

# LE SYNDROME DE BABYLONE #00

## : REFERENCES. PARTIE 1

J'ai voulu faire un document de références concernant la première partie du syndrome de Babylone pour faire la lumière sur quelques petits détails du jeu mais aussi pour répondre aux questions qui m'ont été posées, pour expliquer certaines anecdotes, influences et choix scénaristique. Je n'explique pas pour autant les zones d'ombres des scénarios. C'est donc une sorte de « making-of » et de « commentaire audio » des 4 premiers épisodes du syndrome de Babylone...

### **Le syndrome de Babylone**

Bien évidemment le syndrome de Babylone n'existe pas. Pour l'inventer, je me suis basé sur le syndrome de Jérusalem que j'ai modifié pour convenir au contexte que je voulais dépeindre. Le syndrome de Jérusalem est une pathologie touchant des personnes « saines d'esprit » qui, se rendant à Jérusalem, se trouvent « illuminés » : réincarnations de figures bibliques et annonciateurs de messages divins...

### **Origine**

A l'origine cette suite de scénarios n'était qu'une énorme histoire, un mélange confus de ce que sont devenus les épisodes 01 et 03 ainsi que quelques détails survenant dans des épisodes futurs.

Il était tellement dense que je ne m'y retrouvais pas. J'ai donc décider de morceler l'histoire pour la rendre plus facilement compréhensible, moins dense, et pour introduire un effet « serial ».

Je voulais écrire des scénarios très fantastiques teintés d'ésotérisme sans monstres surnaturels (avec uniquement des humains, pervertis ou pas) et sans véritable « autre monde » (sans paradis, ni enfer).

# #01. LES LOUANGES DES MOUCHES

## Visuels

La couverture est un détail recoloré d'une photo disponible sur le site « [www.frenchtextures.com](http://www.frenchtextures.com) ». Le profil de l'homme se trouvant sur la fiche de personnage est une image bidouillée d'un schéma traitant des Chakras, d'un soleil provenant d'un vieux manuscrit et d'un Tetragrammaton trouvé sur internet. La photo de l'orphelinat a aussi été dénichée sur le net (un vrai orphelinat d'après mes souvenirs).

Le visuel de Cobain (mon frère), de Shawnda (une copine) et du ciel du désert de Sonora m'appartiennent.

## Numérotation des scènes

Comme je voulais aussi faire sentir au lecteur qu'il s'agissait de cycles et qu'il s'agissait d'une véritable continuité d'histoires, j'ai décidé de numérotter les scènes malgré le fait que ça renforce le sentiment de linéarité.

## Leela

Le personnage de la jeune asiatique Leela a été inventé pour éviter le cliché habituel : quartier populaire/appartements/jeune qui traîne dans la rue = black. Le fait que le personnage soit jeune devait transmettre un sentiment d'innocence aux personnages tout en les dérangeant (que fait une si jeune fille de nuit dans ce terrain vague inquiétant ?).

## La grenier de la vieille bâtie

Le cliché récurrent voudrait qu'une réunion se passe en sous-sol dans la cave de la maison. Je trouvais donc plus étrange que tous se passe au grenier.

Je ne voulais pas que les Samaëlites soient habillés en toge (trop classique) mais je n'ai pas trouvé d'alternative. Je souhaitais qu'ils soient habillés avec leurs habits de tous les jours mais techniquement il me semblait peu crédible pour une femme de monter en robe par une échelle au grenier...

## John Doe

L'identité utilisée par Cobain est celle donnée aux inconnus aux USA (le pendant français est « Mr. X »).

## Garwin Cobain

Le nom de Cobain est un simple clin d'œil à feu-le leader de Nirvana. Garwin -quant à lui- signifie « compagnon de bataille » (le rapport entre les personnages, les Anciens et la ville comme champ de bataille n'est bien sur pas un hasard).

