l'île est celle d'un immense camp de détention où son père asservit son petit monde. Il croit que Lisbeth, l'incarnation de la pureté sur Terre, a tenté de réveiller l'humanité de son père, mais que celui-ci l'a tout d'abord rejetée puis, sans doute, essayé de la tuer. N'écoutant que son courage et son amour maternel, Lisbeth a ramé pendant des jours sur une pauvre barque pour ramener ses enfants à la civilisation, loin de cette île digne du docteur Moreau. Elle est morte en atteignant la porte d'une église après avoir confié sa descendance à la protection de l'Église. Depuis ce jour là, Gary la vénère et il lui parle fréquemment comme si elle était à côté de lui.

C'est donc très naturellement que Gary s'est très tôt intéressé à la réincarnation et à toutes ces croyances connexes. Il a fréquenté quelques sectes, gourous et autres maîtres de cérémonie pour trouver un moyen de comprendre le monde des fantômes. Il pense que sa mère est morte sans trouver le repos éternel et que quelque chose la retient dans notre monde. Alors il essaie de trouver une solution pour permettre à sa mère d'atteindre son prochain cycle

d'incarnation. Il pense qu'il faut peut-être venger Lisbeth en tuant Art Standford, le démon qui a assassiné sa mère, si douce et si bonne.

Gary sait que le fait de parler de sa mère n'est pas socialement accepté aussi a-t-il appris à ne rien dire et à faire semblant en société. Mais dès qu'il est seul, il parle à sa mère pour tout lui raconter. Ça ne l'a jamais aidé à se trouver des amis ou une femme... Quand Lisbeth va apparaître, cela va lui faire comme un choc. Il va nier la vérité, prétendre que c'est une actrice, monter son frère et sa sœur contre son père et se réjouir de la mort prochaine de son géniteur. Le vaudou pourrait le fasciner.

A 4 G 3 B 4
F Oublié par sa mère 1

Jonathan Burrow

Étant donné qu'Art ne s'occupe presque plus de ses affaires, il lui fallait un conseiller, un assistant personnel pour assurer la gestion des aspects financiers et logistiques de son empire. Si le commandement des différentes entreprises qui composent le groupe Stanford est assuré par un Conseil d'Administration, en revanche, tout ce qui touche personnellement Art Stanford est géré par Jonathan. Ce dernier veille personnellement à ce que les intérêts de son patron soient respectés intégralement. Il est son âme damnée, la voix de son maître, son ombre fidèle. Du haut de sa trentaine d'années, Jonathan n'est plus vraiment humain puisqu'il est avocat.

On pourrait penser qu'il s'ennuie sur cette île loin de tout. Hé bien pas du tout. Son travail le passionne et le comble. Il a la confiance d'Art Stanford et ne la trahira pour rien au monde. Enfin pas pour moins d'un million de dollars. Il ne sait pas que son patron est sur le point de passer l'arme à gauche. Oh, quand Art lui a demandé de contacter ses enfants et de les faire venir sur l'île, il a bien compris que quelque chose d'important allait arriver, mais son imagination fertile n'a pas envisagé ce genre de tragédie.

Il pense que Monsieur Stanford désire simplement rattraper le temps perdu et profiter de la présence de son engueance. Quand il apprendra la nouvelle, il sera certainement très secoué car cela sonnera la fin de son poste d'éminence grise. La couleur et la crainte d'un avenir moins paradisiaque (Jonathan est féru de plongée sous-marine et s'en donne à cœur joie tous les jours) pourrait le pousser à changer de comportement. Il pourrait alors facilement tomber dans les filets de Lisbeth ou Gladys, par pure concupiscence mais également par intérêt financier. Il pourrait aussi tenter de se rendre indispensable auprès des deux fils d'Art afin d'apparaître comme leur assistant légitime. Si cela ne fonctionne pas, il montera alors un dossier bidon avec fausses preuves à l'appui, pour dévoiler à tout le monde qu'il est en fait le fils caché d'Art Stanford et que sa mère est

une des nombreuses secrétaires (ce qui est vrai, sa chère mère a bien été secrétaire à une époque mais, malgré les avances plus que poussées d'Art Stanford, elle ne lui a pas cédé). Acculé dans ses derniers retranchements, il pourrait même devenir un apprenti assassin tout à fait motivé.

A 4 G 5 B 2
F Fidèle à son patron 1

Rosalie

Imaginez une mama noire assez corpulente, toute de blanc vêtue, avec son inimitable accent créole qui fait penser à une pub pour le riz Uncle Ben's. C'est Rosalie. Elle organise tout dans la maison, du ménage au repas en passant par les courses. Serviable, toujours souriante, elle s'est occupée des enfants Stanford dans leur prime jeunesse, avant qu'ils ne partent au loin en pension. Ils en gardent le souvenir ému d'une femme très maternelle et généreuse faisant presque partie de la famille (j'ai dit « presque »). Servir fidèlement semble chez elle une seconde nature.

Grande prêtresse vaudou, Rosalie a toujours su utiliser ses charmes magiques quand ses charmes physiques n'étaient pas suffisants. Sa mission est simple : empêcher que l'île ne soit pervertie par l'omniprésence de cette famille de blancs. Il y a vingt ans, elle livra son combat le plus acharné quand la famille Stanford était alors composée du couple de parents et de ses trois enfants. Elle fit appel aux puissants esprits qui servent le Baron Samedi et embruma l'esprit de Lisbeth qui se mit à haïr de plus en plus cette île qui ne voulait pas d'elle.

Quand le divorce fut prononcé et les enfants envoyés à l'autre bout du monde pour faire leurs études, Rosalie pensait avoir gagné la guerre et être capable de se débarrasser rapidement d'Art. C'était sans compter sur le charme séducteur de l'ancien homme d'affaires dont elle devint l'amante. Pourtant, depuis quelques semaines, Rosalie vit dans la peur. Elle a lu dans l'avenir que, très bientôt, la famille serait à nouveau réunie dans l'île. Art l'a répudiée et cela n'a pas plu à Rosalie. Elle s'est mise dans une colère noire et pour se venger, elle a invoqué de puissants esprits vengeurs, lesquels n'ont pas tardé à donné au « bon blanc » des migraines infernales.

Rosalie est fermement résolue à mettre un terme définitif à la présence des Stanford sur son île. Pour cela, elle n'aura de cesse de les monter les uns contre les autres, d'utiliser sa magie vaudou pour se venger et d'essayer de les faire fuir. Elle n'est nullement intéressée par l'argent, mais n'hésitera pas à allier le sordide au perfide pour faire triompher sa cause. Elle peut compter sur l'aide dévouée des habitants de l'île dont elle est la prêtresse.

A 5 G 3 B 3
F Liée aux esprits vaudous 1

Le Père Aristide

Dans les coins les plus reculés du fin fond du bush australien ou dans les deltas humides qui serpentent entre les majestueux palétuviers de l'Amazonie, il y a toujours un prêtre désireux de convertir la populace locale aux bienfaits du christianisme. Le Père Ariside a, lui, la charge des âmes des habitants de l'île. Il s'occupe d'une petite église près du Port où une poignée de fidèles et de grenouilles de bénitier forme sa cour. Même si Art Stanford est athée, il y a toujours eu une relation de confiance entre les deux hommes qui se retrouvaient une fois par semaine (le samedi) pour jouer aux échecs sur la plage. On peut donc dire que le Père Aristide connaît à peu près tous les secrets de son ami Art. C'est d'ailleurs sur les conseils de l'ecclésiastique qu'Art a cessé de voir Rosalie car, évidemment, il sent qu'il y a quelque chose d'étrange chez cette femme. Mais le Père Aristide est lui aussi quelqu'un d'étrange : il n'a plus la foi. Il est sur cette île depuis vingt-cinq ans et il est persuadé de s'être trompé de vie. A force de côtoyer Art Stanford et de s'apercevoir que, malgré son immense fortune, ce vieux requin n'en profitait pas, le Père Aristide s'est dit que c'était bien dommage et s'est mis à faire des rêves dorés et luxueux. Il profite donc des jeunes et belles brebis égarées qui viennent chercher l'absolution dans son confessionnal (ce qui, rappelons-le, est mal).

Le Père Aristide n'hésitera pas à jouer les bons samaritains et à demander de l'argent pour les bonnes œuvres de sa paroisse. Il parlera avec conviction et compassion de l'hôpital qu'il voudrait pouvoir construire, ainsi que de l'orphelinat et de la vieille église toute délabrée. Une fois l'argent récolté, il prendra le bateau pour fuir définitivement cette île de malheur où il a végété pendant des années. On le retrouvera plus tard dans une chambre d'un motel minable des alentours de Las Vegas, mort d'une overdose.

A 4 G 4 B 3
F A perdu la Foi 1

Docteur Sullivan Bauer

Comment un brillant médecin, ex-interne des hôpitaux de Chicago, finit-il par échouer dans une île tellement minuscule qu'on ne sait toujours pas où elle se situe exactement ? C'est principalement à cause de la drogue. Oh, on sait ce que c'est : on passe quarante-huit heures à travailler au service des urgences, ensuite on file faire un golf entre collègues, on donne des cours à la faculté de Médecine, on sort le soir avec sa maîtresse... bref c'est l'enfer. Alors pour tenir, on se drogue, c'est normal, c'est humain. Et puis des fois, on réagit mal aux excitants et on a un brusque accès de folie en plein milieu d'une transplantation cardiaque, alors, du coup, le patient décède. On a tous connu ça. Et, pour se faire oublier, on se retrouve muté dans une île paumée à devoir soigner des pêcheurs et des agriculteurs

tandis qu'avant, on sauvait des vies quotidiennement.

Heureusement, le bon docteur Bauer ne se drogue plus. Non, maintenant il cultive de la drogue, c'est plus drôle. Il faut avouer que l'île est l'endroit rêvé pour faire pousser de la marijuana à profusion. Les récoltes sont bonnes et fréquentes, la police locale plutôt indolente et le marché en pleine expansion. Et puis le trafic d'herbes permet de mettre du beurre dans les épinards. Il s'occupe donc d'une plantation de quelques hectares qu'il confie à des paysans armés (pour leur propre sécurité). Pour se distraire et tromper son monde, le docteur Bauer soigne les gens gratuitement. Il est généreux comme gars.

Son rêve est de pouvoir se mettre un membre influent de la famille Stanford dans la poche au cas où il aurait des ennuis plus tard. En effet, il paraît que la police continentale est en train d'essayer d'infiltrer l'île pour savoir d'où vient la drogue. Il convient donc d'assurer ses arrières en étant à la bonne avec les Stanford afin de pouvoir éviter la prison en cas de poursuites judiciaires. Si cela doit passer par le fait de rendre un membre de cette famille accro à un quelconque produit afin d'être son unique dealer, le docteur Bauer n'hésitera pas.

Le docteur Bauer est marié avec Solange.

A 4 G 4 B 3
F Trafiquant de drogue 1

Solange Bauer

Enfant du pays, Solange est l'institutrice du Port. Elle n'a jamais quitté son île. Aussi quand le beau jeune homme qu'est le docteur Sullivan a débarqué dans sa vie, elle en est tombée immédiatement amoureuse. Il était bon comme le pain, beau comme une couverture de magazine télé et semblait aimer sincèrement l'île et ses habitants. Que fallait-il pour qu'elle soit heureuse ? Un enfant, peut-être ? Cela tombe bien puisque Solange est enceinte de deux mois. Mais qu'a-t-elle à cacher, à se reprocher, quel est son terrible secret ? Tant de bonheur n'est pas possible, il faut bien qu'elle ait un côté obscur, une part d'ombre avec des morceaux de méchanceté dedans. Non, non, elle est heureuse ainsi et sans histoire. Elle est le personnage noir positif de la série.

A 3 G 4 B 4
F Amoureuse de son mari 1

Isaac

Le lien avec le continent se fait par bateau. Ce dernier possède un capitaine en la personne d'Isaac, sympathique et débonnaire jeune homme d'une vingtaine d'années qui s'occupe du ravitaillement de l'île. Evidemment, c'est aussi lui qui s'occupe d'acheminer à bon port la drogue du docteur Bauer. C'est le type débrouillard qui connaît tout le monde dans l'île et qui est capable de vous obtenir ce que

Épisode pilote

vous recherchez en moins de deux. Il sait où se déroulent les combats clandestins de coqs, peut fournir une arme à qui le désire ou trouver une fille à qui ne veut pas passer la nuit en solitaire. A l'occasion, il peut faire un homme de main très utile pour qui sait être généreux avec lui.

Isaac est mulâtre. Sa mère, qui est morte il y a un an, ne lui a jamais dit qui était son père. Isaac sait qu'il n'y a que deux possibilités : Art Stanford ou bien le Père Aristide. Sa curiosité n'est pas particulièrement animée par la vengeance ou la cupidité. Il voudrait juste savoir qui est son père. Maintenant, si on se montre menaçant ou méprisant avec lui, il est certain qu'il laissera parler son amour-propre et son sabre à canne.

A 4 G 3 B 4

F Veut découvrir qui est son père 1

Les figurants possibles :

- un flic corrompu et alcoolique qui ne comprend rien à ce qui se passe dans l'île ;
- une bande de gamins joueurs et facétieux qui courent partout ;
- un groupe de vieux pêcheurs en train de rapiécer leur filet sur la plage ;
- des jeunes gens en train de danser sur des rythmes endiablés au bord d'un feu ;
- une voyante aveugle que tout le monde vient voir pour prendre conseil auprès d'elle ;
- un jeune blanc qui débarque un jour avec des explications vaseuses et dont tout le monde se méfie puisque c'est un flic qui essaye d'infiltrer la filière de drogue.

