
ULTIME
VENGEANCE
3D
AEGEAN
SQUAD

Aegean Squad

Aegean Squad est un blockbuster de l'été dont les producteurs ont entendu s'inspirer à la fois du film *le Choc des Titans* et *Suicide Squad*.

Bien entendu, Aegean Squad prend énormément de libertés avec la mythologie grecque.

L'argument du film

Égée est roi de l'Attique depuis désormais plus de 40 ans, et, de son palais athénien, gouverne ses sujets de manière relativement raisonnable. Cependant, tous les neuf ans, il doit payer un tribut à Minos, roi de Crète (suite à une guerre perdue). Ce tribut consiste à envoyer 7 jeunes hommes et 7 jeunes filles en Crète pour qu'ils soient, d'après les rumeurs parvenues aux oreilles des athéniens, sacrifiés au minotaure Astérios, monstre à corps d'homme et à tête de taureau, né de l'union de Pasiphaë, épouse de Minos, et d'un taureau blanc envoyé par Poséïdon.

Le roi Minos a fait enfermer Astérios dans un labyrinthe conçu par l'ingénieur Dédale, au centre de la Crète, et se borne à y faire entrer, tous les neuf ans, les quatorze jeunes athéniens qui lui sont envoyés par Égée.

Au début du film, c'est à nouveau le moment pour Égée d'envoyer son tribut à Minos. Cependant, Thésée, le fils d'Égée, qui est aussi imbécile et vaniteux qu'il est beau et fort (et il est particulièrement beau est fort), s'est porté volontaire pour faire partie du tribut de cette année afin d'affronter et vaincre le Minotaure (et ainsi mettre fin à la contrainte infligée par les Crétois à Athènes).

Égée pourrait s'opposer à ce projet, mais il craint que ce traitement de faveur envers son fils ne provoque des troubles dans la cité - les autres jeunes gens athéniens n'ayant pas cette chance de pouvoir éviter d'être sacrifiés en tribut. Il est également lucide sur l'absence totale de chance de Thésée de vaincre le minotaure compte tenu de son extrême stupidité combinée à un ego démesuré.

Égée a donc décidé de constituer de toutes pièces une équipe de héros et descendants des divinités de l'Olympe, tous spécialistes dans leurs domaines respectif. Cette équipe fera partie des quatorze jeunes athéniens, et entrera avec Thésée dans le labyrinthe. Sa double mission : garder Thésée en vie coûte que coûte, et éliminer la menace du minotaure Astérios.

Une armée de minotaures

Crétois comme athéniens ignorent que le minotaure Astérios ne se fait pas livrer des jeunes gens pour les dévorer. Si les jeunes gens du premier tribut lui ont servi de collation, les jeunes femmes sont devenues ses concubines contraintes et forcées. Génération après génération, Astérios s'est reproduit et a fait se reproduire sa progéniture avec les jeunes gens et jeunes filles du tribut.

Au cours des années, les minotauridés se sont multipliés dans le labyrinthe de Dédale, et forment désormais une armée nombreuse de plusieurs centaines de guerriers et guerrières, de plus en plus difformes de génération en génération, plus ou moins taurins ou humains selon leurs traits physiques, mais toujours puissants et sanguinaires.

Fort de l'armée de ses descendants, chacun bien supérieur en combat que le commun des hoplites crétois ou athéniens, Astérios se prépare à renverser son beau-père Minos et à s'emparer du trône de Knossos. Une fois la Crète dominée, son intention est d'attaquer tous ses voisins, et de créer de toutes pièces un empire où les minotaures règneraient, et où les humains ne seraient que des esclaves.

Les premiers rôles

Les premiers rôles du film sont :

1. "Le Macédonien", hoplite flegmatique

Comme il n'enlève que très rarement son casque, il est impossible de savoir si le Macédonien est aussi calme et confiant qu'il le paraît. Soldat aguerri, le Macédonien ne craint rien qu'il ne puisse empaler de sa lance tout en se défendant avec son fidèle aspis (bouclier rond). Il a appris très tardivement que son frère a été livré comme tribut au minotaure, voici déjà 9 ans, et espère sinon le sauver, du moins le venger.

Stéréotype suggéré : **Sabreur suave**



2. Amazone impitoyable

Capturée alors qu'elle razziait les côtes de l'Attique avec d'autres amazones, Égée lui a laissé le choix : mourir exécutée avec sa sœur cadette, également capturée, ou faire partie de l'équipe destinée à éliminer le minotaure. Afin de s'assurer de sa loyauté, sa sœur est encore prisonnière des geôles d'Égée.
Stéréotype suggéré : **Hors-la-loi implacable**

3. Demi-hécatonchire

Ce demi-hécatonchire, descendant de Cottos (frère de Briares et Gyges), a fui sa famille, ne supportant plus les brimades de sa fratrie en raison de sa faiblesse (car n'ayant "que" 6 bras et deux visages et mesurant à peine plus de 6 coudées et 1 palme - soit 2m70). Il se vend désormais comme mercenaire et n'attend que de prouver sa valeur.
Stéréotype suggéré : **Catcheur mutant**

4. Icare

Icare est l'enfant (fille ou garçon, peu importe) de Dédale, concepteur du labyrinthe. Précipité dans le labyrinthe avec son père, Icare s'en est échappé avec des ailes artificielles. Icare et son père ont fait croire à sa mort en racontant qu'il avait volé trop près du soleil, afin que les agents d'Astérios et Minos ne le poursuivent pas. Désormais, Icare est un fugitif, ne restant jamais très longtemps au même endroit, et utilise ses propres inventions pour se défendre.
Stéréotype suggéré : **Bricoleur suréquipé**

5. Vagabond favori d'Athéna

Qui est ce vagabond ? Mystère. Il est rusé, vif, habile au combat, stratège hors pair, excellent orateur, et parle à tous - aux esclaves comme aux rois - en égal. Il ne fait pas partie de l'équipe officielle réunie par Égée, mais des autres jeunes athéniens censés être sacrifiés en tribut, ce qui est d'autant plus troublant qu'il n'a pas tout à fait l'accent athénien, mais plutôt celui... d'Ithaque ? Quand on lui demande qui il est, il répond souvent : "*Personne*". Les spectateurs versés dans la mythologie grecque le reconnaîtront sans mal comme un jeune homme qui affrontera un jour le cyclope Polyphême et errera très longtemps au cours d'une célèbre odyssée.
Stéréotype suggéré : **Vagabond baratineur**

6. Prêtresse d'origine néréide

Prêtresse du bosquet sacré de Dodone, ce premier rôle perçoit les conseils de Zeus dans les bruissements des feuilles des chênes. Descendante du dieu marin Nérée, sa faculté s'étend aux algues - surtout les algues dites "feuille de chêne" (*Phycodrys Rubens*). Sa présence est motivée par le triple souhait d'Égée, d'une part, que la mission des premiers rôles reçoive la faveur d'au moins un dieu (et Zeus comme Nérée lui paraissent des choix judicieux), d'autre part, que l'un des membres de l'équipe dispose de dons de divination, et de troisième part, qu'au moins l'un des membres de l'équipe soit digne de confiance.
Stéréotype suggéré : **Intello mutant**



Les autres acteurs

Astérios, le premier minotaure

Casting possible : Laurence Fishburne, Jason Momoa, Andy Serkis en performance capture

Astérios (premier rôle, grand méchant)

Cran	12
Script	6
Répertoire	
Cabotinage	3
Mixage	1
Montage	2
Réalisation	2
Rôle (spécialité : charger, encorner, muscles)	5
SPFX	2
Capacités spéciales	
Bien tenté, mais...	1

Astérios est le minotaure de la légende : 3 mètres de haut (sans compter les cornes), et 1 tonne et demie de muscles, de rage, et d'ambition démesurée. L'âge ne semble pas avoir de prise sur ce monstre (techniquement un demi-dieu puisqu'enfant de Poséïdon), qui est révéré comme patriarche et monarque absolu par ses descendants minotauridés. Son ambition est de renverser les rois humains, pour établir un empire uniquement dominé par les minotaures.