7

Le chiffre 7 symbolise ce qui est divin ou associé à Dieu. Dans ce scénario, les 7 anciens ou l'appartement n°7 de Cobain. Il y sera fait régulièrement allusion.

## Les Anciens

Dans le clip Closer de Nine Inch Nails, on peut apercevoir un groupe de vieillards en costumes dans un décor étrange. Les Anciens, leur histoire, leurs pouvoirs m'ont directement été inspirés de ce clip car ils collaient

parfaitement à une idée antérieure d'un vieillard mangeur d'œufs (lui-même inspiré du film Angel Heart).

## L'artefact

Je souhaitais qu'il soit le plus simple, le plus anodin possible. Je souhaitais que la seule chose qui fasse la différence entre cette arme sacrée et un vulgaire bout de plastique c'était le fait que les PJ's croient qu'il s'agissait de quelque chose de plus « puissant ».

## Le final au soleil

Toujours dans l'idée d'éviter le cliché cher au récit d'horreur « il pleut depuis une semaine et il fait nuit », j'ai placé le final, le climax du premier scénario, en plein sous le soleil. Je voulais que les PJ's se disent « Sous un pareil soleil, il ne peut pas se passer quelque chose de monstrueux, l'ambiance ne le permet pas... »

## The man that you fear / Lord of illusions

Une scène importante du film Lord of illusions se déroule dans une vieille bicoque en plein désert avec un groupe de dégénérés. J'ai voulu reprendre la scène en partie en la mélangeant avec le clip de The Man That You Fear où l'on voit aussi une communauté blasphème en plein désert, poussiéreux et mobil home.

J'ai d'ailleurs repris plus clairement la référence à Lord of illusions dans le climax du dernier scénario pour justement conclure et induire l'idée de cycle se répétant.

## Assassiner Samuel

Assassiner un homme possédé ne poserait aucun problème à un PJ. Je voulais rendre la tâche un peu plus ardue, moins morale. Je voulais confronter les personnages avec leurs convictions (« tuer un enfant même si l'on est convaincu qu'il deviendra un monstre ? »).

## La bible des Samaëlites

Au vu de l'épisode 4, le lecteur et les joueurs comprennent que les paroles « prononcées » par les mouches n'indiquent pas véritablement le retour de Samaël mais prophétisent plutôt la venue de la Bête...

## #02. LES VOLEURS D'AMES

### Visuel de couverture

La couverture est un détail d'une photo d'Image Bank complètement retouchée et complétée d'une image d'une veuve noire trouvée sur le net. Ce visuel représente une femme que les personnages peuvent croiser aux Cauchemars.

### La définition de la Tragédie

Etant donné mon envie de placer ce scénario sous l'angle du drame que rien ne peut empêcher, j'ai décidé de ne pas lésiner sur les effets « mélo » et de mettre le lecteur dans le bain de cette manière.

### L'anneau des Nibelungen / LotR

Albert le Gobelin fait référence à Albéric, le nain de l'anneau des Nibelungen dont la compagne était Fortune et qui avait 8 frères.

Dans la première version du scénario la valise remise par Albert n'existe pas et à sa place était l'anneau de fiançailles du Gobelin et de Fortune. Il m'a semblé au fur et à mesure de l'écriture que ça ne cadrait pas, que c'était trop SDA (les Faucheux n'étaient autre que des Nazguls attirés par l'anneau –devenu valise). De plus la valise permettait de provoquer un rebondissement véritablement intriguant par le biais de son fond menant droit à Albert.

### Les Cauchemars

Les Cauchemars sont inspiré de l'ambiance régnant au Silencio dans le film Mulholland Drive. Encore une fois, pour éviter le cliché de la boîte de nuit technogothique, j'ai opté pour une approche douce et onirique.