L'action débute immédiatement sur le bateau d'Isaac où les enfants d'Art ont pris place. Ils regardent l'île au loin et se remémorent le passé (« Oh... cette île... je me souviens maintenant...oui... c'est un peu comme si mon cœur était resté à jamais dans ce lieu... »). Ils ne se sont pas vus depuis l'enfance et font donc pratiquement connaissance dans le bateau (prévoir des dauphins à côté de l'embarcation pour faire encore plus exotique). Isaac en profite pour leur expliquer qui vit sur l'île et ce qu'il y a à voir/faire là-bas. Vient le moment où le bateau accoste sur l'embarcadère. Le Père Aristide et Jonathan les accueillent. Puis Jonathan les fait monter dans une calèche, direction « Le Nid ».

Sur le parcours (description des rues du Port, de ses habitants si pittoresques, des fleurs exotiques, des arbres qui sont si différents de nos peupliers, des senteurs folles que laisse voguer un vent mutin et capricieux... bref, votre boulot de DirProd), Jonathan présente un peu Art Stanford et se met légèrement en valeur en expliquant son rôle dans l'île (« Oui... Je m'occupe un peu de tout ici... »). Arrive la maison (mettre le paquet sur l'architecture d'époque, le flamboiement du jardin, le charme fou du panorama). Rosalie attend tout le monde en haut des escaliers (« Oh ! Mes enfants, que vous avez gwandi ! ») et dispatche les personnages dans les différentes chambres. Non, Art Stanford n'est pas visible car il est parti peindre quelque part dans l'île. Rendez-vous est donné pour 19h en vue du dîner. Entre temps, les personnages peuvent prendre un bain, errer dans la maison ou commencer les conciliabules dans différentes pièces. Le Père Aristide et les époux Bauer sont également invités, et arrivent à l'heure dite.

Le repas commence quand Art Stanford rentre de sa balade. Souriant et jovial, il joue au bon père de famille. Il demande tour à tour à chacun de ses enfants comment s'est déroulée leur adolescence et ce qu'ils font actuellement. Il est compréhensif, ouvert d'esprit et curieux d'apprendre à connaître ses enfants. Au milieu du repas, Lisbeth apparaît à l'entrée de la salle à manger (c'est le moment idéal pour glisser une page de pub pour ménager le suspens).

Reprise. Lisbeth joue l'épouse abandonnée et outragée tout en insinuant que ses enfants sont indignes, qu'ils ne sont jamais venus la voir... Art est sous le choc et perd sa jovialité du début de repas. Rosalie jette des éclairs à Lisbeth. Le Père Aristide dévore des yeux la nouvelle venue. Les époux Bauer se font tout petits dans leur coin. Jonathan ne pipe mot. Le repas terminé, les gens se dispersent au salon. On se parle de tout et (surtout) de rien, le Père Aristide invite tout le monde à la messe du lendemain et commence son travail de collecteur de fonds en

Un peu de logique

Hommes : Steve, Brad et Clark

Épouses : Cindy, Karen, Sophia

Maîtresses : Amber, Katrina, Alicia

1. Le mari de Sophia la trompe avec Katrina.
2. Brad est marié à Cindy.
3. Clark s'envoie en l'air avec Alicia quand sa femme n'est pas là.

Déterminez qui est marié avec qui et qui trompe qui :

Homme	Steve	Brad	Clark
Épouse			
Maîtresse			

décrivant le Port comme digne du tiers-monde. Les époux Bauer donnent évidemment un autre son de cloche. Une fois que les invités sont partis et que la famille Stanford est réunie en petit comité, Art prévient qu'il aura quelque chose d'important à leur annoncer demain midi, puis il se retire. Lisbeth s'éclipse quelques minutes plus tard à son tour et part rejoindre son ex-mari. Les enfants peuvent alors donner libre cours à leur imagination et critiquer allègrement ce qui s'est passé.

La nuit passe

Le lendemain matin, la calèche attend ceux qui souhaitent se rendre à l'église pour la messe. C'est l'occasion de faire connaissance avec les gens du coin qui regardent passer l'attelage avec un respect véritable. D'autres, au contraire, montrent un profond irrespect et l'on peut distinctement entendre un « Sales blancs » fuser. La cérémonie est colorée et enthousiaste. A la sortie de la messe, les mondanités reprennent puisque différents notables viennent se présenter à la famille Stanford.

Le temps de rentrer au Nid, il est l'heure du repas. Lisbeth et Art sont côte à côte et l'on pourrait avoir, à ce moment précis, l'illusion d'une famille normale et unie. Art annonce sa maladie, son espérance de vie de quelques jours/semaines et son intention de profiter de ce séjour pour léguer sa fortune intelligemment. Il annonce au passage à ses enfants (qui l'ignoraient) que leur fortune vient de l'armement et du commerce de la guerre. Le repas se termine quand Lisbeth s'évanouit de chagrin (elle en fait toujours trop).

Selon les aspirations de chacun, les discussions peuvent alors aller bon train. Art répond aux questions de ses enfants sous le regard de Jonathan qui se décompose en apprenant la nouvelle. Rosalie s'occupe de Lisbeth en lui donnant une puissante potion qui la plonge dans un profond sommeil proche du coma. Le docteur Bauer est appelé à son chevet en urgence, mais il ne comprend pas ce qui se passe (« *C'est étrange... elle semble dormir mais... ses signes vitaux sont si faibles... c'est incompréhensible... je n'ai jamais vu ça !* »).

L'épisode pilote se termine donc sur une scène de tragédie quasi shakespearienne puisque le clan Stanford est rassemblé autour du corps lourdement endormi d'une Lisbeth inconsciente aux portes de la mort. La famille est unie dans le drame. Mais déjà le générique de fin défile et des questions se posent. Comment faire en sorte de devenir l'héritier unique d'Art Stanford ? Il est certain que sauver sa bien-aimée ex-femme d'un coma aussi peu naturel serait un moyen sûr d'attirer ses grâces. Mais laisser Lisbeth sombrer dans la narcose est aussi un bon moyen d'avoir une concurrente de moins sur la liste. La famille entoure le lit de Lisbeth mais déjà, dans l'ombre, les alliances les plus sordides et les mensonges les plus fins sont tissés par des enfants arrivistes sans morale.

Qu'adviendra-t-il de la fortune Stanford ? Lisbeth survi-

vra-t-elle aux plans machiavéliques de Rosalie ? La tumeur d'Art est-elle aussi mortelle qu'on le prétend ? Vous le saurez dans le prochain épisode d'**A l'ombre de l'amour**.

Astuce

Un joueur habituel de votre table de Soap ne peut pas venir ce soir car il a une empêchement ? Profitez-en pour en faire le noeud central de votre épisode dans ce cas. La meilleure solution consiste à le rendre victime d'un odieux assassinat. Peut importe si au moment où débute l'épisode vous ne savez vous-même pas qui est l'assassin : vos joueurs se feront un plaisir de trouver eux-même le coupable. Pour être franc, les scénaristes de soap s'intéressent plus aux effets (la fameuse tension dramatique) qu'aux causes des événements. Donc n'ayez pas peur d'improviser : tout deviendra logique a posteriori. Au pire, en cas d'erreur flagrantes, n'hésitez pas à avoir recours au révisionnisme scénaristique : si une chose vous gène dans votre soap, alors partez du principe qu'elle n'a jamais existé. Tout le monde a oublié *Highlander* // car les explications qu'il donnait sur la nature même des immortels étaient risibles. N'ayez donc pas de scrupule et allez toujours de l'avant sans vous sentir obnubilé par la cohérence globale.

Dans le même genre d'idée, si un joueur ne souhaite plus jouer à Soap mais qu'une autre personne est prête à reprendre ce rôle, pas de souci : on ne compte plus les changements d'acteurs dans les séries. Le public est prêt à pardonner un changement dans le casting si le nouveau comédien sait se montrer plus vicieux et plus séduisant que l'ancien.

Les Soapranos

Le générique

Même si ce soap raconte l'histoire d'une famille mafieuse italienne, n'allez pas croire qu'il faut prendre Frédéric François ou Claude Barzotti pour ce générique. Non, il faut une voix grave comme celle de Leonard Cohen ou Nick Cave.

*When I entered this Family
I was a nobody
I worked as a simple streetboy
But in fact, I was only a toy

But everything changed with her
She was the godfather's daughter
Suddenly came love and duty
I became capo de tutti capi

Now I'm old, time is over
Fortunately I got a daughter
Soon she would like to marry
With a street boy of love and duty*

Le décor

La série prend place dans une quelconque banlieue périurbaine du nord des USA, autour de New York, Chicago ou Detroit. Bien que la famille Soaprano habite dans une superbe villa plantée dans un quartier résidentiel calme et bourgeois, l'action va se dérouler dans différents endroits de la ville : un restaurant italien, une boîte de nuit à la mode, la maison de la famille adverse, un tripot clandestin... La série est un soap d'extérieur qui utilise quelques lieux récurrents mais qui privilégie la diversité. Ainsi, si une scène doit se dérouler à Las Vegas ou en Italie, inutile de se focaliser sur le voyage : les déplacements sont quasi-instantanés dans cette série.

L'ambiance

Ce soap est à la fois un drame familial et une lutte de pouvoir entre familles mafieuses. Il convient donc de mélanger les intrigues pour jouer sur les deux registres. La famille Soaprano est confrontée à deux dangers : une famille rivale qui cherche à lui voler sa puissance et les agents du FBI qui veulent mettre tout ce petit monde en prison. Les personnages peuvent donc jouer sur plusieurs tableaux et trahir en série. Même si la violence est omniprésente dans l'entourage de la famille, elle ne doit pas être directement mise en scène par les acteurs. Ce soap n'est pas un film d'action

de Hong Kong mais une chronique mafieuse et familiale. Il convient donc de jouer sur les luttes de pouvoir, la tentation du vice, les remords que provoque une moralité lancinante, la volonté de sortir du monde du crime, la recherche d'une rédemption impossible, bref, de mettre l'accent sur l'humanité des personnages.

Les ressorts scénaristiques sont donc la confrontation de puissance de deux familles (les Soapranos et les Violinos), l'existence d'éventuels mouchards qui travaillent pour le FBI en échange d'une impunité devant le juge, les nombreux conflits internes de la famille qui vit une période de crise identitaire et les tracas incessants de l'amour, sinon ça ne ferait pas rêver la ménagère de moins de cinquante ans. Les figurants sont souvent des porte-flingues sans cervelle qui prennent en charge les tâches les plus ingrates et les plus salissantes. La série est ouvertement machiste et ne s'embarrasse pas de figurants comme du personnel de maison ou un professeur de tennis.

Les personnages

Roberto Soapranos

Quand Roberto débute dans la mafia, ce fut comme simple pion de l'organisation. Après plusieurs années de dur labeur, son nom fut connu honorablement par les pontes de la Famille, qui lui confieront une mission simple : tuer le grand patron de la famille Violino, Enzo. Roberto fit tout pour obtenir la confiance d'Enzo Violino et pouvoir l'approcher suffisamment pour le tuer sans se condamner à mort lui-même. A force de traîner dans l'entourage de la famille Violino, Roberto fut apprécié par le vieil Enzo, qui décida de marier sa fille Isabella avec ce jeune homme si serviable. Marié avec la fille de sa cible, Roberto trouva finalement l'occasion qu'il attendait pendant le repas de noce en tuant Enzo Violino dans les toilettes du restaurant où avait lieu la noce. Le meurtre fut rapide et Roberto se débrouilla pour faire accuser un des gardes du corps d'Enzo qu'il tua en légitime défense alors que celui-ci l'attaquait. Un mariage de pleurs et de sang.

Pour le remercier, les autres familles mafieuses de la ville donnèrent la permission à Roberto de fonder sa propre famille mineure. Année après année, il fit grandir sa zone d'influence en grignotant petit à petit les territoires de ces concurrents. La violence, le chantage et la corruption lui permirent de créer un véritable empire. Mais son principale adversaire est Nico Violino, le fils d'Enzo et donc le frère

d'Isabella. Nico a toujours pensé que Roberto est l'assassin de son père et lui voue donc une haine tenace et implacable. Roberto a toujours su échapper aux tentatives de meurtres téléguidées par Nico et essaye lui aussi de faire abattre son beau-frère. Les deux familles sont de puissance équivalente et tout semble indiquer que l'une est sur le point de dévorer l'autre.

Roberto est dans une situation familiale complexe. Sa femme est partagée entre l'amour conjugal et les soupçons que son frère exprime sur Roberto. Roberto a tantôt une allié, tantôt une ennemie, dans sa propre maison. La culpabilité qu'il ressent est telle qu'il tente par tous les moyens d'isoler ses enfants de la tentation du vice. Ce sentiment de faute est si oppressant chez Roberto qu'il a dû trouver une soupe de sécurité : il va régulièrement voir le père Novi auprès duquel il se confesse et tente de trouver un réconfort spirituel. Mais Roberto sait que si ses hommes ou ses adversaires apprennent ses confessions, il est un homme mort. Alors il se cache, met en place mille et une ruses pour pouvoir vivre sa foi en toute discréetion. Et ce puissant sentiment religieux ne l'empêche pas de faire son devoir vis-à-vis de sa famille et de ses affaires. Le vice et la foi unis dans un même corps.

