



# **LA BIBLIOTHEQUE INTERACTIVE**

## **MISSION : IMPOSSIBLE LE MUR**

**UN SCENARIO JEU DE ROLES PAR DAVID SICE  
D'APRES LA SERIE TELEVISEE DE BRUCE GELLER**

Los Angeles. Une boutique de vêtements pour hommes, dans le centre-ville. Jim Phelps remercie la vendeuse qui lui a remis une veste gris-clair, et entre dans la cabine d'essayage, suspend le cintre à la patère, enfle la veste : « Bonjour M. Phelps, bourdonne le cintre. Vous trouverez un jeu de photos derrière le miroir. Cet homme, c'est Gregor Xarov : non content d'avoir pillé l'héritage culturel et historique de son propre pays, il s'apprête à détourner une oeuvre que nous rétrocédons à une démocratie d'Europe Centrale, comptant accuser notre gouvernement de la substitution. Votre mission, à supposer que vous l'acceptiez, consiste à récupérer l'oeuvre, tout en rapportant la

preuve des exactions commises par Xarov. Comme toujours, si vous ou l'un de vos agents était capturé ou tué, le Département d'État nierait avoir eu connaissance de vos agissements. Ce document se détruira dans les 5 secondes. Bonne chance. Pshhht... »

Phelps sort de la cabine — d'où s'échappe une légère volute de fumée : il rend la veste et désigne à la vendeuse le panneau à l'entrée, en souriant : « *No Smoking* » (Ne Pas Fumer). Dans sa somptueuse villa, Phelps choisit ses équipiers dans un classeur— pour leur exposer très brièvement leur nouvelle mission, la scène suivante. Comme vous, cher lecteur, n'êtes pas un spectateur moyen, voici quelques éclaircissements...

### **LE DOSSIER**

Syndar Cezleck était un artiste peintre réfugié aux USA depuis que son pays, la Holdavie, était tombé, entre les mains de dictateurs sans âme. Cezleck avait souhaité avant sa mort voir revenir l'une de ses oeuvres (une fresque sur béton, représentant l'oppression d'un peuple sous le joug d'un pouvoir bureaucratique et concentrationnaire), dès lors qu'une véritable démocratie s'instaurerait en Holdavie — ce qui semble être à présent le cas. L'objet doit être acheminé par train à travers l'Europe, découpé en plusieurs pans, rangés dans un wagon

spécial, sous l'escorte de Gregor Xarov (qui agit sous couvert de sa qualité de Conservateur Général d'un grand musée de l'Est). Il procédera à l'échange des éléments de la fresque contre de vulgaires copies en plâtre, alors que le train sera arrêté dans un tunnel entre Shazick et Tabarnösq.

Pour assurer la discrétion de l'opération, Xarov endormira tous les passagers et le personnel à 23 h 41 précises, à l'aide d'un gaz soufflé dans la ventilation. Lui et ses complices disposant d'un antidote, qu'il leur faut absorber une demi-heure avant l'exposition. Ce même antidote sera vaporisé dans le train une fois la substitution opérée et le convoi reparti. Un train de marchandise sortira alors en sens inverse du tunnel, emportant la fresque de Cezleck hors des frontières de la Holdavie, pour la revendre, à la pièce, à des acquéreurs étrangers.

Xarov est un « apparatchik » sans scrupule. Après de brillantes études, il fut employé par divers musées de l'Est, dont il vida les réserves — et fit accuser d'autres de ses vols répétés. Brun, de taille moyenne, les yeux gris, un nez d'aigle, il porte la barbiche (!). Il est en parfaite condition physique — et dangereux.

## LE PLAN DE L'IMF

**Phelps** expliquera à chacun le rôle exact qui lui est dévolu. L'IMF prendra le contrôle des deux trains stationnés sous le tunnel, laissant l'échange des fresques se faire, afin de compromettre Xarov — mais pour remettre l'original en place

immédiatement après. L'équipe dispose de l'antidote au gaz soporifique.

— **Cinnamon** séduira Xarov, pour substituer un simple placebo à l'antidote dont il doit disposer, probablement dans sa trousse de toilette — afin que celui-ci su-bisse les effets de son propre gaz.