### « (...) à base de blonde et de wiccane »

Cette phrase est liée à Cerrydwen, la serveuse blonde du Lairman (durant les épisodes 02 et 03). Il est ici sous-entendu qu'elle est une sorcière de la Wicca. Son pendentif en forme de croissant de Lune accentue ce fait (et plus après encore, quand on apprend que sa grande sœur tenait une boutique new-age avec des amies).

### L'enveloppe de 2000\$

Je ne suis pas super fier de cette idée. La rétribution de services des PJs par l'argent me paraît maintenant déplacé dans cette histoire. Ca donne un côté « bassement matériel » trop terre à terre par rapport à l'ambiance. Toutefois ce détail doit servir à introduire un événement futur... wait & see.

### L'hôtel aux oubliés

Le groupe Coal Chamber m'a entièrement inspiré la scène de l'hôtel aux Oubliés par le biais de leur chanson « Sway ». J'ai d'abord pensé à des rideaux qui brûlaient à l'étage d'un hôtel avec quelqu'un -Sway- de ligoté. Le reste de la scène s'est construit autour : l'hôtel, les Faucheux et Joshua.

### Joshua

La description de Joshua correspond à la description d'une photo de Twiggy Ramirez (ex-bassiste de Marilyn Manson) : un androgynie au maquillage outrancier dont on ne sait si c'est un homme ou une femme. En définitive, il m'a semblé plus intéressant que Sway (pour qui je n'avais pas de modèle physique).

### La Veuve noire

Les PNJs dans les jeux de rôles comme dans les films mentent finalement rarement. J'avais donc envie de faire mentir la Veuve Noire et de présenter le mensonge comme une révélation. C'est un exercice assez « casse-gueule » mais je voulais le tenter car ça permettait de dynamiser ce passage du scénario. D'ailleurs même si elle a mentie, elle tient quand même certaines de ses informations de quelque part...

De plus, les PJs apprennent ainsi qu'ils ne peuvent se fier à personne pour obtenir la vérité (si seulement il en existe une).

### AMTHETH

7 Initiales qui n'ont pas de véritable signification (bien qu'à l'origine, j'avais prévu qu'il s'agisse des noms des 7 Anciens).

Concernant la description de la Carmina j'ai eu peur de faire dans le grand guignol mais je ne pouvais me permettre de ne pas décrire le rituel en détail (vu qu'il devait resservir régulièrement dans les futurs scénarios).

Par contre, je prévoyais de le décrire par flash-back dans l'épisode suivant et de terminer le second scénario alors que les personnages se trouvent face au Gobelin. J'ai alors pensé que trop de joueurs seraient frustrés par cette façon de faire et que les 3 mois entre le scénario et son suivant seraient alors trop long (avec un délai plus court je me serais sûrement laissé aller).

De plus je devais décrire le fait que Fortune a disparue pour pouvoir passer à autre chose dans l'épisode 03.

### Le Cyclope

Tout trésor qui se respecte a son gardien : un golem, une créature qui effraie. Le cyclope est cette créature. Il n'est jamais précisément écrit si le cyclope est effectivement une personne atteinte d'une malformation (il n'a qu'un seul œil) ou s'il est simplement borgne...

### Décapiter Albert

De la même manière que pour Samuel (dans une moindre mesure), je voulais mettre les PJs dans une situation désagréable. Le Gobelin était un « serial killer » (ils n'ont jamais eu connaissance de ses crimes directement) mais ils sont sûr aujourd'hui qu'il se repend. Qu'en penser ? Que faire ? Les PJs en le tuant ne sont-ils pas en train de devenir eux aussi des tueurs en série ?

### 66.666 signes

Le nombre de signes du document est de 66666 signes... J'ai toutefois triché d'environ 200 signes (en rajoutant des espaces) pour y parvenir.

## #03. LES MODELEURS DE VIES

### Visuel de couverture

La couverture est une combinaison d'une photo et d'une page d'un catalogue d'achat de mannequins.