A 4 G 3 B 4
F Très religieux 1

Isabella Soapran

Isabella était sincèrement amoureuse de Roberto. Même quand son père a été assassiné durant son mariage, elle a continué de croire en son mari. Les années ont passé et Nico n'a cessé de lui répéter que Roberto était l'assassin. Le travail de sape a fait son effet à la longue et Isabella s'est mise à douter. Oscillant entre amour et haine, elle est devenue versatile, capable d'être dans la même journée l'épouse aimante dédiée à sa famille et l'odieuse femme dévergondée qui cherche dans les bras d'autres hommes un réconfort fugace. Puisqu'elle a juré à son père qu'elle ne divorcerait pas de Roberto, Isabella n'a jamais pensé à fuir son mari. Par contre, elle n'a jamais promis la fidélité, alors elle ne se prive pas pour se venger à sa manière.

Récemment approchée par un agent du FBI, Isabella a compris une chose : si Roberto tombe face à la justice, elle sera accusée de complicité. Et la prison ne lui dit rien de bon. Alors elle a accepté de porter un micro et de faire parler son mari pour les besoins de l'enquête. C'est aussi un bon moyen pour elle de se venger à nouveau de l'assassin de son père. C'est un jeu dangereux qu'elle mène, mais en sacrifiant son mari, elle pense pouvoir sauver le reste de sa famille. Le FBI lui a promis un programme complexe de protection des témoins dès que Roberto aura été condamné. Alors, au lieu de jouer l'épouse qui refuse de savoir comment son mari gagne autant d'argent tous les mois, elle

pose discrètement des questions pour que Roberto donne un maximum de détails sur ses affaires criminelles. Et si elle le pousse à bout en provoquant des scènes de ménage parfois gratuites, c'est uniquement pour que Roberto s'emporte et baisse sa garde en avouant des actes horribles sous l'influence de la colère.

A 5 G 2 B 4
F Taupe du FBI 1

Angelo Soapran

Ce fils de Roberto et Isabella a un rêve simple : réussir le concours d'entrée de l'école de police. Oh, il sait bien que son nom de famille est un obstacle incontournable, mais il est à l'âge des espoirs rêveurs. Pour passer outre son nom de famille, Angelo a une idée : faire croire à son père qu'il veut devenir mafieux et amasser suffisamment de données et de preuves pour faire arrêter tout le clan Soapran. Si, avec ça, l'académie de police ne l'engage pas... Alors Angelo joue les petits apprentis dociles qui veulent tout savoir et tout apprendre. Son père n'est pas si enthousiaste qu'Angelo le souhaite et refuse de lui dévoiler tout des activités de la famille. En effet Roberto ne souhaite pas que son fils devienne aussi corrompu que lui.

La seule chose qu'Angelo n'est pas prêt à faire pour prouver son engagement dans la mafia, c'est de tuer quelqu'un. Pourtant, c'est exactement ce que vient de lui demander son père, puisque Angelo continue de vouloir s'engager sur la voix du crime. Roberto espère secrètement que son fils refusera d'assassiner quelqu'un, ce qui prouvera que son âme sera sauvée. La cible est un dealer de drogue russe qui fait de l'ombre à la famille Soapran, et dont la mort doit démontrer la détermination des Italiens face à l'invasion des Russes dans la rue.

Côté cœur, Angelo est épris de Claudia Violino, la propre fille de Nico (et donc la cousine d'Angelo). Étant donné les tensions entre les deux familles, les deux cousins sont très discrets quand ils se rencontrent, ce qui peut donner à tort l'impression qu'Angelo est un indicateur de la police qui rencontre régulièrement un agent à qui il raconte tout.

A 3 G 4 B 4
F Rêve d'entrer dans la police 1

Sophia Soapran

Fraîchement sortie de l'université avec un diplôme de psychologie en poche, Sophia Soapran est, à première vue, une fille gâtée née avec une petite cuillère en argent dans la bouche (que son père avait sans doute volée quelques heures auparavant). Elle profite des largesses financières de son père et des escapades sexuelles de sa mère pour mener sa vie à sa guise. D'ailleurs, elle y arrive très bien puisque dans le milieu, elle est connue comme étant Madame, la redoutable patronne d'un important réseau de

prostitution qui a pris beaucoup d'importance ces derniers mois. En recrutant des étudiantes désargentées et en leur permettant de gagner de quoi financer leurs études, Madame, ou plutôt Sophia, a créé un réseau reconnu et prospère. Et n'allez pas croire qu'elle ne sait pas ce qu'elle fait : Sophia s'est également adjoint les services de quelques malabars plutôt costauds qui protègent ses filles et ses investissements contre d'éventuels envieux ou concurrents trop curieux.

Personne n'est au courant que Sophia est cette rude maquerelle qui fait tant de concurrence aux familles Soaprano et Violino. Il faut dire que Sophia a toujours voulu faire partie de la famille mais cette dernière n'a jamais faite assez confiance à une femme pour lui permettre de rejoindre ses rangs comme cadre dirigeant. Alors Sophia s'est taillé sa propre place dans le milieu et est prête à en découdre avec son père et son oncle pour montrer qu'elle est aussi capable qu'un homme de faire des affaires et de faire fructifier les intérêts de la famille. Si, pour le moment, elle n'abat pas son jeu et continue en public à jouer les sainte-nitouche qui ne comprend rien au crime, en revanche, en privé, elle est une redoutable femme d'affaires qui ne laisse rien au hasard et planifie son développement pour devenir incontournable dans les rapports de force entre les Soaprano et les Violino.

Sophia est amoureuse, comme toutes les femmes. Mais c'est pour son frère, Angelo, que son cœur bat. Elle détruit invariablement tout ce qui approche de trop près de son frère et se fait un malin plaisir à l'heure actuelle de manigancer un plan alambiqué pour que l'idylle entre Angelo et Claudia se termine tragiquement. Si elle ne peut pas aimer son frère au grand jour, alors personne ne pourra l'aimer à sa place.

A 5 G 3 B 3
F Double vie 1

Nico Violino

Nico est un homme très ambitieux. Quand il était plus jeune, il désirait tellement être le chef de la famille qu'il est même allé jusqu'à empoisonner son père pendant le mariage de sa sœur. Sa tentative a raté puisque son père est mort de six balles dans le corps, mais, comme on dit, « C'est l'intention qui compte ». Depuis ce jour, il est le chef du clan Violino mais sa soif de pouvoir n'est pourtant pas assouvie, puisque Roberto Soaprano le nargue quotidiennement avec un son empire du crime qui est aussi étendu que celui de Nico. Ce dernier n'aura de paix que le jour où il pourra cracher sur la tombe de son ennemi.

Toutes les occasions sont bonnes pour nuire à la bonne santé physique et financière de Roberto, y compris prendre des risques inconsidérés en hasardant de tout perdre pour obtenir la victoire. Plusieurs lieutenants de Nico commen-

cent à prendre peur face à la monomanie de leur boss. Ces hommes ont d'ailleurs été approchés par une certaine Madame qui leur propose un avenir radieux, s'ils étaient prêts à trahir leur actuel capo. Il se pourrait donc que Nico se retrouve sous peu avec un flingue sur la tempe et que ce soit un proche qui tienne l'arme.

Si Roberto et Nico s'affrontent quotidiennement, ils n'en viennent jamais aux mains l'un avec l'autre. Cela serait trop vulgaire et contraire à leur statut de parrains. Pour les besoins des affaires, ces deux hommes se rencontrent souvent, en terrain neutre, afin de se mettre d'accord sur des opérations communes. On pourrait à tort croire qu'ils s'entendent comme deux frères, mais ce n'est que ruse et hypocrisie.

A 4 G 3 B 4
F Soif de pouvoir 1

Père Novi

Le Père Novi n'est absolument pas prêtre : c'est un agent du FBI qui a pris cette couverture pour approcher Roberto. Le secret de la confession est un bon appât pour le parrain de la famille Soaprano car il souhaite pouvoir s'épancher en toute discréction sur l'épaule de quelqu'un qui comprend ses soucis et ses dilemmes moraux. Le petit confessionnal qui sert de lieu de rencontre entre les deux hommes est bardé de plusieurs micros et de deux caméras camouflés. Le FBI a donc en sa possession plusieurs heures d'aveux de crimes qui feront sensation le jour où ils décideront d'arrêter Roberto Soaprano et toute sa clique. Mais pour le moment, ce n'est pas à l'ordre du jour, pas tant que Roberto n'a pas clairement avoué le meurtre d'Enzo Violino. Et ça, c'est un crime qui fait tellement honte à Roberto qu'il refuse même de l'évoquer au confessionnal.

Le Père Novi est régulièrement invité à manger chez les Soaprano, comme toute bonne famille catholique italienne se doit de le faire. C'est presque un membre de la famille puisqu'il est aussi présent que n'importe quel autre Soaprano. Son attraction pour les deux femmes de la maison Soaprano le pousse à prendre certains risques vis-à-vis de sa couverture et il a beaucoup de mal à endiguer ses sentiments et ne pas rompre son faux vœu de chasteté. D'autant plus qu'Isabella Soaprano n'est pas au courant de la vraie identité du Père Novi, ce qui pourrait à l'avenir provoquer un bel imbroglio.

A 4 G 3 B 4
F Agent du FBI 1

Sonny Valponi

Sonny est l'un des affranchis qui travaillent pour Roberto Soaprano, un ami fidèle qu'il connaît depuis la petite enfance, presque un frère. Ils ont toujours tout partagé : affaires, tueries, filles... Il existe entre eux une franche amitié

virile qu'on ne retrouve plus guère que dans une équipe de football américain ou une escouade de GIs. Il suffit que Roberto parle à demi-mots pour que Sonny comprenne qu'il est temps de descendre un bookmaker véreux ou un témoin qui refuse de revoir sa déposition. Si par malheur Roberto venait à décéder aujourd'hui, nul doute que Sonny serait le seul homme capable de prendre la succession du parrain.

Sonny est tellement proche de Roberto qu'il pousse le mimétisme jusqu'à coucher lui aussi avec Isabella. Oh, dans le dos de Roberto, bien entendu. Mais là où Isabella ne voit qu'un moyen de saper le petit monde de Roberto et la confiance qu'il a en son ami, Sonny y voit de l'amour, vrai, intense et pur. Il en faudrait peu de la part d'Isabella pour que Sonny imagine pouvoir dès demain remplacer totalement Roberto dans toutes ses attributions de parrain. Il suffirait de quelques mots bien placés d'Isabella pour que Sonny se rende compte qu'il a toute sa vie vécu dans l'ombre de Roberto et qu'il n'est finalement qu'un larbin, un gentil toutou que l'on nourrit des restes du repas. Et le chien pourrait alors avoir envie de mordre la main qui lui donne à manger et le caresse.

A 4 G 2 B 5
F Trompe son meilleur ami 1

Fabrizio Violino

Ce frère de Nico vient tout juste de sortir de prison où il purgeait une peine de 20 ans pour séquestration, torture, meurtre et une dizaine d'autre chefs d'inculpation tous aussi sympathiques. En prison, Fabrizio a trouvé une forme de rédemption en se convertissant au bouddhisme. Depuis, il suit un mode de vie pacifiste et tente au quotidien de faire le bien autour de lui en privilégiant le dialogue pour désamorcer les conflits. Même s'il ne s'est pas rasé le crâne et ne s'habille pas en robe safran, il est devenu végétarien et fréquente un temple en banlieue. Toutefois, ne nous leurrons pas, cette conversion est totalement illusoire. Fabrizio a prétendu trouver la foi bouddhique uniquement pour amadouer le juge et faire croire à l'administration pénitentiaire qu'il avait profondément changé. En vérité, Fabrizio est toujours la même brute sanguinaire qu'autrefois.

Quand il va au temple pour « prier », c'est en fait une bonne excuse pour entrer en contact avec les triades chinoises pour qui il travaille désormais. Car Fabrizio a compris une chose : la vieille mafia italienne à papa est moribonde et l'avenir appartient aux Chinois. En prison, il s'est mis sous la protection des triades et leur a juré allégeance (le tatouage qui recouvre son torse en est la preuve). Depuis sa sortie, il informe sa nouvelle hiérarchie de tous les renseignements qu'il amasse dans la maison Violino. Son image de pacifiste naïf lui permet de brouiller les pistes et de bluffer son contrôleur judiciaire. L'heure est venue pour la mafia chi-

noise de passer à l'offensive et de détrôner complètement le clan Violino. Les triades attendent le signal de Fabrizio pour passer à l'attaque en frappant directement au cœur de la famille de Nico et en faisant croire que c'est Roberto Soaprano qui est responsable de tout. Une fois les deux familles en guerre, il sera facile de s'occuper du vainqueur affaibli par la vendetta.