Médée, reine de l'Attique

Casting possible : Maggie Smith, Diana Rigg

Médée (second couteau, cameo)

Cran	4
Script	8
Répertoire	
Cabotinage	2

Médée, seconde épouse d'Égée, veut éliminer Thésée, dont la présence fait obstacle à l'accession de son fils Médos au trône d'Athènes. Elle a déjà tenté de l'empoisonner, mais Minos a déjoué cette tentative d'assassinat - un peu par inadvertance.

Ivre de pouvoir, Médée est prête à tout pour que la mission des premiers rôles soit un échec, et a engagé des mercenaires pour qu'ils coulent le navire du tribut athénien.

Ariane, fille de Pasiphaë

Casting possible : Kim Kardashian, Kerry Washington, Lena Headey

Ariane (second couteau)

Cran	8
Script	5
Répertoire	
Cabotinage	2
Mixage	1
Réalisation	2
Rôle (spécialité : passer pour humaine, muscles)	3

À la cour du palais de Knossos, Ariane se présente comme la fille du roi Minos. En réalité, elle est la soeur d'Astérios, également née de l'union du taureau blanc et de Pasiphaë. Elle a la chance de n'être que très peu marquée physiquement par son ascendance bestiale. Bien que très grande (plus d'1 mètre 80), elle semble totalement humaine, mis à part deux petites cornes au-dessus du crâne, qu'elle camoufle très facilement avec des coiffures élaborées, et des jambes bestiales et velues se terminant par des sabots, qu'elle cache sous des jupes longues. En rencontrant Thésée, elle sera fascinée par lui et ne pensera plus qu'à se servir de lui pour faire plein de petits minotaures ! Elle lui confiera un osselet magique censé lui indiquer la sortie du labyrinthe, mais qui en réalité le mènera tout droit vers elle, au plus profond du labyrinthe.



Thésée, crétin vaniteux

Casting possible : Channing Tatum, Brad Pitt, John Hamm, Chris Hemsworth

Thésée (second couteau)

Cran	8
Script	6
Répertoire	
Capacités spéciales	
Bien tenté, mais...	2

Méprisant et odieux, Thésée se prend pour la plus grande création des dieux depuis le Déluge. Il se sait fort et particulièrement séduisant, ce qui le rend vaniteux à l'excès, et d'une grande suffisance à l'égard de tous ceux qu'il juge inférieurs (soit à peu près tout le monde, sauf les rois et les dieux). Il se croit intelligent et subtil, mais est en réalité borné et sot - cependant la plupart de ses interlocuteurs tolèrent sa bêtise et ses manières grossières en raison de sa naissance.

Occasionnellement, Thésée vante ses prétendus exploits en les comparant à ceux d'Héraklès, et sa sagesse en la comparant à celle de Zeus.

Dès leur rencontre, il sera fasciné par Ariane, qu'il trouve immensément belle, et ne pensera plus qu'à la séduire par tous les moyens.

Thésée est techniquement un allié des autres premiers rôles, mais n'hésitera jamais à les trahir s'il pense en tirer un avantage quelconque.



Interpréter Thésée

Thésée refuse d'être appelé par son prénom (sauf par son père et les rares personnes qu'il considère comme supérieures... ou qu'il a envie de séduire). Il exige qu'on lui donne du "*Votre Altesse*", préférablement accompagné d'un comportement sycophantique. Tout autre forme d'adresse qu'il juge moins obséquieuse lui arrachera une remarque : "*Non mais heu... Hmf, redescendez sur terre, je suis le prince Thésée. Votre prince. Thésééééé. Youhou, y'a quelqu'un ? Ça percute, là-dedans ? Il faut dire "Votre Altesse" en me parlant.*"

Thésée a la conviction de sa propre infaillibilité. Il donne en permanence des ordres sans même s'assurer qu'il soit possible de les exécuter, ponctuant les hésitations d'un rire méprisant et d'une remarque proférée sur un ton mi-excédé, mi-rigolard, telle que : "*Mais enfin, réfléchissez un peu ! Faites bouger vos méninges ! C'est à ça que ça sert, l'intelligence ! Je sais que c'est difficile pour vous, mais faites un effort. Quand on ne sait pas, on fait quand même, c'est comme ça qu'on apprend ! Donc dépêchez-vous, maintenant. Pff ! C'est long ! Au travail, au travail ! Plus vite !*".

Lorsqu'on lui oppose un argument judicieux et qu'il ne trouve pas réponse pertinente (ce qui arrive très souvent compte tenu de ses facultés particulièrement limitées), il lève les yeux au ciel, plisse la bouche, et répète les derniers mots de son interlocuteur avec une élocution lente et déformée, pour s'en moquer. Évidemment, Thésée se garde bien de ce genre de chose avec les rois et les princesses.

Si un premier rôle réussit un exploit impressionnant, Thésée le félicitera en employant des mots et un ton qui seraient plutôt appropriés pour récompenser un animal : "*C'est bien, c'est bien, bon pépère / bonne mémère !*" avant de lâcher un rire ne laissant aucun doute sur le fait qu'il se moque du premier rôle.

Très jaloux, ce qui est souvent l'apanage des médiocres, il n'aura par la suite de cesse de critiquer ouvertement le premier rôle en question, à moins que ce dernier ne se montre particulièrement servile à son égard.

Si le réalisateur sent qu'un acteur se retient à grand peine de massacrer l'odieux Thésée pour le bien de la mission, il pourra lui accorder 1 point de Cran (au maximum 1 point de Cran par acteur peut être ainsi acquis).

Un dernier conseil au réalisateur : soyez prudent en interprétant Thésée. En effet, sa personnalité est, sans aucune exagération, modelée sur celle d'une personne réelle. Or, ce qui peut être amusant dans un cadre fictif ne l'est pas quand cela concerne la réalité. Les joueurs pourraient avoir rencontré cet individu (ou ses congénères), et, toutes proportions gardées, en avoir gardé des souvenirs douloureux.

Égée, roi de l'Attique

Casting possible : Samuel L. Jackson, Richard Roundtree, Max Von Sydow

Égée (second couteau, cameo)

Cran	5
Script	7
Répertoire	
Cabotinage	1

Égée est un roi assez âgé, qui souhaite laisser à son premier fils Thésée un royaume sain, exempt de charges excessives. Il caressait l'idée d'éliminer le minotaure Astérios depuis un moment, mais l'entêtement de Thésée à vouloir faire partie du tribut l'a incité à réunir à la hâte une équipe des meilleurs spécialistes.

Minos, roi de Crète

Casting possible : Christopher Lee, Anthony Hopkins, Bill Nighy, Kurt Russell

Minos (second couteau, cameo)

Cran	8
Script	5
Répertoire	
Rôle (spécialités : ordonner, être obéi)	3

Depuis que son épouse Pasiphaë a mis au monde l'enfant de Poséïdon, Asterios le minotaure, la santé mentale du roi Minos n'a cessé de se dégrader. Il s'emporte parfois pour un rien, entrant en rage pour des peccadilles, avant de reprendre à l'instant suivant, comme si de rien n'était, un comportement affable. Il reste convaincu que le labyrinthe de Dédale est inviolable, mais continue de livrer des tributs humains à son beau-fils le minotaure afin de l'amadouer dans l'hypothèse improbable où celui-ci parviendrait à s'échapper. Au début du film, il ignore les plans d'Astérios et l'existence de l'armée des minotaures.

Admantios, capitaine crétois

Casting possible : Mads Mikkelsen

Adamantios (second couteau)

Cran	8
Script	5

Vil exécuteur des basses oeuvres de Minos.