### 7, le retour

7 chandeliers se trouvent dans l'antre aux Anciens, les pétales des fleurs dessinées sur le tract du « Flowers' Festival » sont toutes au nombre de 7, un Ménorah a sept branches et la Carmina LENOGMH se composent de 7 noms/7 lettres.

### 18 heures

Dans ce scénario, cette heure revient régulièrement. Elle n'a cependant aucune signification particulière. J'ai uniquement introduit cette récurrence pour amplifier la sensation de « cycle perpétuel »...

### Les Anciens

Pour éviter que les PJs ne perdent leurs sang-froid devant les 7 vieillards, j'avais décidé de ne les faire apparaître que rarement. L'épisode #02 était trop dense pour y inclure un scène avec eux et j'avais déjà établi l'épilogue de l'épisode #04. Je ne pouvais que les faire ré-apparaître dans ce scénario.

### Le Cow-boy

Le policier provient directement (du moins physiquement) du film Mulholland Drive.

### Maddy & Frank Zibovski

De la même manière que le Cow-boy, ce couple étrange est visuellement tiré du 3<sup>ème</sup> segment du film à sketches Necronomicon.

### Roberta... dans un carton

Par ce crime monstrueux, je souhaitais faire réfléchir les personnages sur leur moralité commune. Je voulais que le final ne soit pas simple (par rapport à ce qu'ils décideraient de faire avec Jeremy, un « innocent » criminel). Il s'agit du premier épisode où les PJs sont finalement véritablement libre de ce qu'ils vont faire... et qui détermine d'autant plus leurs moralités après ces premiers six mois.

### L'homme aux oiseaux morts

L'homme aux oiseaux morts a bel et bien existé : je l'ai « rencontré » dans le métro parisien. Par contre, d'après mes souvenirs confus, il n'a jamais vraiment embrassé les oiseaux... et quant à savoir s'ils étaient véritablement morts, je n'ai pas été le vérifier (mais ils ne bougeaient plus, c'est indéniable).

### Jeremy Tinbermann

Visuellement, Jeremy m'a été inspiré par un clip de Tool où l'on voit un étrange homme-enfant en costard-cravate. Les 7 figurines se trouvant dans le carton ont un lien avec ce groupe (dont tous les clips développent des scènettes avec des figurines étranges). L'histoire des gants est une « anecdote réelle », venant d'une personne

que je croise de temps en temps qui a toujours cette habitude.

### Roberta Nimer

Dans un soucis d'éviter le cliché du vieil antiquaire/libraire occulte je me suis décidé à la dernière minute de transformer Mr. Nimer en femme et je l'ai appelé Roberta en « hommage » à Roberta Sparrow, « Grand-mère la Mort », du film *Donnie Darko*.

Si on ne sait rien sur elle, c'est parce que je voulais jouer sur les « préjugés » des joueurs : ancienne allemande sévère = nazie.

### P, A & M

La mise en place de la fête n'est pas très inspirée. Elle devrait ressurgir dans la futur mais pour l'instant, dans ce scénario du moins, elle est mal exploitée et plutôt laborieuse...

Concernant le tract, j'ai essayé de le rendre le plus laid possible. C'est souvent le cas de ceux fait à la va-vite par des étudiants, avec plusieurs polices délirantes, quelques fautes d'orthographe bien senties et une coupe mal faite (pour faire plus réaliste le bas du tract est coupé...).

### Excalibur, le comics

Le comics Excalibur est une ancienne série dérivée des X-Men. Dans un double épisode, l'équipe se retrouvait au grand complet dans un manoir avec de nombreux invités pour une réception et au cours de la soirée, ils étaient attaqué par un groupe de nazis.

J'aimais l'idée des retrouvailles et de l'attaque dans le manoir. Je l'ai donc réutilisée ici.

### La Fabrique de Mannequins

La description des lieux et les personnages qui y habitent donnent au tout des relents involontaires de *Blade Runner*.