A 3 G 3 B 4
F Lié aux triades 1

Mama Soaprano

Depuis sa maison de retraite, Mama Soaprano voit son fils et son entourage sombrer dans le crime, la drogue et l'adultére. Elle qui souhaitait que son fils devienne médecin ou avocat, elle ne peut que pleurer sur le destin de sa famille. Oh, elle n'est pas toute blanche, la Mama Soaprano. Tenez, si elle ne parle jamais du père de Roberto et n'explique pas d'où vient l'argent qui lui a permis d'élever son fils, c'est tout simplement qu'elle en a honte. La vérité est pourtant simple : Roberto est né de l'aventure qu'elle a vécu autrefois avec Enzo Violino. Le mafieux a été très généreux avec elle quand elle lui a donné un fils et s'est débrouillé pour qu'elle touche à jamais une pension généreuse qui la laisse loin du besoin.

Cela veut donc dire qu'Enzo savait très bien que Roberto et Isabella étaient demi-frère et demi-sœur quand ils se sont mariés, oui. Il faut dire que le vieux Violino avait des idées bizarres sur la pureté du sang des Violinos et que la consanguinité ne le gênait pas si elle renforçait la puissance de la famille. Et puis à ses yeux ce n'était pas un péché puisque les deux époux n'étaient pas au courant de leur lien de parenté. Cela implique également que Roberto et Nico sont demi-frères.

Mais maintenant que Mama Soaprano souffre de la maladie d'Alzheimer, le moindre de ses aveux peut passer pour les divagations d'une vieille femme affaiblie par la vieillesse et la fragilité mentale. Il faut dire qu'elle a déjà fait plusieurs révélations risibles depuis qu'elle est malade, aussi plus personne ne fait attention à ses déclarations délirantes. Pourtant, en fouillant dans ses affaires personnelles (de son vivant ou bien lors de l'ouverture de l'héritage), il est possible de trouver des preuves concrètes de ce gros secret de famille qui pourrait semer le chaos. Quoi qu'il en soit, la Mama Soaprano est maintenant une charmante vieille dame que la maladie rend capable d'hurler des insultes ou de parler comme si elle avait 20 ans.

A 4 G 2 B 2
F Alzheimer 1

Les figurants possibles :

- un jeune con arriviste qui veut tout faire pour impressionner Roberto ;
- un flic corrompu qui prévient la famille quand une descente va avoir lieu ;
- un homme politique qui doit son élection aux magouilles des Soapranos et qui doit renvoyer l'ascenseur ;
- un tueur à gage prêt à tout pour quelques milliers de dollars ;
- une ancienne maîtresse de Roberto prête à tout raconter à Isabella ;
- le comptable des Soapranos qui veut s'enfuir avec plusieurs centaines de milliers de dollars ;
- un voisin producteur de films qui souhaite réaliser un film sur la vie des Soapranos ;
- un paparazzi qui souhaite obtenir une photo de Roberto alors qu'il commet un crime.

Episode pilote

La série débute par l'incontournable scène d'enterrement qui fait le bonheur de tous les films sur la mafia. C'est le Père Novi qui dirige la cérémonie avec une oraison funèbre remplie de gravité et d'humanité (« *Tu es parti trop tôt, Arturo Soapranos, toi qui étais amoureux de la vie, toi qui aimais tant rendre service à la communauté...* »). Tous les personnages de la série sont présents puisque le défunt est Arturo, un cousin de la famille Soapranos qui est mort assassiné alors qu'il dealait de la drogue dans la rue comme tous les jours. Il n'y a pas eu de témoin à ce meurtre, mais on raconte que des hommes de Nico Violino ont été vus à trois pâtés de maison du lieu du crime quelques minutes avant le drame. La famille est donc unie dans la douleur et le recueillement. Les rumeurs vont bon train dans l'assistance, on entend chuchoter pendant le sermon du prêtre et tout le monde y va de sa petite spéculation. Au loin, les agents du FBI ne se cachent pas pour prendre des photos des personnalités présentes à l'enterrement, ce qui finit par énerver Roberto qui dépêche quelques hommes de main pour éloigner les curieux et montrer que, même en deuil, les Soapranos restent forts et autoritaires.

Alors que les personnages passent l'un après l'autre devant le cercueil pour rendre un dernier hommage au regretté Arturo, c'est l'occasion rêvée pour eux de se décrire et d'improviser quelques mots sur ce jeune homme qu'ils ont tous connu. Ses parents sont présents et n'attendent eux aussi que quelques paroles de réconfort pour éclater en sanglots. Alors que la cérémonie prend fin, tout ce petit monde grimpe dans différentes voitures, ce qui est l'occasion de mettre en scène les premières discussions privées entre les personnages. Tous se rendent chez les parents d'Arturo qui organisent un repas dans leur jardin pour saluer la mémoire de leur fils bien-aimé. Là encore, le FBI est ostensiblement présent et prend en filature les véhicules car les agents craignent que les rues ne s'embrasent dans une vendetta sauvage.

Ce repas de deuil se déroule dans une ambiance électrique : la présence de Nico et Roberto dans le même lieu cristallise toutes les tensions. Les hommes de mains des deux familles sont sur les nerfs et il faut désamorcer un à un les conflits qui naissent spontanément entre les deux branches rivales de la mafia locale. Les Soapranos réclament à Nico Violino le nom de l'assassin d'Arturo, mais ce dernier est bien incapable de répondre, puisqu'il n'a pas commandité ce meurtre. Cet assassinat n'a pas de sens, les Violinos refusent de reconnaître leur culpabilité et le sang appelle le sang. A moins d'être particulièrement diplomate, il est difficile d'éviter l'esclandre. Et quand la situation

Telenovela

Les productions américaines ne sont en rien les plus regardées dans le monde puisque les soaps les plus populaires sont d'origine sud-américaine. Ces séries brésiliennes et hispaniques sont doublées et diffusées jusqu'en Russie, au Japon et en Chine. Les histoires sont souvent basées sur un personnage féminin pauvre qui tombe amoureuse d'un homme riche dont la famille refuse catégoriquement le mariage avec une fille de la rue. De plus, ces soaps ont souvent pour cadre une époque historique nostalgique comme le temps des colonies, la révolution ou les débuts de l'indépendance.

Pour se moquer de la longueur infinie des soaps et de leurs perfidies sans fin, les hispaniques surnomment les soaps *culebrón* (long serpent).

Impossible de lister ici toutes les séries sud-américaines qui pullulent, mais voici une sélection des titres les plus atypiques de leurs productions :

Nino, las cosas simples de la vida
(Nino, les choses simples de la vie)

A Próxima Vítima
(La prochaine victime)

Selva de Pedra
(Jungle de pierre)

Amores de Mercado
(Amours du marché)

Los de arriba y los de abajo
(Ceux du dessus et ceux du dessous)

dérape lentement vers une guerre ouverte entre les deux familles (avec Fabrizio qui fait tout pour mettre de l'huile sur le feu et Sophia qui boit du petit lait en cherchant un moyen de tirer avantage de la situation), la Mama Soapranos fait un début de crise cardiaque, qui est aussitôt prise pour une tentative dempoisonnement. Entre deux respirations difficiles, elle saisit la main de Roberto et celle de Nico et leur dit « Jurez moi que... vous faites la paix... Je veux mourir en sachant que vous êtes... deux frères unis... ». Là-dessus, les ambulanciers débarquent et évacuent la vieille dame dans une débauche de termes médicaux et de suspense concernant son état de santé. Si vous vous sentez prêt à faire de l'*Urgences*, vous pouvez même y aller d'une séquence de massage cardiaque.

Toute la famille est en émoi et s'interroge sur les paroles de la Mama. Alors que tous se précipitent vers l'hôpital pour médire et prendre des nouvelles de la santé de la grand-mère Soapranos, la voiture de Roberto Soapranos est la cible de plusieurs coups de feu tirés depuis une voiture anonyme. En fonction de l'intensité dramatique dont vous avez besoin pour ce passage, vous pouvez décider de blesser le ou les passagers du véhicule ciblé. Il pourrait être drôle qu'un autre personnage soit hospitalisé en même temps que la Mama Soapranos, cela rendrait les visites à l'hôpital d'autant plus importantes à l'avenir mais donnerait un cachet sans doute trop médical à votre série.

Qui a tenté de tuer Roberto Soapranos ? Quelqu'un s'est-il rendu compte que le Père Novi n'a pas respecté le déroulement normal d'un enterrement par méconnaissance du cérémonial ? La Mama Soapranos emmènera-t-elle son secret dans sa tombe ? Fabrizio sera-t-il éliminé par les triades une fois sa tâche accomplie ? Sonny osera-t-il avouer à Roberto qu'il est amoureux d'Isabella ? Cette dernière sera-t-elle assez forte quand elle comprendra qu'elle a épousé son propre demi-frère ? Nico Violino saura-t-il négocier une trêve avec Roberto pour affronter les triades ? Comment Sophia s'y prendra-t-elle pour contrôler la famille ? Angelo aura-t-il le courage de dénoncer sa sœur pour proxénétisme ? Vous le saurez en regardant le prochain épisode de votre série *Les Soapranos*.

Déduction

Six amies font trois affirmations deux à deux, mais pour chaque paire d'affirmations, l'une dit la vérité et l'autre ment.

1. Alicia : Je n'aime pas Kenny
Wendy : J'aime Brandon

Le saviez-vous ?

Le soap américain *Port Charles*, qui est le spin-off d'un soap hospitalier nommé *General Hospital*, utilise fréquemment dans ses scénarios des histoires de vampire et de résurrection.

Dans le dernier épisode de *Dallas*, JR rencontre un ange qui lui propose un étrange voyage pour voir ce que son entourage serait devenu s'il n'avait pas existé. La culpabilité est telle chez JR qu'après avoir écouté son ange gardien, il se saisit d'un revolver pour se suicider. Mais bien évidemment, la caméra ne montre pas ce dernier geste de JR et seul un détonation se fait entendre.

Toujours dans *Dallas*, durant la saison 1985-86, le personnage de Bobby était mort car son acteur, Patrick Duffy, ne souhaitait plus tourner dans la série. Mais quand plus tard l'acteur décida de revenir dans *Dallas*, son personnage retrouva mystérieusement la vie. Pour expliquer cette incohérence, les scénaristes optèrent pour une astuce de taille : tous les épisodes où Bobby était mort n'étaient en fait qu'un rêve fait par l'un des protagonistes du soap.

Dynastie a la réputation d'avoir eu les cliffhangers les plus ridicules du monde du soap. Par exemple, dans le dernier épisode d'une saison, de nombreux personnages étaient rassemblés en Moldavie pour célébrer un mariage. Mais en pleine cérémonie, un groupe de terroristes moldaves prend d'assaut les lieux et fait abondamment usage de ses armes à feu, à un tel point que la saison se termine sur un vaste nuage de fumée tant l'attaque a été nourrie et féroce. Quand enfin la saison reprend à la rentrée suivante, le premier épisode est bien évidemment centré sur cette même scène. La fumée se dissipe mais aucun des personnages principaux n'a été blessé.

2. Mindy : J'aime Kenny
Janice : Je n'aime pas Bruce
3. April : J'aime Bruce
Pearl : Je n'aime pas Brandon

Les trois indices suivants vous sont donnés pour que vous identifiez les trois menteuses :

- Si Alicia dit la vérité, Mindy ment.
- Si Alicia ment, Janice et Wendy mentent également.
- Si Janice dit la vérité, Pearl ment.

I-shin den-shin

(Un cœur parle à un autre cœur)

Le générique

Cette série japonaise ne possède pas un long générique mais un haïku épuré et une longue musique au shamisen qui ne semble pas vouloir prendre fin. Les images du générique se focalisent sur un cerisier en fleur dont les pétales dansent dans le vent et forment un vaste tourbillon qui balaie inlassablement le sol.

*Le fil de l'épée s'use
Le feu de l'hiver s'éteint
Mon amour se meurt*

Le décor

I-shin den-shin est un soap japonais qui prend place à une époque féodale indéfinie, dans une période politiquement troublée où les daimyos se déchirent et sacrifient leurs samouraïs pour étendre leur domination sur les terres voisines et les ressources qu'elles cachent. Toutefois, si l'été est une période où la guerre agite le pays, en hiver les combats sanglants laissent place aux subtiles arguties des diplomates qui tentent de trouver une médiation par les mots plutôt que par le katana. Des délégations de chaque clan se rencontrent dans un château pris d'assaut par le général Hiver et ses troupes immaculées. Dans le froufrou feutré de la soie des courtisans, des décisions sont prises, des accords trouvés ou des guerres déclarées. Ces émissaires politiques sont prisonniers pendant plusieurs semaines de la neige et doivent honorer l'hospitalité de leur hôte. Mais la diplomatie n'est pas leur seule occupation : l'amour, cette incertaine bataille des sentiments, est un passe-temps qui monopolise toutes les attentions. Venant troubler les négociations, la passion joue les trouble-fêtes dans ce huis clos forcé où l'honneur et le devoir croient tout accaparer.

Le décor est donc résumé à sa plus simple expression : un vaste château japonais (kyuden) aux hauts remparts de pierre. A l'intérieur, de nombreuses pièces servent de lieu de résidence à une armée de politiciens accompagnés par leurs gardes du corps (yojimbo). Les pièces sont nombreuses mais se ressemblent toutes. Les parois de papier, les tatamis et les meubles sont identiques, à un tel point qu'il est parfois difficile de savoir dans quel quartier précis du château on se trouve. Si les salles officielles sont richement décorées, en revanche le dénuement le plus total règne dans les autres pièces. La forteresse grouille de serviteurs

serviles et corvéables à merci. En cas de nécessité, des soldats peuvent rapidement être appelés à la rescoussse. La seule pièce qui soit un peu particulière en dehors de la salle du trône, c'est le dojo, qui sert d'aire d'entraînement aux plus fins guerriers du château. Il existe également un jardin zen et une salle commune pour les bains (source intarissable de scènes roses mais non érotiques).