Dédale, inventeur dément

Casting possible : Ian McKellen, Ben Kingsley, Patrick Stewart, Jack Black

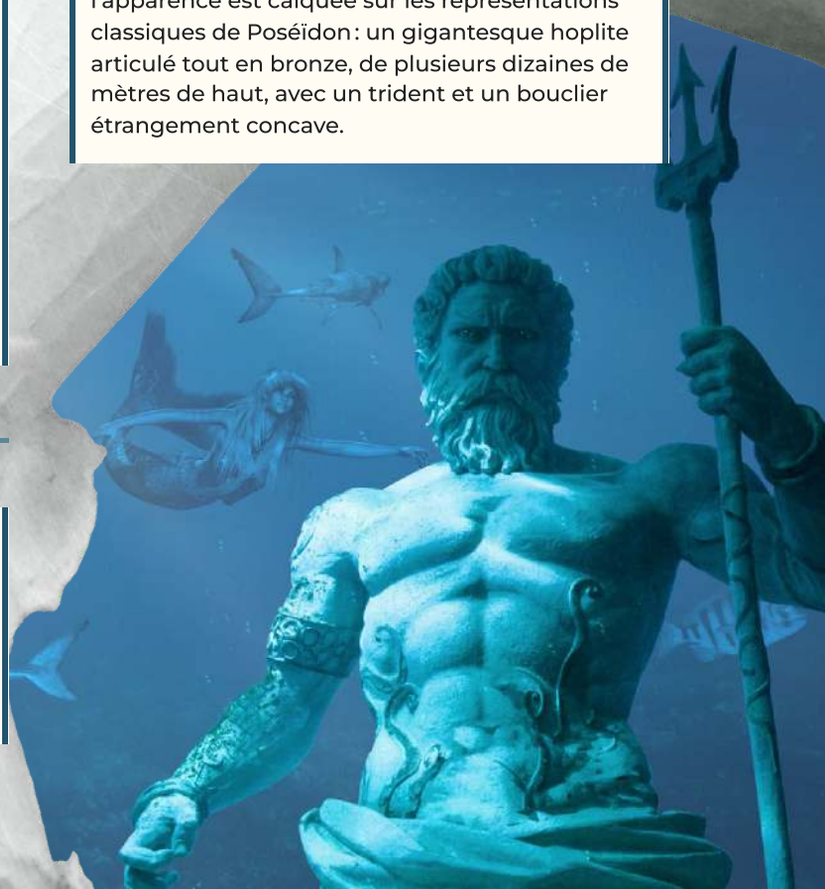
Dédale (second couteau)

Cran	2
Script	8
Répertoire	
Cabotinage	2
Rôle (spécialités : mourir dans les bras d'Icare)	1

Le pauvre Dédale avait été jeté par Minos au plus profond du Labyrinthe et s'en était échappé avec son fils Icare. Il a cependant été repris par les soldats de Minos. À nouveau précipité dans le labyrinthe, il y a été torturé par Astérios jusqu'à ce qu'il accepte de créer de nouveaux pièges inconnus d'Icare, de concevoir des armes et armures pour les minotaures, et d'inventer des machines de guerre totalement anachroniques mais invariablement spectaculaires.

Dédale est désormais un vieillard chétif, atteint de démence sénile, qui porte dans sa chair les stigmates des mauvais traitements qui lui ont été infligés par Astérios et les minotaures, qui le traitent comme le dernier des esclaves. Il ne se souvient qu'à peine de son fils, dont il s'est persuadé lui-même qu'il était mort à force d'affirmer, pour le protéger, que c'était bien le cas. Gageons qu'il retrouvera la mémoire avant la fin du film, de préférence juste avant de mourir dans les bras d'Icare.

La dernière invention de Dédale est un colosse inspiré de celui de Rhodes, mais dont l'apparence est calquée sur les représentations classiques de Poséïdon : un gigantesque hoplite articulé tout en bronze, de plusieurs dizaines de mètres de haut, avec un trident et un bouclier étrangement concave.



Les scènes d'exposition du film

Les scénaristes d'Hollywood ne devant rien laisser au hasard, et surtout pas la connaissance ou la méconnaissance qu'auraient les spectateurs des quelques bribes de mythologie grecque figurant dans ce film, il est recommandé de mettre en oeuvre quelques scènes d'exposition préalables.

Ces scènes sont destinées à fixer dans l'esprit du spectateur les facultés et motivations des premiers rôles, ainsi le cas échéant que leurs relations les uns avec les autres, et la manière dont ils se sont retrouvés embarqués dans l'équipe du roi Égée.

Quelques exemples suivent :

Exemples de scènes d'exposition

Les scènes qui pourraient présenter utilement les premiers rôles sont les suivantes :

- une bagarre dans un thermopolium : certes, les *thermopolia* sont des établissements de restauration rapide de la Rome antique et non de la Grèce, mais quels rares spécialistes s'en offusqueront ? Dans cette scène, quelques figurants, mercenaires souhaitant se faire un nom, pourraient venir provoquer le Macédonien en raison de sa réputation de dangerosité alors qu'il est en train de déjeuner tranquillement. L'un ou l'autre des premiers rôles (le demi-hécatonchire ou Icare sont de bons choix), également présent par hasard, pourrait choisir de lui prêter main forte, tous les protagonistes survivants de la bagarre étant arrêtés par la garde, puis présentés à Égée ;
- un esclandre dans la rue : le demi-hécatonchire ne passant pas inaperçu pourrait susciter l'intérêt malsain de la part de gardes d'Athènes, dégénérant en violences et aboutissant à ce que le demi-hécatonchire soit amené à Égée ;
- Icare pourrait se trahir en réparant bien trop efficacement la roue d'un chariot, avant d'être dénoncé puis arrêté ;
- une scène pourrait présenter l'assaut nocturne des amazones, au cours duquel un incendie se déclare, contraignant l'amazone premier rôle à rester sur place pour sauver sa soeur prisonnière des flammes - ce qui aboutit à son arrestation ;
- une scène pourrait présenter Égée expliquant à la prêtresse d'origine néréïde ce qu'il attend d'elle : la faveur de Zeus le plus grand des dieux, la faveur d'un dieu marin concurrent de Poséïdon (Nérée, donc), et un rapport détaillé sur les faits et gestes de l'équipe ;
- aucune scène d'introduction n'est vraiment nécessaire pour le vagabond favori d'Athéna : il est juste mystérieux, c'est son truc à lui.

Les grandes scènes du film

Les pirates mercenaires

Médée, épouse d'Égée (et belle-mère de Thésée), a affrété des trières de prétendus pirates, en réalité des mercenaires chargés de tuer Thésée et de massacrer un maximum de marins et de passagers, tout en laissant quelques témoins qui attesteront de bonne foi de l'identité des attaquants et du caractère totalement fortuit de la mort de Thésée.

Les trières pirates surgissent soudainement de derrière deux petites îles, se rapprochant rapidement de la trière des premiers rôles afin de la prendre en tenaille.

Les péripéties de la bataille navale

Afin de rendre l'affrontement naval palpitant, le réalisateur pourrait utilement mettre en scène les événements suivants :

- une trière pirate éperonne le flanc du navire des premiers rôles, et ouvre une large voie d'eau, tandis que les pirates se lancent à l'abordage ;
- restant à distance de la trière des premières rôles, les pirates ouvrent le feu avec des gastrophètes (arbalètes de ventre, +3 blessures) ;
- les pirates projettent des bombes incendiaires (des poteries remplies d'huile et de goudron, puis enflammées) et des nids de frelons sur la trière des premiers rôles ;
- alors que l'un ou l'autre des premiers rôles - ou bien Thésée - est coincé sous un mât abattu au cours de l'abordage, le feu se déclare à bord et menace de le brûler vif ;
- alors que le combat vient à peine de commencer, une tempête se lève brusquement et menace de précipiter les navires sur les récifs : la colère de Poséïdon, sans doute. Un violent orage survient simultanément, c'est possiblement la réponse de Zeus à son frère, mais en attendant, il revient quand même aux premiers rôles de garder le cap, éviter que le navire ne sombre, et arriver à peu près entiers à Knossos ;
- en cas de naufrage (leur rapportant +1 point de Cran), les premiers rôles reprendront conscience sur une plage crétoise, à charge pour eux de localiser la labyrinthe et d'y entrer par leurs propres moyens (ou de se faire arrêter par la garde de Knossos et s'y retrouver quand même). Il est cependant important que Thésée croise Ariane ("fortuitement" sur la plage ou bien en explorant Knossos discrètement).