— **Rollin'Hand** remplacera Xarov lors du 1er transfert de la fresque, grâce à l'un de ces masques dont il a le secret...

— **Rollin'** posera pour l'occasion sur les clichés que prendra **Barney**, assistant embusqué, au 1er transfert. **Rollin'** soulèvera l'une des bâches qui protègent la cargaison, pour que l'authenticité de l'oeuvre détournée soit indéniable. La pellicule et l'appareil photo de **Barney** garantissent la qualité du tirage.

— Auparavant, **Phelps** et **Willy** auront repéré et neutralisé les complices de Xarov dans le premier train : ce seront les seuls à ne pas être sous l'effet du soporifique. Il est certain que le chef du convoi est du nombre.

— Une fois le 1er transfert achevé — et les preuves contre Xarov montées, l'équipe de l'IMF neutralisera les « déménageurs » descendus du second train, et les enfermera dans un des wagons de marchandises, afin que la police Holdavienne puisse les récupérer après l'opération. **Willy**, **Barney** et **Rollin** prendront leur place tandis que **Phelps**, se faisant passer pour le chef du 1er train, ira réveiller Xarov. **Cinnamon** ayant, avant cela, retardé toutes les horloges et montres mises en évidence, pour que Xarov croie ne s'être

endormi que quelques minutes avant le 1er transfert, suite à la déficience de son propre antidote.

— **Rollin**, **Barney** et **Willy** joueront alors les déménageurs sous la direction du vrai Xarov, remettant les éléments originaux de la fresque dans le train de voyageurs, tandis que les copies retourneront dans le train de marchandises ! Pendant ce temps. **Cinnamon** jouera les (belles) évanouies (puisque logiquement sous l'effet du gaz).

— Le convoi de marchandises repartira pour Shazick, conduit par **Willy** et **Barney**, tandis que **Phelps** mènera à Tabarnösq le train de voyageurs, et que **Cinnamon** s'éveillera...

— Dénoncé par IMF, Xarov sera arrêté à Tabarnösq.

## **LES IMPONDERABLES**

Pour aussi parfait qu'il soit, un plan n'échappe jamais à l'imprévu — et c'est d'ailleurs le principal intérêt du scénario, puisque les joueurs vont avoir la joie d'improviser, sans mettre en péril toute la mission...

— Xarov retrouvera l'une de ses ex-petites amies à bord du train, Illyna Vladimirovna, qu'il rejettera avec mépris. Jalouse de **Cinnamon**, elle sort un pistolet...

— Lorsque **Cinnamon** veut échanger l'antidote de Xarov contre un placebo, elle doit deviner sous quelle étiquette le mécréant l'a caché : aspirine, bicarbonate, cardio-vasculaire (bien

sûr : Xarov n'a aucun problème de coeur). **Cinnamon** dispose d'une panoplie complète de gélules, pilules et autres pastilles de toutes les couleurs et les tailles pour l'échange.

— Le chef du train est secondé par un steward, qui tentera d'étrangler **Phelps** par surprise, alors que celui-ci aura pris les commandes du convoi, en vue du tunnel (et si possible en l'absence de **Willy**).

— Malgré la perfection de son déguisement, **Rollin'Hand** sera soupçonné par l'un des trois « déménageurs » débarqués du train de marchandises : une fois le 1er transfert effectué, il insistera pour que le faux Xarov montre une preuve de son identité, un tatouage sur l'avant-bras — que **Rollin'** n'a pas, et pour cause puisque Xarov n'en a jamais eu.

— Enfin, les membres de l'IMF ne doivent prendre aucun retard : le convoi de marchandises occupe une voie qu'empruntera un train similaire 45 minutes après le début de l'opération — et il faut entre 15 et 25 minutes pour faire le transbordement complet de la fresque...