L'ambiance

Tous les personnages de ce soap sont affiliés des clans qui tentent de dominer la situation politique. Pour arriver à leurs fins, toutes les stratégies sont bonnes : séduction, mensonge, trahison, empoisonnement... Il est difficile de savoir si deux personnages s'aiment réellement ou bien s'ils ne simulent pas leur passion pour avoir une influence sur l'autre et le pousser à agir contre son devoir. L'amour est interdit et tabou dans cet univers martial où seule compte la volonté du daimyo. C'est un univers où les tentatives de meurtres sont bien plus fréquentes que dans les autres soaps : poison, ninja ou duel d'honneur au katana forment autant de raisons de connaître la mort avec plus ou moins d'honneur. De plus, la mentalité japonaise est très stricte : une fois publiquement pris la main dans le sac, un comploteur préfère se suicider plutôt que d'affronter le jugement des autres. Alors dans ce soap, si un autre personnage découvre votre faiblesse ou bien un de vos terribles secrets, il faudra le faire rapidement taire, sinon le déshonneur frappera et vous obligera à commettre seppuku. La mort n'est toutefois pas une chose à craindre pour les joueurs : si on meurt rapidement dans cette série, il est également possible de revenir avec un nouveau personnage pour participer de nouveau aux intrigues du kyuden.

Les personnages

Clan du Singe

Akira Gaeshi

Akira Gaeshi est un vieux samouraï de plus de 70 ans. Malgré sa cécité et son âge, c'est un homme d'une remarquable force qui irradie d'une grande d'énergie. On dit de lui qu'il peut encore tirer à l'arc et toucher un esclave en pleine poitrine à plus de 50 mètres. Sa gloire est grande et son honneur proverbial. Son seul regret est de n'avoir

jamais eu de fils à qui léguer les terres de son clan. Sa défunte femme, Akemi, lui a donné trois filles qui se nomment Hikari, Kimiko et Mitsuko. Et si Akira Gaeshi a invité plusieurs délégations dans son kyuden cet hiver, c'est qu'il est temps que ses filles prennent époux et qu'il désigne un de ses gendres comme son digne héritier. Enfin, c'est ce qu'il prétend.

En fait, si Akira a convié tout ce petit monde, c'est qu'il a récemment passé un pacte avec un puissant Oni, un esprit démoniaque. Ce pacte octroie la vie éternelle à Akira à condition que ses trois filles meurent dans l'hiver. Mais le démon, pour une raison inconnue, interdit au daimyo de les tuer de ses propres mains : pour que le prix de l'accord démoniaque soit payé, il faut que les trois sœurs s'entretuent ou soient assassinées par leur mari. Akira Gaeshi a donc décidé de rapidement marier ses filles et de précipiter sa succession pour mettre ses trois filles en concurrence et les pousser aux pires extrémités. Pour cela, il a invité ses voisins les plus retors et les plus cupides, histoire de mettre toutes les chances de son côté.

Concernant sa cécité, c'est évidemment une ruse pour faire croire à ses adversaires qu'il vieillit et qu'il n'est plus aussi alerte qu'avant. Cet hiver devrait idéalement voir la mort de ses filles, son accession à l'immortalité et, petit bonus, la probable mort ou le déshonneur de plusieurs de ses voisins avides de le voir chuter.

A 4 G 3 B 4
F Faux aveugle 1

Hikari Gaeshi

L'aînée des filles Gaeshi sait depuis de nombreuses années que son rang lui donne l'ascendant sur ses sœurs. Elle abuse donc de ses priviléges depuis fort longtemps. Pour tout dire, c'est elle qui depuis l'âge de 10 ans verse chaque jour dans le sake de son père un poison qui le rend stérile et l'empêche d'avoir un fils. Sa réputation de femme vicieuse et colérique est connue de tous au kyuden, surtout des serviteurs, qui sont les cibles préférées de ses séances publiques d'humiliation durant lesquelles elle adore fustiger un heimin (serviteur) coupable d'une faute imaginaire. Cette pratique lui permet de calmer ses crises de nerfs et de garder une main de fer sur la piétaille du kyuden. Ses sœurs peuvent également témoigner des nombreux hématomes qu'elles arborent depuis l'enfance.

Mais si Hikari est si prompte à frapper les heimins, c'est avec un plaisir non dissimulé qu'elle aime également se faire frapper par de vigoureux soldats qu'elle choisit pour la nuit en fonction de leur force musculaire. Ces pulsions nocturnes et humiliantes la poussent dans de sauvages séances masochistes qui n'ont d'égal que le plaisir sadique qu'elle prend quand elle se venge sur un heimin. Les gardes du kyuden connaissent bien ce petit penchant de

l'aînée des trois sœurs et se relaient nuit après nuit à assouvir les envies de souffrance de l'intransigeante Hikari qui ne possède alors plus aucun honneur dans ces moments de total abandon. Elle n'acceptera donc de se marier qu'avec un mari qui la déteste suffisamment pour lui mener la vie dure dans l'intimité mais qui saura ramper à ses pieds dans la journée quand elle incarne la rigidité de l'acier et la droiture du fil d'un katana.

En dehors de ses inclinaisons doloristes, Hikari est une diplomate peu experte car très prévisible. Elle tente toujours de s'imposer par la force dans les négociations et cela dessert fréquemment ses plans. Elle aime à s'entraîner aux arts martiaux malgré les réticences de son père, qui juge ce comportement indigne d'une fille de daimyo. Après des années d'entraînement, c'est une redoutable duelliste dont le style tente plus d'épuiser l'adversaire par une pluie de coups que de trancher avec grâce son cou d'un geste ample et maîtrisé. Par contre, toutes les compétences domestiques nécessaires pour être une bonne épouse lui sont étrangères. Elle trouvera toujours un heimin pour faire le sale travail à sa place.

A 2 G 4 B 5
F Masochiste 1

Kimiko Gaeshi

Tout ce qu'Hikari a de force et de brutalité, Kimiko l'a en finesse et subtilité. Elle possède une légèreté constante, une évanescence distinguée qui fait d'elle une diplomate chevronnée et redoutable. Elle semble ne jamais dire non, et telle le roseau, préfère plier sous l'action du vent que rompre. Elle sait imposer son avis tout en donnant l'impression à son interlocuteur qu'il a gardé le contrôle sur les événements. Elle n'attire jamais l'attention sur elle et refuse les honneurs pour ne pas que ses adversaires se doutent de ses réussites. Beaucoup de personnes au kyuden sont persuadées que Kimiko n'est qu'une fille aussi vide qu'inconsistante, mais en fait, elle règne sur un réseau d'espions qui finissent par tout savoir : les heimins. En distribuant quelques largesses et en feignant de les plaindre quand sa sœur les frappe, Kimiko a su se faire aimer des gens simples du kyuden qui voient en elle une protectrice et une femme compréhensive. Pourtant, c'est elle qui exacerbé la colère de Hikari contre les serviteurs pour assurer la cohésion autour d'elle.

Il y a quelques mois, elle a compris qu'elle devait prendre l'avantage sur ses sœurs et s'est mariée en secret avec Hiroshi Magano, le fils du Daimyo du Clan du Tigre. En agissant ainsi, elle voulait s'assurer qu'elle choisirait librement son mari et qu'elle ne se retrouverait pas mariée par convenance à un quelconque samouraï illétré qui possède assez de gloire pour obliger son père. Hiroshi n'est sans doute pas le samouraï parfait et n'est pas non plus un diplomate

émérite, mais il a su faire une cour suffisamment discrète et secrète pour que personne dans le kyuden Gaeshi ne surprenne son petit manège. Hikari n'attend plus que d'être enceinte pour dévoiler son mariage à sa famille et ainsi imposer sa décision à son père. Si, en plus, elle accouche d'un garçon avant l'une de ces sœurs, elle est certaine de pouvoir influencer son père pour qu'il désigne son gendre comme héritier du Clan du Singe.

A 4 G 3 B 4

F Mariage secret 1

Mitsuko Gaeshi

Depuis qu'elle est enfant, Mitsuko entend des voix lui parler. Ces voix sont les esprits de ses ancêtres qui lui donnent des conseils, lui tiennent compagnie et la distraient. Mais depuis quelques années, à ce chœur des aïeuls s'est ajoutée une autre voix qui explique à Mitsuko comment pratiquer une magie noire basée sur le sang. Comme ces pratiques sont passibles de mort au Japon, Mitsuko fait très attention de rester discrète. Grâce à sa sorcellerie, elle est capable de prendre l'apparence de quelqu'un d'autre pendant quelques instants, ou bien de faire souffrir une personne à distance en la faisant lentement agoniser. Mais pour alimenter sa magie, Mitsuko est obligée de littéralement se saigner les veines, ce qui peut être dangereux pour sa santé et peut permettre à ses ennemis de l'identifier comme une sorcière. Mitsuko a pris toutefois pour habitudes de justifier ses blessures en prétendant que c'est Hikari qui la maltraite.

Côté cœur, Mitsuko est très déçue : sa magie n'a aucun effet pour faire venir dans sa couche les plus beaux hommes qu'elle admire. Maladroite en séduction, elle a été pour le moment incapable de trouver l'amour. Alors pour se venger des hommes qui ne la remarquent pas, elle use des ses sortilèges pour rendre chauves ou malades les rustres qui la repoussent. Elle est pourtant prête à aimer n'importe quel beau samouraï qui saura lui accorder un peu d'attention et qui lui démontrera par A+B que la magie du sang n'est pas nécessairement une solution pour vivre heureuse.

Par contre, il y a quelques temps, Mitsuko s'est amusée à se faire passer pour un démon auprès de son père et lui a promis l'immortalité en échange de la mort de ses trois filles. Lassée de vivre sans réel but, la cadette a décidé de mettre du piment dans sa vie en menant un jeu dangereux où sa propre vie est menacée... On s'amuse comme on peut quand on est une fille de daimyo désœuvrée.

A 2 G 5 B 4

F Santé fragile 1

Clan du Tigre

Hiroshi Magano

Le Clan du Tigre a toujours souhaité conquérir les terres du Clan du Singe. Depuis six générations de daimyo, les

guerres se sont succédées sans pour autant permettre au Tigre de dévorer le Singe. Après de nombreux plans de batailles infructueux, le Clan du Tigre a décidé de changer de tactique et de placer sa confiance dans Hiroshi Magano, le fils aîné du daimyo. Celui-ci a étudié la stratégie, le jeu de go, l'art de la guerre et en est venu à une conclusion : pas besoin de faire le guignol sur le champ de bataille, tout peut s'arranger par un simple mariage. Mais se doutant que le vieux Singe refuserait la main d'une de ses filles à un ennemi héréditaire, Hiroshi a choisi de faire secrètement la cour à Kimiko Gaeshi pour ravir son cœur, l'épouser clandestinement et forcer la main de son père.

Tout s'est admirablement bien passé, le mariage a même été consommé, mais rien n'a été officialisé car Kimiko attend d'être enceinte pour avouer son union. Or les occasions sont rares pour les deux époux de pouvoir assurer leur devoir conjugal, et la mariée a donc peu de chance de tomber enceinte. De plus, une vieille rebouteuse a révélé à Hiroshi que sa semence n'était pas assez forte pour qu'il ait une descendance. C'est pourquoi Hiroshi est prêt à tout pour que Kimiko porte un enfant, y compris à ne pas être le vrai géniteur du bébé. Ce qui compte à ses yeux, ce n'est pas sa paternité avérée, c'est que les gens soient persuadés qu'il est le père du futur enfant de Kimiko. Il cherche donc désespérément un moyen magique de rompre sa stérilité et qu'il tente à tous prix de pousser d'autres hommes dans le lit de sa femme pour qu'elle tombe enceinte avant une de ses sœurs.

A 4 G 3 B 4

F Stérile 1

Clan de la Carpe

Saburo Yotami

Le Clan de la Carpe a toujours été considéré comme un clan mineur, sans doute parce que son totem n'est pas assez guerrier ou élégant. Les gens ont donc pris l'habitude de dire que ce clan, qui possède peu de samouraïs, est en fait une famille de paysans mal dégrossis qui n'ont pas d'honneur. Ce n'est pas totalement faux, puisque le Clan de la Carpe cache en fait le plus implacable des clans de ninjas. Derrière des apparences trompeuses et des airs de planteurs de riz innocents, on trouve une bande d'assassins sans pitié dont les meurtres décident bien souvent du succès ou non d'une guerre. Et Saburo Yotami est le parfait héritier de ce clan de ninjas.

Cultivant à merveille son déguisement et son rôle de samouraï paysan un peu gauche, Saburo est en fait un homme raffiné qui a tué plus que de raison durant ses nombreuses missions. On ne compte plus le nombre de fois où il s'est introduit dans un kuyden endormi, habillé en pyjama noir pour jeter des étoiles en métal et donner des coups de katana dans tout ce qui bouge. On raconte que son clan

de ninjas connaît tous les poisons et peut tuer un homme de 104 manières différentes (dont deux avec une épingle à linge et une avec un unique grain de riz). Mais sa vie d'assassin le lasse et il est prêt à abandonner ses activités et son pyjama noir pour se marier avec une fille honnête et droite qui cuisine bien. C'est pourquoi il a répondu présent à l'appel d'Akira Gaeshi et qu'il souhaite de tout son cœur pouvoir se marier avec une des trois filles.