Au palais du roi Minos

Qu'il ait fait naufrage ou qu'il soit arrivé à bon port, le tribut d'Égée, premiers rôles compris, devrait tomber (sauf usage de Script) entre les mains des gardes de Knossos. Une trentaine de gardes d'élite escorte le tribut jusqu'au palais crétois.

En la traversant, les premiers rôles ont l'opportunité de découvrir la capitale opulente et cosmopolite de Knossos (on y rencontre de nombreux marchands phéniciens et carthaginois) et la mode vestimentaire des nobles coquettes crétoises, qui portent des jupes longues mais vont poitrine nue - leur gorge mise en valeur par des colliers. De leur côté, les plus pauvres des crétoises demeurent habillées de simples tuniques.

Arrivés au palais et dûment fouillés, les premiers rôles sont alors introduits dans la salle de réception du roi Minos, où sont présents la plupart des nobles de sa cour. Le roi les accueille avec bienveillance, car c'est leur dernière nuit parmi les vivants : il leur offre ainsi de profiter au maximum de leurs derniers instants parmi les vivants, avant qu'ils ne pénètrent dans le labyrinthe le lendemain matin.

Reconnaissant immédiatement Thésée pour le fils d'Égée (et si ce n'est pas le cas, Thésée le manifestera bruyamment), Minos aura évidemment des mots élogieux et flatteurs pour celui qu'il appelle son "neveu".

C'est ainsi l'occasion pour les premiers rôles de rencontrer le roi Minos et Ariane (Pasiphaë n'apparaît pas dans le film), et d'interagir avec eux.

En tant que compagnons de Thésée, les premiers rôles seront traités a priori courtoisement (en tous cas plus que par Thésée lui-même), et invités à participer au banquet. Minos est un peu comme ces génies du mal qui, dans les James Bond, invitent parfois l'agent 007 à partager un dîner agréable avant de le faire torturer à mort par ses sbires.

Si les premiers rôles se comportent de manière irrespectueuse, ils passeront la nuit dans les geôles minoennes (enfin les gardes essaieront de les y jeter).

Au cours de la nuit, Ariane se faufilera dans la chambre de Thésée (ou l'inverse), et, dans la pénombre, lui confiera un osselet magique au bout d'une ficelle, censé toujours pointer vers la sortie du labyrinthe (mais qui en réalité pointe toujours vers l'endroit où se trouve Ariane - c'est pour ça qu'on l'appelle le fil d'Ariane). L'égoïste Thésée n'en informera évidemment pas les autres premiers rôles, sauf s'ils l'ont traité avec beaucoup d'égards (comprendre, une flagornerie abjecte).

Le labyrinthe de Dédale

Lorsque le minotaure est né, Dédale savait parfaitement que son ascendance posidonienne rendrait difficile pour ne pas dire impossible le fait de le retenir prisonnier, même dans le labyrinthe le plus complexe.

Dédale a donc construit un labyrinthe auto-évolutif - aux mécanismes comparables dans l'apparence à ceux de la machine d'Anticythère, mais d'une complexité considérablement supérieure, et faisant en outre appel autant à la puissance de la mer qu'à la magie chtonienne d'Héphaïstos.

Depuis des décennies, le labyrinthe n'a donc jamais cessé de croître, de se complexifier, et sa topologie de se modifier, ses pièges devenant de plus en plus dangereux. Icare serait en mesure de désamorcer les premiers pièges, mais se trouvera tôt ou tard dépourvu face aux nouveautés du labyrinthe.

S'ils ont été capturés, les premiers rôles sont amenés sans ni armes, ni équipement devant une large fosse fermée par un gigantesque plateau de bronze pivotant, que 30 gardes crétois soulèvent grâce à des cordes et la force de leurs bras : l'entrée du labyrinthe de Dédale. Les crétois sont armés, et des premiers rôles habiles pourraient s'emparer de leur équipement au moment opportun. S'ils n'ont pas été capturés, les premiers rôles devront trouver une solution pour faire pivoter eux-mêmes le plateau de bronze.

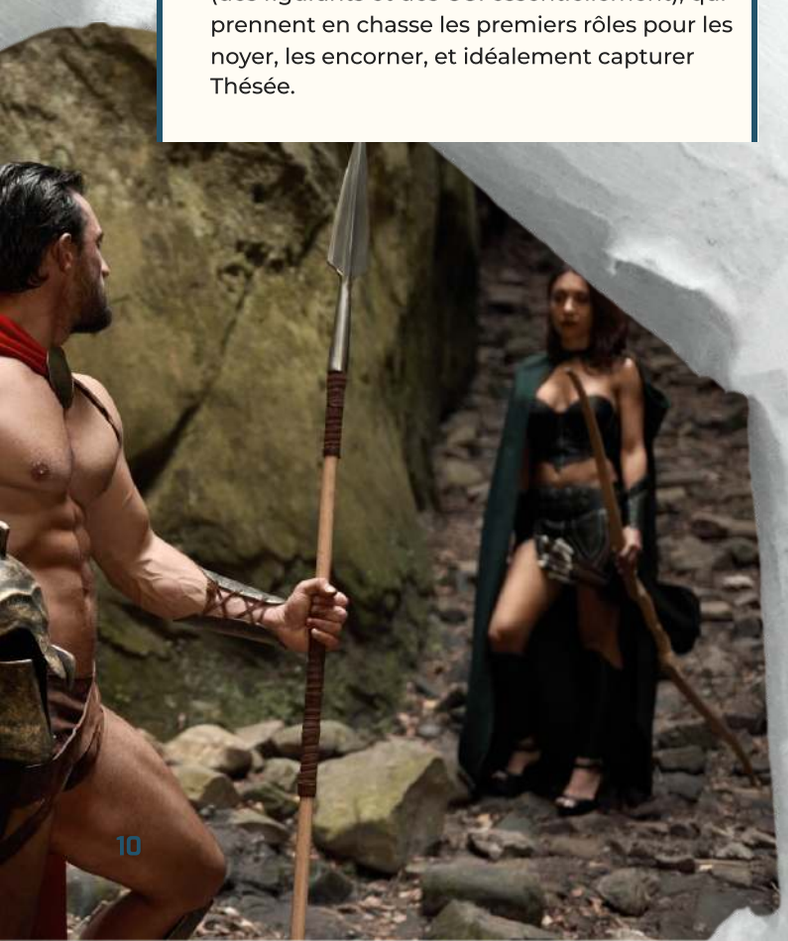
Les pièges, salles et péripéties du labyrinthe

Afin de rendre le labyrinthe palpitant et mémorable, les premiers rôles pourraient y rencontrer les péripéties suivantes :

- Les murs et salles du laybrinthe ne cessent de se modifier, provoquant périodiquement d'énormes grondements sourds dans le lointain qui ajoutent à l'ambiance étrange du lieu, selon un plan qui semble incompréhensible et aléatoire.
- L'un des jeunes gens du tribut athénien, soudain pris de panique, fuit par un couloir apparemment vide et sans danger, et se retrouve aussitôt découpé en dés par les lames acérées d'un piège de Dédale (+1 point de Cran pour les acteurs).
- L'une des jeunes filles du tribut athénien marche sur une dalle du sol qui s'enfonce avec un déclic distinctement audible. Paralysée par la terreur, elle ose à peine élever la voix pour appeler à l'aide. Si elle meurt malgré les efforts des premiers rôles, ils gagneront 1 point de Cran.