### Le ventre de la Matriochka

L'idée d'un ventre servant de cachette m'a été inspirée par un visuel sur le livret de l'album *Holy Wood* de Marilyn Manson, plus précisément par la carte de tarot du « Magician ».

# #04. RIEN N'EST ETERNEL

## Titre

« Rien n'est éternel » a été choisi pour 2 raisons. 1/ pour faire écho à ce que dit le Gobelin dans le second épisode « rien n'est éternel, toute chose à une fin ». 2/ Pour casser le style des titres habituels, pour indiquer qu'il y avait un changement par rapport à l'histoire jusqu'à là.

## Visuel de couverture

Le visuel de couverture est un amas de nombreuses photos et illustrations. Le panneau autoroutier 666 est un véritable panneau. L'image de fond représente un dragon. Le pentacle est celui de Belzébuth et l'illustration est tirée d'un livre ésotérique.

## Sommaire

L'ancien « édito » de Verane Fibonacci a ici été remplacé par celui qui figure dans ce numéro, toujours dans l'idée de signifier un changement, une évolution.

## Leela

Le fait de faire ré-intervenir brièvement la petite asiatique, induit dès le début du scénario un effet de retour aux sources, de cycle. Les personnages reviennent au départ mais ils ont fait de la route et ont évolués depuis les 9 derniers mois...

## La porte de Dieu

Cobain explique que le surnom de la maison hantée dans le terrain vague était « La Porte de Dieu ». Hors « Porte de Dieu » se dit Babili(m), c'est à dire Babel...

## Cigarette de Cobain

La cigarette du condamné. Teufel signifie Diable en Allemand. Ce détail permettait de renforcer les dires de Verane (elle fume des clopes de la même marque que celle qu'a fumé Cobain). Cette scène sert « d'adieu » pour Cobain.

## Dragon Rouge et cie

Ce grimoire existe véritablement ainsi que les sept autres cités dans le scénario. Ils sont tous facilement trouvables à des prix abordables... Par contre, le Grimoire Rouge de Babylone n'existe pas.

## La carte de Xander Gregory

Nouveau vendeur, nouvelle carte. Pour induire une envie de décrasser les lieux avec ce nouveau PNJ, j'ai changé une lettre dans le nom de la rue (Devin devient Devon) pour simuler le fait qu'il y avait une faute que Xander s'était empressé de corriger. De même pour signifier son comportement, j'ai changé les horaires d'1 heure pour indiquer qu'il préférait se lever plus tard et travailler plus tard. Tout en gardant les mêmes éléments, j'ai essayé de rendre la carte visuellement plus moderne.

## 7, ter

Les 7 fascicules de Mysterium, les appartements n°7, les 7 boutiques présentées.

## Midnight Nation

Le héros de ce comics, durant un temps, parcourt à pieds une partie des Etats-Unis. Je trouvais l'idée attrayante et j'ai décidé de reprendre en partie le concept dans la scène où les PJs marchent durant quelques temps avec Pieds Fourchus, dans le désert onirique.

## The Wings

À l'origine, The Wings n'avait aucune importance. Je n'avais pas prévu de le détailler par la suite. Puis finalement dès le final du second épisode, il est devenu un gimmick, une récurrence.

## ALLELUIA

La femme qui porte ce collier se rapporte directement au démon babylonien Hallulaya, une créature qui cherchait à tourmenter les hommes se trouvant sur les routes.

Comme je voulais que ce PNJ soit une magnifique jeune femme (le mythe de la Sirène), j'ai décidé pour ne pas faire de jaloux de préciser que les 2 faux flics étaient eux aussi de beaux partis...

\*\*\*\*\*

## Mais ce n'est pas tout...

Dans cette première partie, un PNJ est décrit vestimentairement de la même manière qu'un autre personnage. De là à penser que ces deux protagonistes sont liés de près ou de loin, il n'y a qu'un pas...