A 4 G 3 B 4
F Vie secrète 1

Clan du Panda

Katsuo Rokatsu

Le Clan du Panda n'aime pas beaucoup les cours d'hiver, les réunions politiques et les petites sauterelles entre diplomates. A vrai dire, si Akira Gaeshi a envoyé une invitation au Clan du Panda, c'était plus par respect du protocole que par espoir qu'ils y répondent. Et d'ailleurs, le Clan du Panda n'a jamais confirmé sa venue. Aussi quand Katsuo Rokatsu s'est présenté aux portes du kyuden Gaeshi comme unique membre de la délégation du Clan du Panda, tous les invités ont été très étonnés et ont accueilli le samouraï avec grand intérêt : c'était la première fois depuis plus de vingt ans qu'un membre de ce clan daignait sortir de ses terres pour se rendre à une invitation. Personne n'avait jamais rencontré personnellement un parent du daimyo du Panda, aussi il convenait de dignement accueillir ce fils de daimyo.

Le plus drôle avec Katsuo Rokatu, c'est qu'il n'est évidemment pas celui qu'il prétend être. En fait c'est un ronin, un samouraï sans maître, qui a par erreur mis la main sur l'invitation du Clan du Singe et qui, connaissant les pré-disposition peu sociables du Clan du Panda, a décidé de s'amuser un peu en se substituant au vrai Katsuo Rokatsu. Oh, il ne souhaite pas nécessairement faire de tort au Clan du Panda, mais tant que la supercherie fonctionne, il est heureux de profiter de la situation. S'il a l'occasion de se marier avec une des filles du Clan du Singe, il acceptera avec joie, même s'il sait à l'avance que tôt ou tard, la vérité éclatera au grand jour. Pour lui, le principal est de profiter de l'instant présent sans trop se soucier des conséquences de sa blague qu'il n'estime pas très importante.

A 3 G 4 B 4
F Imposteur 1

Clan du Cochon

Takeshi Kikano

Egalement très belliqueux et expansionniste, le Clan du Cochon possède une armée puissante qui fait frémir tout le monde et permet à ce clan de dominer toute la région. Tant qu'aucun clan n'arrive à s'unir avec son voisin pour se battre contre le Clan du Cochon, ce dernier restera le plus

fort et imposera ses manières à tous. Or justement, le fait qu'Akira Gaeshi cherche à marier ses filles pose une gros problème au clan : si deux clans réussissent à s'entendre, alors ils deviendront plus puissant que le Clan du Cochon. Takeshi Kikano a donc été dépêché sur place pour ruiner tout effort de concertation des clans subalternes et semer la zizanie entre les familles afin qu'elles se déchirent et ne soient pas en mesure de remettre en question la suprématie du Clan du Cochon. Et si, en plus, Takeshi peut obtenir la main d'une fille Gaeshi et les terres du clan, alors tout ira pour le mieux dans le meilleur des clans.

Takeshi Kikano a toutefois un problème de taille : c'est un joueur invétéré qui doit une fortune aux yakuzas. Il est tellement endetté qu'il est à la botte des yakuzas et qu'il exécute le moindre de leur ordre. Or les intérêts des yakuzas vont de pair avec la guerre, qui est pour eux une grande source de revenus à travers la contrebande. Et la plus grande des guerres possibles dans la région serait que deux ou trois clans subalternes se liguent contre le Clan du Cochon. Takeshi Kikano a donc reçu une autre mission de la part du chef des yakuzas : faire en sorte que la guerre éclate vite. En échange, sa dette sera oubliée et personne n'apprendra la vérité sur ses travers de joueur compulsif. Enfin, c'est ce qu'affirment les yakuzas...

A 3 G 3 B 4
F Joueur compulsif 1

Autres clans

Bunto

Il est de tradition dans le clan Gaeshi d'offrir l'hospitalité à tous les religieux qui le demandent. Bunto est justement un moine bouddhiste qui est de passage dans le kyuden et dont la présence réjouit les résidents. Tous ne cessent d'aller chercher auprès du moine une parcelle de sagesse ou un conseil utile pour mener à bien leur mission. Confiant en sa bonhomie de moine rieur, ils n'hésitent pas à lui confier leurs petites manigances et leur gros mensonges, heureux de trouver une oreille attentive qui ne répétera rien en vertu de ses vœux religieux.

Pourtant, Bunto n'est autre qu'un yakuza (les tatouages qu'il cache sous sa robe safran peuvent en témoigner) qui s'est infiltré dans le kyuden pour surveiller les actes de Takeshi Kikano et qui a reçu pour mission connexe d'entrer en contact avec un ninja dont il ne connaît pas l'identité, ni le clan. Il doit passer un accord avec ce ninja pour faire assassiner Akira Gaeshi et accélérer ainsi les choses. Mais Bunto est un homme et il n'est pas insensible aux charmes des dames du kyuden, surtout qu'elles viennent toutes lui raconter leurs pires fantasmes et le moindre de leurs rêves érotiques.

A 4 G 3 B 4
F Sensible aux charmes féminins 1

Akemi Joroko

Jeune geisha à la réputation sulfureuse, Akemi Joroko habite dans le kyuden Gaeshi où elle a pour principale mission de divertir le daimyo du Clan du Singe et ses invités. On la dit vive, intelligente et pétillante. Il est vrai qu'elle sait être parfaitement courtoise et enjouée en toutes circonstances, ce qui explique sa notoriété sans faille. Pourtant, aucun homme ne peut prétendre avoir connu l'intimité avec Akemi, et pour cause : elle repousse tous les prétendants et les hommes trop pressants. En effet, Akemi est en vérité un homme.

Akemi est, en fait, un ninja d'une organisation concurrente à celle du Clan de la Carpe. Il a reçu pour mission d'identifier le ninja adverse et de le faire accuser de meurtre afin de focaliser l'attention de tout le monde sur le Clan de la Carpe pendant que le second clan de ninjas travaille en toute quiétude.

A 4 G 3 B 4
F Homme 1

Les figurants possibles :

- un samouraï du clan Gaeshi qui souhaite épouser une des trois filles après s'être distingué au combat ;
- un envoyé de l'empereur qui est présent pour vérifier que tout se déroule en bonne courtoisie ;
- un samouraï qui mène une enquête sur une série de meurtres commis par un ninja ;
- un prêtre qui cherche à identifier une sorcière qui est soupçonnée de vivre dans le kyuden ;
- un vieux maître des arts martiaux à l'air mystérieux qui fait des aphorismes spécieux ;
- un heimin qui refuse sa condition et qui se fait passer pour un samouraï ;
- un eta fanaticque qui souhaite renverser l'ordre social et qui tente d'empoisonner le daimyo ;
- un ronin qui se présente au kyuden avec la volonté d'épouser une des trois filles, qui argue du fait qu'il n'est affilié à aucun clan et donc qu'il permettra de garder l'indépendance du Clan du Singe ;
- un conteur itinérant qui sous prétexte de raconter des histoires narre en fait la vraie vie d'un spectateur, révélant alors ses petits secrets.

Épisode pilote

La série débute sur l'ouverture des portes du kyuden et sur l'entrée des invités qui pénètrent dans les lieux en file indienne (permettant ainsi aux acteurs de se présenter sommairement). Accueillis par une imposante armée de heimins, ils sont alors tous dirigés dans leurs suites privées où ils peuvent faire connaissance et commencer à se parler. Avant d'être présentés au daimyo, les invités sont incités à prendre un bain, où les discussions vont déjà bon train. Pendant ce temps, Akira Gaeshi réunit solennellement ses filles pour leur indiquer qu'il souhaite les marier chacune avec un des invités et également désigner l'un de ses gendres comme l'héritier du Clan du Singe. Le daimyo met l'accent sur le fait qu'il n'a pas encore pris sa décision et qu'il va donc être attentif dans les prochaines heures aux faits et gestes de ses filles pour estimer laquelle d'entre elles sera la plus à même d'être la future première dame du clan.

Alors que les invités ont revêtu leurs plus beaux atours, le temps est venu de venir rituellement se présenter devant le vieux Akira Gaeshi en lui offrant un cadeau significatif et symbolique vis-à-vis de ses sentiments concernant l'invitation. Tandis que les spectateurs admirent ou dénigrent les présents qui sont faits, les premiers jugements d'apparence sont forgés sur les invités et les résidents du kyuden. Les personnes présentes se cherchent du regard, tentent de se faire une idée sur la valeur et la personnalité de leur interlocuteur. Akira Gaeshi joue les vieux séniles et explique très clairement les raisons de cette cour d'hiver et l'importance qu'il accorde aux mariages qui auront probablement lieu à l'issue de ce séjour. Puis c'est l'heure de passer à table : une myriade de serviteurs s'agitent pour satisfaire l'appétit et la soif des invités. Chaque convive alimente la discussion et rivalise de bons mots pour impressionner son auditoire. Akira Gaeshi, soucieux de trouver des maris courageux à ses filles, demande aux samouraïs de raconter leur plus grande victoire martiale ou un exploit particulier. C'est l'occasion pour les acteurs de mettre en scène des flashes-back efficaces les mettant en valeur et démontrant leur gloire et leur bravoure.

Peu après le repas, un impressionnant spectacle de théâtre nô est donné pour distraire les habitants du kyuden. Les acteurs jouent un drame amoureux où le devoir et le désir s'opposent et provoquent la chute d'un empereur d'autrefois. Pendant le spectacle, le sake coule à flot et échauffe un peu les esprits. Un climat de tension est palpable entre les prétendants qui bataillent verbalement pour démontrer leur supériorité. Alors que la situation se dégrade lentement et semble se diriger vers un duel d'honneur entre deux samouraïs, un important chef militaire d'Akira Gaeshi s'écroule au sol, empoisonné. Son agonie est aussi longue

qu'implacable et met tout le monde mal à l'aise. Surtout que le sake qui a été empoisonné était visiblement destiné à être également servi au daimyo du Clan du Singe. Sous le choc, le vieux Gaeshi renvoie tout le monde dans ses appartements. Alors que tous rentrent dans leur chambre, c'est une fois de plus l'occasion pour converser et émettre les premiers soupçons sur tel ou tel invité. La nuit tombe rapidement sur le kyuden.

Le lendemain, Akira Gaeshi semble avoir acquis une nouvelle énergie pendant la nuit. A peine ses invités sont-ils debout qu'il les convie à une grande chasse à l'arc sur ses terres. Bien évidemment, ses filles sont également de la partie de chasse et peuvent elles aussi jouer de l'arc pour se distinguer. Le groupe de chasse parcourt donc le domaine du Clan du Singe à la recherche d'un gibier. C'est l'occasion de traverser des villages de paysans et de se promener au milieu de vastes rizières qui attestent de la richesse du clan. Alors que les chasseurs rentrent tardivement au kyuden, ils se rendent compte avec horreur que le kyuden a subi une attaque pendant leur absence. Les morts se comptent par centaines dans les rangs du Clan du Singe, le kyuden est une véritable boucherie. Mais qui a osé attaquer aussi directement le vieux Akira Gaeshi ? Que venaient chercher les attaquants ? Les agresseurs saisaient-ils qu'il était hors de son kyuden ou bien a-t-il échappé à une tentative d'assassinat de plus ? Quel invité est venu sur les terres de la famille Gaeshi avec une armée ? Est-ce un coup des ninjas ? Si oui, lesquels ? Akira Gaeshi deviendra-t-il immortel ? Laquelle de ses filles deviendra l'épouse du prochain daimyo du clan ? Le Clan du Cochon gardera-t-il son ascendance sur les autres clans ? Vous le saurez en regardant le prochain épisode de votre série **I-shin den-shin**.

Quiz

- 1 Quel soap américain met à l'honneur la famille Forrester ?
 - a) Les Feux de l'amour
 - b) Santa Barbara
 - c) Amour, Gloire et Beauté
- 2 Qu'est-ce que Southfork dans Dallas ?
 - a) La marque de whisky que boit Sue Ellen
 - b) Le nom du ranch des Ewings
 - c) Le nom du cheval de Bobby Ewing
- 3 Dans Santa Barbara, où se sont rencontrés Eden et Cruz ?
 - a) Dans l'Orient Express
 - b) Sur une plateforme pétrolière
 - c) Dans une vente de charité
- 4 Côte Ouest est le spinoff de Dallas, mais
 - a) Bobby est mort dans Côte Ouest mais pas dans Dallas
 - b) JR est gentil dans Côte Ouest
 - c) aucun acteur de Dallas n'a tourné dans Côte Ouest
- 5 Dynastie est le premier soap à avoir
 - a) introduit un personnage noir et un autre gay
 - b) ressuscité un personnage comme par magie
 - c) montré un personnage consommant de la drogue
- 6 Dans les Feux de l'amour, quelle est la particularité de l'opération de chirurgie esthétique qu'a subie David Kimble au visage ?
 - a) Il s'est fait ajouter des tâches de rousseur
 - b) Il a changé de couleur de peau pour devenir noir
 - c) Le chirurgien lui a gravé «assassin» sur le front
- 7 Dans Santa Barbara, qui a tué Channing Capwell Junior ?
 - a) La belle Eden Capwell
 - b) Ce salaud de Lionel Lockridge
 - c) Sa mère Katie Wallace
- 8 Dans quel soap l'un des héros devient prisonnier d'un harém marocain suite à une histoire de talisman magique ?
 - a) Santa Barbara
 - b) Dallas
 - c) La Clinique de la Forêt Noire

Réponses : 1c - 2b - 3a - 4a - 5a - 6c - 7c - 8a

bollywood safran

Le générique

Cette série indienne possède un générique flamboyant qui met en scène plusieurs centaines de figurants qui dansent dans les rues habillés de tenues colorées et forment un ballet enthousiaste qui fait écho à la musique traditionnelle. La chanson, interprétée par un duo de stars qui se regardent amoureusement droit dans les yeux, est un hymne sentimental très moral :

Nos parents nous ont présentés

Lors de la fête de Ganesh

A peine tes yeux m'ont regardé

Que j'avais déjà la gorge sèche

Je n'ai pas su quoi te dire

J'étais bien trop timoré

Je me suis contenté de sourire

Sans rien pouvoir articuler

Nos parents ont parlé mariage

Et décidé de nous fiancer

Je ne savais même pas ton age

Mais pouvais-je seulement protester ?