Les pièges, salles et péripéties du labyrinthe (suite)

- Les premiers rôles doivent traverser un énorme gouffre au fond duquel coule de la lave, et dont le plafond est couvert de stalactites. De longs et épais tuyaux de métal semblent puiser la lave au fond du gouffre et disparaissent dans les murs et les machineries du labyrinthe. Un pont de cordages rudimentaire, instable, et fragile, permet de traverser le gouffre. Dès que les premiers rôles s'y sont engagés, des archers minotaures menés par un capitaine second rôle (Cran 7) apparaissent soudainement sur la crête rocheuse d'en face et leur ordonnent de se rendre. Dans le cas contraire, ils les prennent pour cibles de leurs traits.
- Certains des jeunes gens et jeunes femmes du tribut se révèlent des traîtres au service de la reine Médée, et essaient d'assassiner Thésée ;
- Alors que les premiers rôles empruntent un corridor légèrement humide, des vannes s'ouvrent et une énorme vague remplit d'un seul coup tout l'espace : il faut fuir pour trouver un endroit où s'accrocher, sinon la noyade est assurée.
- La salle partiellement inondée est piégée : dès que les premiers rôles y pénètrent, ses murs se resserrent. Il est nécessaire de la fuir en passant par ce qui semble être un large corridor totalement immergé. Ce corridor est cependant percé d'issues orthogonales d'où débouchent plusieurs minotaures manifestement adaptés à la vie aquatique (des figurants et des CGI essentiellement), qui prennent en chasse les premiers rôles pour les noyer, les encorner, et idéalement capturer Thésée.



Les pièges, salles et péripéties du labyrinthe (suite et fin)

- La salle partiellement immergée à l'issue du corridor est un piège mortel : des geysers colossaux se déclenchent toujours au moment le moins opportun, propulsant les acteurs contre le plafond hérissé de piques. C'est l'occasion pour les premiers rôles de montrer leurs talents dans un combat en équilibre sur les geysers, contre les minotaures amphibies du corridor précédent, tout en essayant d'éviter de mourir empalés contre le plafond. Et éviter à Thésée de subir le même sort.
- Les premiers rôles découvrent un vieillard dément, sale et couvert de plaies et d'ecchymoses, mais qui semble tout connaître du labyinthe. Icare reconnaît immédiatement son père Dédale, mais la réciproque n'est pas vraie : comme indiqué ci-avant dans la description de Dédale, à force de clamer la mort de son fils pour le protéger, Dédale a fini par y croire lui-même.
- Thésée s'éloigne un instant du groupe, suivant le fétiche qui lui a été remis par Ariane, et est discrètement capturé par des minotaures au service d'Ariane, voire par Ariane elle-même. S'ils le cherchent, les premiers rôles pourraient retrouver quelques affaires lui appartenant au détour d'un couloir, et - ce qui ne manquerait pas de les inquiéter pour la réussite de leur mission (et donc leur faire gagner 1 point de Cran) - des traces de sang. Ils pourront néanmoins tenter de suivre sa piste.
- Les acteurs sont confrontés à des pièges directement issus de l'imagination de Grimtooth (pour les plus jeunes d'entre nous, cela signifie des pièges particulièrement retors). Comme ce n'est qu'un film, ils ne risquent rien, mais c'est tout de même très impressionnant !

Mais il n'y a pas un truc incohérent ?

Si Astérios a besoin du tribut de jeunes filles et jeunes gens, alors qu'il y a des pièges partout dans le labyrinthe, comment est-ce qu'il fait pour les récupérer ?

La réponse la plus évidente serait que les précédents tributs avaient une armure en scénarium lourd, ce qui leur a permis d'éviter les pièges.

Plus sérieusement, les minotaures connaissant les pièges dans certaines zones du labyrinthe, ils interceptent habituellement le tribut au niveau du pont de cordes avant de les escorter vers les quartiers habitables.

Astérios entre en scène

Au moment dramatiquement approprié, les premiers rôles feront enfin face à un large portail de pierre orné de colonnes cannelées, ressemblant à l'entrée d'un très ancien temple souterrain consacré à d'anciennes divinités marines : Protée, Nérée, et Phorcys.

Le temple initialement creusé dans la roche a été profondément modifié pour en faire un palais souterrain à la plus grande gloire d'Astérios, avec des galeries latérales s'enfonçant dans des profondeurs insoupçonnées.

Le spectacle qui s'offre aux premiers rôles quand ils pénètrent dans la halle est majestueux autant que terrifiant : le gigantesque et musculeux Astérios est assis sur son trône.

Autour de lui, une partie de ses descendants : au moins deux centaines de minotaures des deux sexes et d'apparence plus ou moins bovine, en armes, scandent des prières à sa gloire et à celle de Poséïdon et festoient en anticipant le succès de leur guerre-éclair prochaine contre Minos en Crète, puis contre les autres rois de l'Attique.

Sur un dais au pied du trône, est nonchalamment alanguie Ariane qui, le cas échéant, pourrait tenir fermement Thésée par un longe attachée à un licol enserrant la tête et le cou du prince, l'ayant obligé à se prosterner devant elle.

Des esclaves humains circulent entre les minotaures pour les servir, par exemple pour leur apporter des rafraîchissements sur des plateaux de cuivre ciselés.

S'ils tentent de s'introduire furtivement parmi les minotaures, par exemple en se faisant passer pour des esclaves, les premiers rôles risquent d'être très rapidement démasqués.

En effet, Thésée ne peut pas s'empêcher de trahir leur présence : soit, s'il a déjà été capturé, en montrant de l'enthousiasme à l'idée d'être libéré par ceux-ci, soit, s'il s'infiltre avec les autres acteurs, en se faisant capturer pour s'être comporté de manière inappropriée pour un esclave (voire en défiant ouvertement Astérios). La trahison involontaire ou la capture de Thésée fait gagner 1 point de Cran aux premiers rôles.

Dès qu'ils s'aperçoivent de la présence des premiers rôles, les minotaures présents donnent l'alerte et se jettent sur eux, tandis que d'autres minotaures débouchent des galeries adjacentes. Si les premiers rôles résistent, Astérios menace de tuer Thésée (s'il a été capturé), jusqu'à ce qu'ils se rendent.

Si les premiers rôles résistent victorieusement, il ne reste plus au réalisateur qu'à déclencher le défaut "Pâmoison passagère" pour tous les premiers rôles, et les faire sombrer dans l'inconscience.

La bataille de Knossos

Les premiers rôles se réveillent ligotés, enchaînés, bâillonnés, et attachés à des engrenages de taille humaine, dont les dents se rapprochent lentement au rythme de l'évolution du labyrinthe, revers qui leur fait tous gagner 1 point de Cran.

Dépensant une utilisation du coup de pouce "Cabotinage", Astérios les domine de toute sa hauteur et leur explique en détail (tout en omettant une information capitale : l'existence de Poséïdorak, son colosse géant) son plan pour s'emparer de Knossos, de l'île de Crète, puis enfin de toute l'Attique, puis prend congé des premiers rôles en concluant : "- *Ces engrenages broieront bientôt votre chair, et votre sang en lubrifiera les rouages. Je ne serai pas là pour le voir, car la conquête de vos contrées m'attend. Adieu.*"

Les premiers rôles trouveront bien entendu un moyen de sortir de ce mauvais pas, via leur force ou leur ingéniosité (en réussissant un jet de Cran ou en utilisant un coup de pouce) ou parce que Dédale lui-même pourrait venir les secourir (sur la réussite d'un jet de Script).

Le labyrinthe est presque vide lorsque les premiers rôles l'explorent en sortant de leur captivité temporaire.

Il n'y reste plus que des figurants jouant des esclaves humains qui pourront leur donner (via un tunnel de dialogues destiné à ne perdre en route aucun spectateur) toutes les explications requises sur la suite du film :

- Astérios a fait construire par Dédale un colosse en forme de Poséïdon, extraordinaire machine de plusieurs dizaines de mètres de haut, et vient de le lancer contre Knossos avec son armée forte de plusieurs centaines de minotaures.
- Le colosse se trouvait dans des sections du labyrinthe où Dédale travaillait à des inventions extraordinaires et à des pièges mortels. Peut-être du matériel utile s'y trouve-t-il ?
- Les armes et armures des minotaures tués par l'Agean Squad ont été entreposées dans l'armurerie, qui n'est pas gardée, et où les premiers rôles peuvent s'équiper.
- S'ils se dépêchent, les premiers rôles peuvent rattraper les armées et le colosse d'Astérios, mais pas avant qu'il n'ait atteint les fortifications de Knossos.