## **ÉPILOGUE**

« ... Et la République d'Holdavie toute entière tient, au nom de son gouvernement démocratiquement élu, à témoigner de sa profonde reconnaissance à la nation américaine, pour avoir bien voulu rétrocéder cette fresque de Syndar Cezleck ; et... » — « Un

instant ! interrompt Xarov, je vais vous montrer la profondeur du sentiment américain... » Saisissant une pioche, il frappe à toute volée l'oeuvre — et heurte le béton... « Comment osez-vous ! Que signifie ? » — « M. Gregor Xarov ? Voulez-vous nous suivre, s'il vous plaît... » fait alors l'un des trois hommes en gabardine entourant le misérable — qui fixe, stupéfait, les membres de l'IMF arrivés sur ces entrefaites, lesquels arborent, comme il se doit, un sourire en coin... Générique !

### COMMENT ADAPTER CE SCENARIO

Voyons maintenant comment transformer ce scénario d'épisode de série télévisée en une véritable et passionnante partie de jeu de rôles.

**L'Impossible Mission Force (IMF)** est une unité d'intervention spéciale américaine indépendante, employée par le gouvernement fédéral exclusivement pour défendre le monde libre, à l'extérieur comme à l'intérieur des USA. Vous me direz qu'avec la fin de la Guerre Froide, la Perestroïka et autres Glasnost, un tel sujet ne devrait plus avoir cours ? Détrompez-vous : les espions et les criminels pulluleront toujours — et autant les occasions de se voir proposer des « missions impossibles », à partir du moment où, justement, la diplomatie, l'image de marque, les apparences devront être respectées à tout prix.

Pour la partie, le Meneur de Jeu sera **Jim Phelps**, le chef de l'équipe : les personnages joueurs seront ceux qu'il aura choisi

sur dossier, selon les besoins de la mission : ceux-ci pourront être les membres du staff originel :

- **Cinnamon Carter** (Barbara Bain), la cover-girl blonde aux yeux verts, spécialiste dans l'art de séduire les dictateurs ;
- **Rollin'Hand** (Martin Landeau), l'homme aux mille visages, as du déguisement ;
- **Willy Armitage** (Peter Lupus), l'haltérophiliste et...
- **Barney Collier** (Greg Morris), le génial électronicien.

Rien ne vous empêche de recruter d'autres agents, à la condition expresse qu'ils « collent » aux canons de l'IMF : élégants, complémentaires — et surtout, dotés d'une forte propension à garder les mains propres, quoi qu'il arrive : **Cinnamon** allume, elle ne couche pas ; si l'équipe doit éliminer physiquement quelque crapule, elle s'arrangera pour que ce soit ses propres amis qui s'en chargent. En bref : discipline, sobriété et intelligence supérieure de rigueur !

Pour lancer la mission, rassemblez les P-J dans votre villa de Los Angeles. Exposez-leur la Mission et le Plan génial que vous avez concocté : vos équipiers sont libres de faire quelques suggestions, mais pas de tout remettre en cause : chaque élément se tient — et plus c'est alambiqué, plus c'est drôle !

Que vos joueurs n'aillent pas croire que c'est joué d'avance, bien au contraire (Les Impondérables). Quant aux caractéristiques et aux règles à utiliser, adaptez **L'Appel de Cthulhu** ou **James Bond 007**, ou autre, selon vos affinités : le

principal est de tenir le rythme, aussi ne vous embarrassez pas d'un système trop complexe. La fantastique idée qui fit justement le succès de Mission : Impossible fut de forcer la cadence des épisodes : en 48 minutes, les producteurs compressaient l'équivalent d'un film de 2 heures. Aussi, **tenez vos joueurs en haleine** : chaque geste, chaque mot compte, ne vous arrêtez pas et quand ils perdent du temps, faites le décompte des minutes qui leur reste pour mener à bien leur mission : vous ne tiendrez peut-être que 2 heures, mais vos joueurs seront comblés. Un dernier truc : si vous disposez d'une chaîne stéréo et d'une compilation de générique de séries télévisées, ouvrez et clôturez l'aventure par le générique d'origine — si, en plus, vos joueurs sont des accros de la série, ambiance garantie !

*David Sicé. Tous droits réservés pour le scénario, 15 Mai 1990.  
Pour les personnages, et le titre de la série télévisée, tous droits réservés CBS / Bruce Geller 1967.*

Publié en ligne sur <http://www.davonline.com> le 18 août 2006.