Le décor

Bien que l'action principale de ce soap prenne place dans les rues de Bombay (désormais appelée Mumbai), il est important de noter que le cinéma bollywoodien n'hésite pas à faire voyager ses personnages tout autour du monde au cours des chansons qui viennent régulièrement rythmer la série. Aussi, il convient de faire le distinguo entre le décor fixe de la série (Bombay) et les délires de mise en scène qui ont lieu pendant les passages chantés où la chorégraphie peut très bien emporter les protagonistes dans les montagnes suisses ou sur le Machu Picchu. Ces séquences musicales tiennent alors plus du fantasme et ne font pas partie de la narration du soap : elles sont juste des plans imaginés par les personnages de la série qui se croient à l'autre bout du monde mais qui, en réalité, restent à Bombay.

Bombay est une ville côtière de près de 20 millions d'habitants à l'économie florissante, mais avec de graves problèmes de surpopulation. Les rues sont donc engorgées de passants et le trafic routier paralysé par des embouteillages permanents. La cité est un enchevêtrement d'architecture traditionnelle (palais hindous magnifiques aux fresques riches, temples religieux avec des ornements très chargés...), de traces du passé colonialiste anglais et de bâti-

ments modernes qui tentent de faire entrer Bombay dans le nouveau millénaire.

La série alterne les séquences intimistes dans des lieux clos richement décorés avec des passages en extérieur qui mettent en valeur la diversité de la ville et de sa population. Bollywood Safran est un soap qui donne l'impression d'avoir été commandité par le ministère du tourisme tant la magnificence et la prodigalité de l'Inde sont mises en avant dans la mise en scène. Les dessous de la ville, ses aspects les plus sordides sont bien évidemment invisibles à l'écran puisque la série a pour but de faire rêver les étrangers sur les mystères de l'Inde et de sortir la ménagère hindoue de son quotidien.

L'ambiance

Sans toutefois tomber dans les excès des castes védiques qui imposent un cloisonnement strict du point de vue social, Bollywood Safran est un soap qui possède une forte teneur morale. Si le statut d'intouchable n'existe plus officiellement, les personnages de ce soap sont toutefois très marqués par la réussite sociale et la volonté des parents de voir leurs enfants grimper dans la hiérarchie. Mais si, en apparence, les protagonistes de la série sont tous vertueux et respectueux des valeurs familiales très fortes où domine un patriarcat bienveillant, en revanche, dans l'intimité, la rébellion gronde et laisse poindre un vent libertaire qui pousse les enfants à agir à leur guise, la femme à tromper son mari et l'homme à fuir les turpitudes de sa famille dans les bras de la voisine. Bollywood Safran est avant tout l'histoire d'une famille qui se déchire mais qui fait tout pour que les apparences soient sauves car le regard que les voisins, les amis et la société en général portent sur les personnages importe plus que tout. Ce qui compte, c'est d'apparaître à l'extérieur comme une famille unie et heureuse, même si en vérité ils mentent et se trahissent à tour de bras.

Les personnages

Rangom Balasubrahmanyam

Rangom est le père de famille. Tantôt coulant et sympathique, tantôt autoritaire et strict, c'est une vraie toupie comportementale qui ne connaît que l'excès. Il doit sa relative aisance financière (même si lui appelle ça « son immense fortune ») à son commerce de tissu et de prêt-à-porter qu'il dirige avec fermeté et énergie. A l'image des produits qu'il vend, c'est un homme qui affectionne le tape-à-l'œil et l'ostentatoire. Il n'aime rien tant que d'étaler son argent aux

yeux des gens, pour leur donner envie et pour les écraser dans leur petite médiocrité. Il apprécie de ne pas avoir à compter à la dépense et peut facilement faire des folies financières pour impressionner un rival ou séduire une jolie fille. Car Rangom est un coureur de jupon, un infatigable jouisseur qui n'a jamais respecté la fidélité de son mariage.

Pourtant, si Rangom est habituellement si démonstratif et lourd avec son entourage, il sait parfois se montrer d'une extrême gentillesse, comme poussé par une générosité d'âme qui ne lui ressemble pas. Il a déjà été vu en train de distribuer des roupies par poignée à des sans-abri et il est même possible de trouver des traces d'importantes donations qu'il a faites en toute discréction à des institutions caritatives, en stipulant que son nom ne devait en aucun cas apparaître aux yeux du monde. Comme si son rôle de crapule affairiste qui flambe pour la frime n'était qu'un masque pour cacher sa bonté et sa compassion. Comme si, jour après jour, il remerciait discrètement les dieux de leurs faveurs tout en affirmant haut et fort qu'il est athée et qu'il ne croit pas aux superstitions des bonnes femmes.

Il faut dire que Rangom a de quoi se sentir redétable de sa fortune puisqu'il n'est pas né dans une famille riche, mais qu'il a vécu tout petit dans la rue, comme un intouchable. C'est en survivant dans l'enfer de la pauvreté qu'il a un jour trouvé un homme mourrant dans une ruelle. Cet homme était en train de perdre son sang à cause d'une large plaie par balle. Il tenait à la main un imposant sac de sport rempli de billets de banque, fruit d'un braquage de banque qui avait mal tourné. Plutôt que de soigner le braqueur et de rendre l'argent à qui de droit, Rangom a pris le magot et s'est construit une nouvelle vie en s'inventant un passé et en investissant dans une affaire de textile qui, de prometteuse, est devenue lucrative. Et si Rangom donne autant d'argent aux pauvres, ce n'est pas tant par générosité que par souci d'acheter leur silence, afin que personne ne sache qu'il n'est qu'un vulgaire voleur, quelqu'un d'impur. Maintenant qu'il est habitué à ce luxe tapageur, ça serait une honte trop grande que de devoir renoncer à toute cette aisance si son entourage apprenait la vérité.

A 4 G 4 B 3
F Excessif en tout 1

Manisha Balasubrahmanyam

Manisha a connu une enfance très joyeuse mais a connu un passage à la vie adulte très triste : son père, dont elle n'a jamais su vraiment comment il gagnait sa vie, a un jour été retrouvé assassiné dans une ruelle de Bombay, une balle dans le ventre. On n'a jamais compris ce qui c'était passé. Son deuil a été de courte durée puisque lors de l'enterrement, elle a eu le coup de foudre pour un beau jeune

homme nommé Rangom se tenant un peu à l'écart de la cérémonie. Récemment arrivé à Bombay et sans famille, il est lui aussi tombé amoureux et quelques mois plus tard, ils se mariaient en grandes pompes. Le bonheur fut total pendant deux ans, mais les choses se gâtèrent à la naissance de Bipasha, leur fille. C'est à cette époque que Rangom commença à désérer le lit conjugal et à folâtrer avec d'autres femmes. Que pouvait faire Manisha, si ce n'est se résigner et remercier les dieux d'avoir une fille, un toit et de quoi manger tous les jours ?

A la naissance de Rahul, leur fils, Rangom se mit également à jouer et à boire. Manisha, que la perspective d'un divorce n'effleurait même pas pour des raisons de conviction et de morale, prit alors la décision de rendre à son mari coup pour coup. A vrai dire, elle n'est pas certaine à 100% que Rahul est bien le fils de Rangom, car elle avait déjà commencé à se venger depuis quelques mois quand elle est tombée enceinte de ce deuxième enfant. Respectant en apparence le rôle de la parfaite petite épouse dévouée et servile, elle mène discrètement une vie de débauche sous le couvert de nombreuses activités caritatives. Disons qu'elle connaît intimement de nombreux hommes d'affaires ou de notables que les activités et la vie sociale de son mari lui donnent l'occasion de rencontrer.

Depuis le début de leur couple, Rangom alloue à Manisha une forte somme d'argent chaque mois pour faire tourner la maison. Manisha a fait de substantielles économies au fil des mois et a investi cette somme d'argent dans une maison de couture et une fabrique de tissu qui mène depuis peu un concurrence acharnée à l'entreprise de son mari. Evidemment une série de prêts noms et de sociétés écrans ne permet pas à Rangom de comprendre que c'est sa propre femme qui est en train de le pousser doucement à la faillite depuis quelques semaines.

A 5 G 4 B 2
F Concurrente secrète de son mari 1

Bipasha Balasubrahmanyam

Bipasha est une jeune fille gaie et enjouée qui a réussi de brillantes études. C'est à l'université qu'elle a rencontré Salman Ramanujan, un étudiant en droit des affaires aussi mignon qu'ambitieux. Dans le plus grand secret, ils vivent une passion dévorante et Bipasha est même enceinte de quelques mois. Elle était sur le point de tout avouer à ses parents quand son père lui a annoncé qu'elle se marierait très bientôt avec Aurobindo Kapoor, un puissant investisseur que Rangom souhaite faire entrer dans sa famille pour pouvoir sortir des ennuis financiers qu'il connaît à l'heure actuelle. Evidemment, elle n'a pas trouvé la force de dire la vérité à son père et a présenté Salman comme un étudiant volontaire et doué qui loin de ses parents a besoin d'une famille d'accueil. Elle le présente un peu comme un frère

spirituel.

Mais ce qui fait véritablement vibrer Bipasha, c'est qu'elle est membre d'une secte nommée les Enfants de Kali. Un groupuscule religieux énergique et en plein essor qui prône des valeurs simples de destruction, de meurtres sauvages et de sacrifices sanglants. Les cultistes travaillent à la venue sur Terre de la Déesse qui doit très bientôt annoncer la fin de ce monde dans un bain de sang effroyable qui fera la joie de ses adorateurs. Bien évidemment, tout cela est secret et les membres de la secte agissent comme si de rien n'était, sauf quand ils assassinent rituellement une cible que leur désigne leur gourou sans pitié. Et Bipasha est l'une de ses ferventes admiratrices qui, fanatisées et hypnotisées, sont envoyées tuer des personnes pour préparer la venue de la Déesse Kali.

A 4 G 4 B 3

F Fanatique 1

Rahul Balasubrahmanyam

Rahul aime le tissu et la mode. D'ailleurs, il s'habille souvent en femme, même si peu de gens le savent. C'est un couturier émérite qui fait le succès de l'entreprise de son père grâce à des créations ambitieuses mais géniales. Il a un véritable talent de styliste. Sauf depuis quelques mois : il semble que les meilleures créations de Rahul sont derrière lui car il n'a rien créé de bien depuis longtemps, se contentant de produire des modèles sans inspiration. La vérité est plus subtile : il continue de créer des choses superbes, mais il confie ses remarquables créations à sa mère qui les exploite dans son entreprise. Rahul conçoit des pièces de moindre qualité pour l'entreprise de son père, qui périclite inexorablement. Il faut dire que Rangom traite très durement son fils et ne lui communique pas beaucoup d'amour. Les mauvaises langues disent même que le père exploite odieusement son fils et ne lui accorde aucune tendresse paternelle depuis qu'il a compris que Rahul n'aimait pas les femmes.

Par contre, Rahul est très attiré par Salman, le « cousin » de sa sœur. Il soupçonne qu'il y a quelque chose entre eux et fait donc tout ce qui est en son pouvoir pour que sa sœur soit mariée à Aurobindo afin de pouvoir mettre le grappin sur le beau Salman. Rahul déteste donc sa sœur, est humilié par son père et se rend compte que sa mère l'utilise également comme une vulgaire arme économique. Bref, c'est un garçon qui n'a rien à perdre et qui est très tenté par le discours fanatique du gourou de la secte des Enfants de Kali qui voit en lui une recrue de qualité aux motivations puissantes et à la haine tenace.

A 4 G 4 B 3

F Au bord du gouffre 1

Salman Ramanujan

Fils aîné du plus grand marchand d'armes d'Inde, Salman est né avec une petite cuillère en or dans la bouche. Couvert d'argent depuis l'enfance, il n'a jamais connu que le luxe. Son père le chérissait tellement qu'il réalisait le moindre de ses caprices. Une vie de rêve que Salman s'est mis à percevoir comme une prison, une illusion physique qui le dupait sur la vraie réalité du monde. Fuyant sa riche famille sans se retourner, il s'est composé une nouvelle vie de garçon bien tranquille, sans beaucoup d'argent, qui tente de vivre selon des moyens raisonnables. À l'université, il a rencontré Bipasha et est tombé amoureux d'elle bien avant de savoir qu'elle était la fille aînée de Rangom Balasubrahmanyam. Refusant de retourner vivre dans le luxe permanent, Salman s'est résigné à ne pas dire la vérité à Bipasha et à taire sa réelle identité pour qu'on l'apprécie pour ce qu'il est, et non pour son argent.