Si les premiers rôles décident de foncer à la poursuite d'Astérios (ce qui est très probable), Thésée proposera de rester en retrait, "*pour surveiller que personne n'attaque notre arrière-garde. C'est une mission très importante et plutôt dangereuse. Je m'en occupe, vu votre nullité.*"

Poséïdorak, le Colosse de Dédale

Depuis un poste de pilotage situé dans le casque, via des leviers et contrepoids, Astérios contrôle la libération et le blocage des engrenages gigantesques qui permettent au Poséïdorak de se mouvoir.

Les moteurs du colosse sont alimentés à la fois par des moteurs utilisant la combustion du bitume (un par membre), et à la fois par la force physique d'une centaine de minotaures répartis dans toute la machine, pour les manipulations plus fines.

La main droite du colosse tient un trident énorme (+4 blessures), et son bouclier est en réalité une parabole composée d'une multitude de miroirs concaves pouvant concentrer les rayons du soleil en un faisceau incandescent (+5 blessures), bien pratique pour ravager Knossos ou des premiers rôles un peu trop collants.

Si les premiers rôles y pensent (ou bien le décident sur un jet de Script réussi), ils peuvent trouver dans l'atelier de Dédale un protoype rudimentaire et squelettique du colosse, modelé sur le dieu Héphaïstos, c'est-à-dire boiteux et tenant un marteau de forgeron.

Autrement dit... Méchaïstos.



Les péripéties de la bataille de Knossos

Le réalisateur peut agrémenter la bataille de Knossos des péripéties suivantes, dont il serait tout à fait approprié qu'elles se déroulent presque simultanément afin de contraindre les premiers rôles à agir de manière indépendante, et de briller chacun à sa manière :

- Initialement, les crétois ne comprennent pas ce qu'est le colosse et, le prenant pour Poséïdon, s'élancent pour le vénérer. Ce sera l'occasion pour les premiers rôles, magnanimes, de sauver des crétois du piétinement par le colosse et d'accumuler des points de popularité (+5 PP pour une demoiselle accorte, +10 PP pour un enfant, une vieille dame ou un vieil homme, +25 PP pour un animal mignon). Ils pourraient aussi devoir sacrifier les uns pour sauver les autres dans une scène déchirante (+1 point de Cran).
- Le colosse arrache des blocs de pierre des fortifications de Knossos et les utilise comme projectiles contre les hoplites crétois, qui sont balayés comme des fêtus, tandis que remparts et maisons s'effondrent dans des gerbes de poussière.
- Les hoplites crétois essaient tant bien que mal de s'assembler en phalanges pour repousser les minotaures, mais leur nombre et leur force, ainsi que la surprise et la violence de l'attaque les ont désorganisés. Ils ont besoin de l'aide (et surtout du Cran) d'un premier rôle pour se reprendre.
- Dès qu'Astérios est conscient de la présence des premiers rôles, il concentre ses efforts sur eux. Il utilise le système de miroirs paraboliques du bouclier afin de refléter l'éclat du soleil méditerranéen et essayer de projeter un rayon incandescent sur ceux-ci. C'est l'occasion pour les premiers rôles de montrer leurs compétences athlétiques en courant à travers la mêlée et sur les remparts de Knossos. C'est aussi l'occasion de sauver une situation *in extremis* avec un jet de Script en faisant en sorte que le soleil soit voilé par un nuage juste avant de calciner un premier rôle.
- Les premiers rôles doivent escalader le colosse afin de le neutraliser et surtout pour pouvoir affronter Astérios au sommet de celui-ci. Essayant d'embrocher les premiers rôles, le colosse a une tendance à enfoncer son trident dans le sol, ce qui peut laisser aux acteurs l'opportunité de lui grimper dessus pour essayer de le détruire. Neutraliser Poséïdorak implique de rendre inutilisable chaque membre, en le détachant, en éliminant les minotaures qui le meuvent, ou encore en faisant exploser son moteur-coeur.

Les péripéties de la bataille de Knossos (suite)

- Les dieux eux-même prennent part au combat qui s'engage (mais ne travaillent en faveur des premiers rôles que si ceux-ci réussissent des jets de Script ou utilisent des coups de pouce et capacités spéciales, bien évidemment). Athéna peut ainsi envoyer une chouette guider les premiers rôles, Héphaïstos provoquer un séisme qui ouvre le sol voire fait jaillir de la lave, Poséïdon et Nérée susciter des raz-de-marée, et enfin Zeus déclencher un orage qui balaie le champ de bataille et menace le colosse (et tous les acteurs en contact avec celui-ci) de la foudre.

À l'issue de la bataille de Knossos, les premiers rôles retournent à Athènes. Si Minos est encore en vie, il jouera les grands seigneurs et prétendra, magnanime, les renvoyer au roi Égée (et ce n'est certainement pas parce qu'il aurait compris qu'il n'a aucune chance contre les premiers rôles). Thésée, jaloux de l'aura d'héroïsme et de succès nimbant désormais les premiers rôles, fait mettre une voile noire à la trirème pour marquer son agacement.

La trahison de Médée

Dès qu'elle apprend que les premiers rôles s'apprêtent à débarquer avec un Thésée à peu près sain et sauf à leurs côtés, la reine Médée décide de jouer son va-tout. Elle envoie de faux gardes palatiaux à leur rencontre. Ceux-ci, arrivant à bord de chars à deux chevaux, ont pour mission d'emmener Thésée avec eux, pour l'assassiner en dehors de la ville et de se débarrasser de sa dépouille dans une tombe anonyme.

Trois choses peuvent attirer l'attention des premiers rôles :

- les gardes palatiaux sont particulièrement insistants pour escorter Thésée ;
- en emmenant Thésée à bord de leurs chars, les gardes ne prennent pas le chemin le plus direct pour regagner le palais ;
- à peine deux minutes plus tard, la véritable escorte se présente !

A la poursuite des chars !

C'est l'occasion pour les premiers rôles de poursuivre les chars de la fausse escorte à travers les ruelles de l'Athènes antique :

- confisquant des chars et/ou des chevaux ;
- renversant des échafaudages antiques et des étals de fruits, avec force collisions et cascades ;
- courant sur les toits pour intercepter l'escorte, etc.

Le tout pour sauver Thésée des intrigues de sa marâtre et le ramener sain et sauf à son père.

Scène post-générique

Au crépuscule, Égée s'adresse à un hoplite en cuirasse noire : "- *Succès total de la mission Minotaure. Lancez l'opération Toison d'Or.*"



ULTIME VENGEANCE 3D

DIRECTOR'S CUT

Acteur

Stéréotype

Sabreur suave

Popularité

Cran

Initial (min) 6

Script

Initial (max) 6

Notes sur le rôle

"Le Macédonien", hoplite flegmatique
Comme il n'enlève que très rarement son casque, il est impossible de savoir si le Macédonien est aussi calme et confiant qu'il le paraît. Soldat aguerri, le Macédonien ne craint rien qu'il ne puisse empaler de sa lance tout en se défendant avec son fidèle aspis (bouclier rond).

Blessures

Chaque blessure rend indisponible 1 point de Cran

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 -12 -13 -14 -15 -16 -17 -18 -19 -20

Table combinée des ajustements

Type de scène / opposition	Niveau spectaculaire (NS) Zzz	Bof	Wow	OMGWTF
Scène d'exposition / figurant	1 seul d6	+0	+1	+2
Scène tendue / second couteau	-2	-1	+0	+1
Scène haletante / premier rôle	-3	-2	-1	Actuel +1

RÉPERTOIRE

Capacités spéciales

Dispo	Utilisé	Capacité
✓		Armes blanches +3 Cran ou Script pour une action avec armes blanches (improvisées ou non)
✓		Réapparition surprise L'acteur meurt à l'écran pour réapparaître à tout moment de son choix (même si ça n'a pas de sens)