Par contre, de nombreuses personnes sont à sa recherche, diligentées par son père pour le ramener à la maison. Mais Rahul est tellement décidé à rompre avec sa famille qu'il est prêt à payer ses éventuels poursuivants et même, s'il est désespéré, à tuer ceux qui menacent sa nouvelle vie de futur papa épanoui. Or justement, une personne mystérieuse, qui fait tout pour garder le secret, lui a plusieurs fois réclamé de l'argent en échange de son silence sur son petit secret. Mais maintenant que Rahul est totalement ruiné, il n'a plus d'autre choix que d'éliminer physiquement son maître chanteur s'il veut pouvoir vivre normalement, comme il a choisi de le faire. La question est, qui est cette personne qui connaît sa vraie identité et qui le fait chanter ?

A 3 G 5 B 3

F Fortune cachée 1

Aurobindo Kapoor

Aurobindo a amassé de l'argent de manière simple : il a fondé les Enfants de Kali. Sa secte lui permet d'obtenir de substantiels revenus grâce aux dons de ses fidèles et au chantage qu'il mène à ses futures victimes. Il menace d'importants hommes riches de les assassiner, sauf s'ils payent une forte somme d'argent. Il y a toujours un ou deux imbéciles pour croire qu'il bluffe, mais après un meurtre bien sanglant perpétré par un fanatique de sa secte, les gens comprennent généralement vite qu'il n'est pas un rigolo. Et Aurobindo est tellement vicieux que même quand les gens payent, il lui arrive d'envoyer ses tueurs faire le sale boulot. Eh oui, il a une réputation de gourou démoniaque à conserver.

Ancien amant de Manisha, il a compris sur l'oreiller que Rangom était un homme riche qui pouvait payer une grosse assurance pour éviter d'être assassiné. Il s'est donc débrouillé pour recruter séparément les deux enfants de Rangom pour les instrumentaliser et en faire des armes de

destruction paternelle. Mais alors qu'il ne s'y attendait pas, sa future victime est venue lui proposer d'épouser sa fille. Aurobindo n'a que faire de Bipasha (car, en bon gourou de secte, il a le choix niveau conquête) mais par contre il souhaite se rapprocher de Manisha, pour qui il a un véritable sentiment amoureux (même si cette dernière lui a bien fait comprendre que ce n'était qu'une passade).

A 5 G 4 B 2
F Gourou démoniaque 1

Bhimrao Jawaharlal

Assistant personnel de Rangom, Bhimarao est en vérité celui qui fait tourner l'entreprise tandis que son patron folâtre dans les prairies de l'insouciance. Rabaisé sans cesse par Rangom qui voit en lui un simple exécutant, c'est pourtant Bhimarao qui porte à bout de bras l'entreprise. Enfin, tout cela a changé il y a quelques mois, quand il a commencé à détourner de l'argent pour financer un mouvement politique anarchique nommé le PPP (Pouvoir Politique du Peuple). Ce groupuscule, d'obédience léniniste, prône la lutte armée contre le capitalisme et la bourgeoisie. A ce titre, Bhimarao considère Rangom comme le symbole même du bourgeois capitaliste et se fait une joie de financer ce mouvement par le truchement de l'argent volé au capitalisme.

Mais ce qui fait rêver Bhimarao, ce n'est pas le grand soir : il fantasme en silence sur Manisha et Bipasha, qu'il couve des yeux. Ce sont là des femmes typiquement bourgeoises dont il est prêt à partager le luxe corrupteur sans sourciller. Mais à leurs yeux, il n'est rien qu'un employé administratif sans avenir. Malheur à elles si elles venaient à le repousser : elles deviendraient immédiatement des ennemis du peuple et leurs noms seraient alors inscrits sur la liste noire. Et quand la révolte éclatera, mieux vaudra être du côté de Bhimarao et de ses camarades que contre eux.

A 3 G 4 B 4
F Anarchiste 1

Lata Aishwarya

Lata est l'employée de maison qui fait tout dans la demeure des Balasubrahmanyam. Accessoirement, en plus du ménage, de l'intendance et de toutes les tâches domestiques, Lata est également adhérente du PPP dont elle suit scrupuleusement la ligne politique. Mais en plus de faire de la politique, Lata est une fervente adepte de Kali dont les principes destructeurs rejoignent pour beaucoup les concepts de révolution populaire du PPP. Si vous ajoutez à cela qu'elle est enceinte de Rangom (qui l'a violée un soir de beuverie) et qu'elle fait chanter Salman, vous comprendrez vite que, sous des airs de simple servante sans personnalité, Lata est en fait un personnage central de Bollywood Safran.

A 3 G 4 B 4
F Anarchiste fanatique 1

Les figurants possibles :

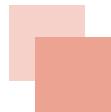
- un prétendant de Bipasha qui propose plus d'argent qu'Aurobindo s'il peut l'épouser ;
- un agent du fisc qui tente de comprendre d'où vient la fortune initiale de Rangom ;
- un amant aigri de Manisha qui la fait chanter à propos de leur liaison ;
- une jeune fille qui prétend que Rahul l'a mise enceinte ;
- un intouchable qui demande à Rangom de le faire passer pour son cousin, sinon il va voir la police ;
- un gourou d'une secte concurrente des Enfants de Kali qui cherche à éliminer sa rivale ;
- les parents de Rangom, qui ont reconnu leur fils à la télévision et qui veulent eux aussi connaître le luxe ;
- un ancien membre des Enfants de Kali, qui propose à Rangom d'être son garde du corps ;
- un étrange maître de yoga que Manisha prétend être indispensable pour sa bonne forme physique ;
- un membre du PPP prêt à tout révéler à Rangom sur les détournements de fonds.

Le saviez-vous ? (bis)

Les scénaristes des Feux de l'amour ont de gros soucis avec les enfants. Ainsi pour les prénoms, pour ne pas se mélanger, ils ont fait dans la simplicité : la fille de Victor se nomme Victoria et le fils de Nikki, Nicholas. Mais le nom le plus mnémotechnique de la série revient au fils de Leslie Brooks et Lance Prentiss qui se nomme... Brooks Prentiss !

Mais là où les enfants sont véritablement un problème pour les scénaristes, c'est dans leur croissance. Ainsi, il n'est pas rare qu'un bébé tout mignon sorti de la maternité disparaîsse de l'écran pendant une ou deux saisons pour réapparaître agé de dix ans ou pire, comme un jeune premier qui sort diplômé de l'université. De même, deux enfants nés à quelques épisodes d'intervalle peuvent tout à fait avoir 10 ans d'écart une saison plus tard.

Le plus long soap de l'histoire se nomme *Guiding Light* et a débuté en 1937 à la radio pour apparaître sur nos écrans en 1952. Aujourd'hui, la série dépasse les 15 000 épisodes. Elle raconte la vie d'un révérend et de ses ouailles dans la banlieue de Chicago. Mais en plus d'être le soap le plus long du monde, *Guiding Light* est également novateur puisque depuis peu, les fans de la série peuvent payer pour recevoir des épisodes directement sur leur téléphone portable.



épisode pilote

La série débute par une grande fête de famille organisée à l'occasion de l'anniversaire de Rangom. Les réjouissances ont lieu dans le jardin de la maison familiale et sont une bonne excuse pour réunir en un même lieu tous les personnages de Bollywood Safran. Tandis que, sur une scène, un groupe de musiciens enchaîne les standards hindous en musique de fond, les voisins du quartier et les connaissances de la famille Balasubrahmanyam sont tous réunis en cette journée ensoleillée. La boisson et la nourriture sont distribuées à profusion, et tout le monde est superbement habillé pour faire de cette fête une journée parfaite. Le jardin est vaste et permet aux Acteurs de parler en tête à tête au bord de la piscine ou sous un arbre en fleur. Tout à tour, les invités viennent devant Rangom qui les remercie solennellement d'être présents. C'est l'occasion pour les convives de donner un cadeau d'anniversaire à leur hôte et pour les Acteurs de démontrer leur capacité à improviser.

Mais tandis que Rangom fait le tri parmi les multiples cravates, livres, bouteilles qu'il a reçus en cadeau, il s'aperçoit qu'il y a un paquet qu'il n'a pas ouvert et dont personne ne semble savoir qui l'a apporté. Défaissant rapidement le papier cadeau, Rangom ouvre la boîte et découvre avec stupeur le contenu : un magnifique poignard recourbé, symbole incontesté des assassins de la secte des Enfants de Kali. Il est de notoriété publique que celui qui reçoit ce présent sera la victime de la secte dans les jours à venir. Peut-être l'assassin est-il même présent en ce moment même au milieu des convives. Les voisins et les amis paniquent et trouvent tous une bonne excuse pour partir de la petite fête d'anniversaire, laissant la famille Balasubrahmanyam seule pour affronter ses problèmes.

Alors qu'il ne reste que des vestiges de la flamboyante fête qui a pris fin un peu trop rapidement, les Acteurs sont libres de tirer les premières conclusions sur cette menace de mort. Qui donc a pu apporter un tel cadeau à Rangom ? Il leur est possible de se souvenir (par flash-back) des différents invités et des cadeaux qu'ils tenaient. Il y avait bien un jeune homme qui tenait dans ses mains un cadeau très semblable à celui-là, mais les Acteurs ne sont pas d'accord sur l'identité du jeune homme. Pour les uns, il s'est présenté comme un voisin qui habite dans la maison d'en face, pour d'autres c'est un stagiaire qui travaille dans l'entreprise de Rangom... Il est toutefois possible de dresser un portrait-robot de ce jeune homme et de le communiquer à la police si cette dernière a été prévenue de la menace de mort.

Alors que la famille se remet de ses émotions en tenant des conciliabules et en complotant de plus belle, le journal télévisé fait son ouverture dramatique : l'entreprise de Rangom est en faillite. D'après la journaliste qui présente

ce scoop, si Rangom n'a pas trouvé un investisseur dans les jours qui viennent ou s'il n'a pas pu identifier où disparaissent les capitaux de sa compagnie, il sera totalement ruiné dans moins d'une semaine. La situation est grave, et déjà la banque et les huissiers frappent à la porte des Balasubrahmanyam pour venir saisir ses richesses avant que la situation ne soit totalement désespérée. Il faut du tact ou du culot pour repousser les huissiers et sauvegarder le peu de luxe qui reste à la famille. Surtout que les médias sont présents dans la rue et essaient d'obtenir des clichés de la chute de la maison Balasubrahmanyam. Difficile de sauvegarder les apparences dans cette situation.

Le sort semble s'acharner sur cette famille hindoue qui accumule la malchance en cette triste journée. Quelle sera la prochaine mauvaise nouvelle ? L'usine va-t-elle brûler ? La foudre va-t-elle frapper leur demeure ? Mais la question qui est sur toutes les lèvres est : pour qui travaille le jeune homme qui a déposé le cadeau de Rangom avant de disparaître aussi mystérieusement qu'il est apparu ? Pourquoi Aurobindo est-il aussi surpris ? Est-ce parce que ce n'est pas sa secte qui a fait ce cadeau empoisonné ? Qui tente de le doubler ? Un membre de la famille ? Kali elle-même ? Toute cette histoire va-t-elle finir en chanson ? Vous le saurez en regardant le prochain épisode de **Bollywood Safran**.

Infopublicité

Vous n'avez toujours pas compris les règles d'attaque d'opportunité ?

Vous en avez marre de ces points de vie qui augmentent aléatoirement à chaque passage de niveau ?

Vous voulez quand même faire du d20 sans pour autant vous ruiner en achetant des livres de règles fastidieux ?



<http://www.hu-mu.com>

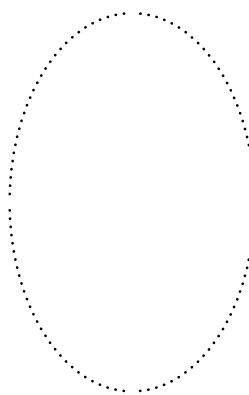
Automne 2005

Soap

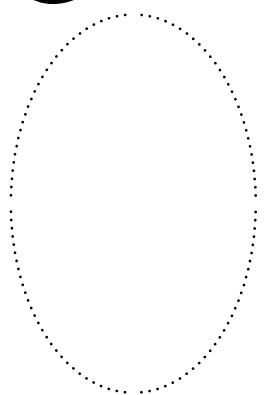
Nom de la série :

Nom du personnage :

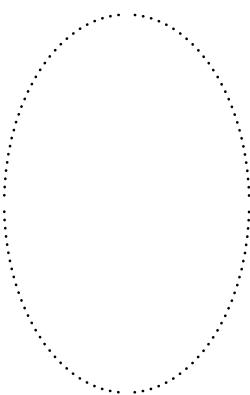
Amour



Gloire



Beauté



Faiblesse :

Situation scabreuse

J'aime

Je suis aimé de

Je déteste

Je suis détesté de

Notes

Audimat