Coups de pouce +1 au choix

Dispo	Utilisé	Coup de pouce
✓		**Cabotinage** • Tirade ou dialogue important : tout s'arrête tant que l'acteur parle ; • Réplique mordante ou gestuelle "signature" : +1 Cran ou Script à l'action.
✓		**Mixage** • Relancer les dés d'une interaction sociale (miracle de la post-synchro) ; • Bande originale et/ou effets sonores : +1 NS pour la séquence accompagnée.
✓		**Mondanités** • Coup de main ou taxi par une célébrité invitée jusqu'à la scène suivante : PP x2 ; • Annule tout autre coup de pouce, y compris Mondanités.
✓		**Montage** • Angles multiples (multiplie les dégâts par utilisation +1) ; • Flashback : ajoute un élément à l'intrigue, et +1 Cran ou Script à la prochaine action.
✓		**Production** • Deuxième prise (on reprend tout à partir de l'action annulée) ; • Le produit du sponsor mis en valeur dans une action donne +1 Cran ou Script.
✓		**Réalisation** • Ralenti : esquive automatique, avec ou sans "*bullet-time*" ; • Gros plan sur le visage congestionné de l'acteur : +1 Cran ou Script à son action.
✓		**Rôle** • Spécialité(s) _____, _____, NS +1 & PP x2 aux actions concernées ; • Inspiration dramatique : "*Tou as toué mon père !*", +1 Cran ou Script pour l'action.
✓		**Scénaristes** • Information claire sur la prochaine action : "*Coupe le fil rouge, crétin !*" ; • Exploiter ou contredire une information établie, +1 Cran ou Script à l'action.
✓		**SPFX** • Doublures, maquillages, CGI, etc : PP x2 pour l'action avec effets spéciaux ; • Action particulièrement impressionnante : +1 Cran ou Script pour l'action.

Défauts

Dispo	Utilisé	Défaut
✓		**Pâmoison passagère** Le réalisateur décide arbitrairement que l'acteur est assommé et sombre dans l'inconscience.
✓		Conversion 3D pourrie Le réalisateur enlève 3 dés du jet de l'acteur qui font partie du jet d'opposition pour l'action entreprise.
✓		Faux raccord Un acteur tué est encore en vie ou un objet ou décor détruit sont encore intacts jusqu'à la fin de la scène.

Ultime Vengeance 3D est © 2022 Ludovic Schurr - Reproduction autorisée pour un usage personnel - https://xyrop.com

ULTIME VENGEANCE 3D

DIRECTOR'S CUT

Acteur

Stéréotype

Hors-la-loi implacable

Popularité

Cran

Initial (min) : 5

Script

Initial (max) : 7

Notes sur le rôle

Amazone impitoyable
Capturée alors qu'elle razziait les côtes de l'Attique avec d'autres amazones, Égée lui a laissé le choix : mourir exécutée avec sa soeur cadette, également capturée, ou faire partie de l'équipe destinée à éliminer le minotaure. Afin de s'assurer de sa loyauté, la soeur cadette est encore prisonnière des geôles d'Égée.

Blessures

Chaque blessure rend indisponible 1 point de Cran

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 -12 -13 -14 -15 -16 -17 -18 -19 -20

Table combinée des ajustements

Type de scène / opposition	Niveau spectaculaire (NS) Zzz	Bof	Wow	OMGWTF
Scène d'exposition / figurant	1 seul d6	+0	+1	+2
Scène tendue / second couteau	-2	-1	+0	+1
Scène haletante / premier rôle	-3	-2	-1	Actuel +1

RÉPERTOIRE

Capacités spéciales

Dispo / Utilisé

- ✓ ✓ Inspiration dramatique. S'il parvient à trouver une motivation adéquate, aucune défense n'est possible contre l'attaque de l'acteur.
- ✓ Vue subjective. La caméra représente l'acteur qui peut voir sans être vu pendant toute la scène (ou jusqu'à ce qu'il agisse).
- Dispo / Utilisé
- Dispo / Utilisé

Coups de pouce +1 au choix

Dispo / Utilisé

Cabotinage
- Tirade ou dialogue important : tout s'arrête tant que l'acteur parle ;
- Réplique mordante ou gestuelle "signature" : +1 Cran ou Script à l'action.

Mixage
- Relancer les dés d'une interaction sociale (miracle de la post-synchro) ;
- Bande originale et/ou effets sonores : +1 NS pour la séquence accompagnée.

Mondanités
- Coup de main ou taxi par une célébrité invitée jusqu'à la scène suivante : PP x2 ;
- Annule tout autre coup de pouce, y compris Mondanités.

Dispo / Utilisé

Montage
- Angles multiples (multiplie les dégâts par utilisation +1) ;
- Flashback : ajoute un élément à l'intrigue, et +1 Cran ou Script à la prochaine action.

Production
- Deuxième prise (on reprend tout à partir de l'action annulée) ;
- Le produit du sponsor mis en valeur dans une action donne +1 Cran ou Script.

Réalisation
- Ralenti : esquive automatique, avec ou sans "*bullet-time*" ;
- Gros plan sur le visage congestionné de l'acteur : +1 Cran ou Script à son action.

Dispo / Utilisé

Rôle
- Spécialité(s) _____, _____, NS +1 & PP x2 aux actions concernées ;
- Inspiration dramatique : "*Tou as toué mon père !*", +1 Cran ou Script pour l'action.

Scénaristes
- Information claire sur la prochaine action : "*Coupe le fil rouge, crétin !*" ;
- Exploiter ou contredire une information établie, +1 Cran ou Script à l'action.

SPFX
- Doublures, maquillages, CGI, etc : PP x2 pour l'action avec effets spéciaux ;
- Action particulièrement impressionnante : +1 Cran ou Script pour l'action.

Défauts

Dispo / Utilisé

Pâmoison passagère
Le réalisateur décide arbitrairement que l'acteur est assommé et sombre dans l'inconscience.

Santé cohérente
Les blessures de l'acteur sont conservées pour la scène suivante.

Faux raccord
Un acteur tué est encore en vie ou un objet ou décor détruit sont encore intacts jusqu'à la fin de la scène.

Ultime Vengeance 3D est © 2021 Ludovic Schurr - Reproduction autorisée pour un usage personnel - https://xyrop.com

ULTIME VENGEANCE 3D

DIRECTOR'S CUT

Acteur

Stéréotype

Catcheur mutant

Popularité

Cran

Initial (min) 6

Script

Initial (max) 6

Notes sur le rôle

Demi-hécatonchire
Descendant de Cottos, frère de Briares et Gyges. Ne supportant plus les brimades de sa fratrie en raison de sa faiblesse (car il n'a que six bras, deux visages et mesure à peine plus de 6 coudées et 1 palme – soit environ 2m70), il a fini par fuir sur les routes, et se vend comme mercenaire.

Table combinée des ajustements

Type de scène / opposition	Niveau spectaculaire (NS) Zzz	Bof	Wow	OMGWTF
Scène d'exposition / figurant	1 seul d6	+0	+1	+2
Scène tendue / second couteau	-2	-1	+0	+1
Scène haletante / premier rôle	-3	-2	-1	Actuel +1

Blessures

Chaque blessure rend indisponible 1 point de Cran

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 -12 -13 -14 -15 -16 -17 -18 -19 -20

RÉPERTOIRE

Capacités spéciales

Dispo	Utilisé	Dispo	Utilisé	Dispo	Utilisé	Dispo	Utilisé
✓		✓					
Beuargh ! Décors de polystyrène ou armures de carton-pâte, l'acteur ignore toute protection, couverture ou solidité pour une action.		Mutation. – lancer Cran d6, tout dé >4 annule une blessure – utiliser le Script pour une action de Cran – +3 Cran ou Script					

Coups de pouce +1 au choix

Dispo	Utilisé	Dispo	Utilisé	Dispo	Utilisé
✓					
Cabotinage • Tirade ou dialogue important : tout s'arrête tant que l'acteur parle ; • Réplique mordante ou gestuelle "signature" : +1 Cran ou Script à l'action.		**Montage** • Angles multiples (multiplie les dégâts par utilisation +1) ; • Flashback : ajoute un élément à l'intrigue, et +1 Cran ou Script à la prochaine action.		**Rôle** • Spécialité(s) _____, _____, NS +1 & PP x2 aux actions concernées ; • Inspiration dramatique : "*Tou as toué mon père !*", +1 Cran ou Script pour l'action.	
✓				✓	
Mixage • Relancer les dés d'une interaction sociale (miracle de la post-synchro) ; • Bande originale et/ou effets sonores : +1 NS pour la séquence accompagnée.		**Production** • Deuxième prise (on reprend tout à partir de l'action annulée) ; • Le produit du sponsor mis en valeur dans une action donne +1 Cran ou Script.		**Scénaristes** • Information claire sur la prochaine action : "*Coupe le fil rouge, crétin !*" ; • Exploiter ou contredire une information établie, +1 Cran ou Script à l'action.	
				✓	
Mondanités • Coup de main ou taxi par une célébrité invitée jusqu'à la scène suivante : PP x2 ; • Annule tout autre coup de pouce, y compris Mondanités.		**Réalisation** • Ralenti : esquive automatique, avec ou sans "*bullet-time*" ; • Gros plan sur le visage congestionné de l'acteur : +1 Cran ou Script à son action.		**SPFX** • Doublures, maquillages, CGI, etc : PP x2 pour l'action avec effets spéciaux ; • Action particulièrement impressionnante : +1 Cran ou Script pour l'action.	

Défauts

Dispo	Utilisé
✓	
Pâmoison passagère Le réalisateur décide arbitrairement que l'acteur est assommé et sombre dans l'inconscience.	
✓	
Masochisme compulsif Quand tout semble crier "piège !" à l'acteur, il ne peut s'empêcher de se jeter dedans.	
✓	
Faux raccord Un acteur tué est encore en vie ou un objet ou décor détruit sont encore intacts jusqu'à la fin de la scène.	

Ultime Vengeance 3D est © 2022 Ludovic Schurr - Reproduction autorisée pour un usage personnel - https://xyrop.com

ULTIME VENGEANCE 3D

DIRECTOR'S CUT

Acteur

Stéréotype

Vagabond baratineur

Popularité

Cran

Initial (min) : 5

Script

Initial (max) : 7

Blessures

Chaque blessure rend indisponible 1 point de Cran

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 -12 -13 -14 -15 -16 -17 -18 -19 -20

Notes sur le rôle

Favori d'Athéna ?
Qui est-ce ? Mystère. Rusé, vif, habile au combat, stratège hors pair, excellent orateur, qui parle à tous en égal. Il ne fait pas partie de l'équipe officielle réunie par Égée, mais des autres athéniens censés être sacrifiés en tribut. Il n'a pourtant pas tout à fait l'accent athénien. Quand on lui demande qui il est, il répond souvent : "Je suis personne".

Table combinée des ajustements

Type de scène / opposition	Niveau spectaculaire (NS) Zzz	Bof	Wow	OMGWTF
Scène d'exposition / figurant	1 seul d6	+0	+1	+2
Scène tendue / second couteau	-2	-1	+0	+1
Scène haletante / premier rôle	-3	-2	-1	Actuel +1

RÉPERTOIRE

Capacités spéciales

Dispo	Utilisé	
✓	✓	Erreur sur la personne. Dépense = tromperie auto sur la qualité. NS +1 à toutes les actions de la scène post révélation de la tromperie.
✓		Note d'humour. – parodie coup de pouce ou capacité spéciale déjà utilisés dans le film – +3 Cran ou Script à toute persuasion humoristique

Coups de pouce +1 au choix

Dispo	Utilisé		
✓		**Cabotinage** • Tirade ou dialogue important : tout s'arrête tant que l'acteur parle ; • Réplique mordante ou gestuelle "signature" : +1 Cran ou Script à l'action.	**Montage** • Angles multiples (multiplie les dégâts par utilisation +1) ; • Flashback : ajoute un élément à l'intrigue, et +1 Cran ou Script à la prochaine action.
✓		**Mixage** • Relancer les dés d'une interaction sociale (miracle de la post-synchro) ; • Bande originale et/ou effets sonores : +1 NS pour la séquence accompagnée.	**Production** • Deuxième prise (on reprend tout à partir de l'action annulée) ; • Le produit du sponsor mis en valeur dans une action donne +1 Cran ou Script.
		Mondanités • Coup de main ou taxi par une célébrité invitée jusqu'à la scène suivante : PP x2 ; • Annule tout autre coup de pouce, y compris Mondanités.	**Réalisation** • Ralenti : esquive automatique, avec ou sans "*bullet-time*" ; • Gros plan sur le visage congestionné de l'acteur : +1 Cran ou Script à son action.

Dispo	Utilisé	
		Rôle • Spécialité(s) _____, _____, NS +1 & PP x2 aux actions concernées ; • Inspiration dramatique : "*Tou as toué mon père !*", +1 Cran ou Script pour l'action.
		Scénaristes • Information claire sur la prochaine action : "*Coupe le fil rouge, crétin !*" ; • Exploiter ou contredire une information établie, +1 Cran ou Script à l'action.
		SPFX • Doublures, maquillages, CGI, etc : PP x2 pour l'action avec effets spéciaux ; • Action particulièrement impressionnante : +1 Cran ou Script pour l'action.

Défauts

Dispo	Utilisé	
✓		**Pâmoison passagère** Le réalisateur décide arbitrairement que l'acteur est assommé et sombre dans l'inconscience.
✓		Éclair de lucidité D'un seul coup, le personnage devient raisonnable et censé. NS limité à Wow pour le reste de la scène.
✓		Masochisme compulsif Quand tout semble crier "piège !" à l'acteur, il ne peut s'empêcher de se jeter dedans.

Ultime Vengeance 3D est © 2022 Ludovic Schurr - Reproduction autorisée pour un usage personnel - https://xyrop.com

ULTIME VENGEANCE 3D

DIRECTOR'S CUT

Acteur

Stéréotype

Bricoleur suréquipé



Popularité

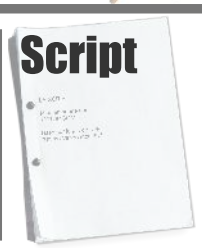


Cran



Initial (min) 5

Script



Initial (max) 7

Notes sur le rôle

Icare, fils de Dédale

Précipités dans le labyrinthe, Icare et son père s'en sont échappés avec des ailes artificielles. Icare a fait croire à sa mort (ayant censément volé trop près du soleil) afin que les crétois ne le poursuivent pas. Désormais, il est un fugitif, ne restant jamais très longtemps au même endroit, et utilise ses propres inventions pour se défendre.

Blessures

Chaque blessure rend indisponible 1 point de Cran

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 -12 -13 -14 -15 -16 -17 -18 -19 -20

Table combinée des ajustements

Type de scène / opposition	Niveau spectaculaire (NS) Zzz	Bof	Wow	OMGWTF
Scène d'exposition / figurant	1 seul d6	+0	+1	+2
Scène tendue / second couteau	-2	-1	+0	+1
Scène haletante / premier rôle	-3	-2	-1	Actuel +1

RÉPERTOIRE

Capacités spéciales

Dispo	Utilisé	
✓		Bricolage improbable. +3 Cran ou Script à l'action utilisant objet ou véhicule bricolé ou improvisé par l'acteur.
✓		Gadgets. Un équipement donne +3 Cran jusqu'au reste de la scène, mais −1 Cran pour le reste du film.

Coups de pouce +1 au choix

Dispo	Utilisé		
		Cabotinage • Tirade ou dialogue important : tout s'arrête tant que l'acteur parle ; • Réplique mordante ou gestuelle "signature" : +1 Cran ou Script à l'action.	**Montage** • Angles multiples (multiplie les dégâts par utilisation +1) ; • Flashback : ajoute un élément à l'intrigue, et +1 Cran ou Script à la prochaine action.
		Mixage • Relancer les dés d'une interaction sociale (miracle de la post-synchro) ; • Bande originale et/ou effets sonores : +1 NS pour la séquence accompagnée.	**Production** • Deuxième prise (on reprend tout à partir de l'action annulée) ; • Le produit du sponsor mis en valeur dans une action donne +1 Cran ou Script.
		Mondanités • Coup de main ou taxi par une célébrité invitée jusqu'à la scène suivante : PP x2 ; • Annule tout autre coup de pouce, y compris Mondanités.	**Réalisation** • Ralenti : esquive automatique, avec ou sans "*bullet-time*" ; • Gros plan sur le visage congestionné de l'acteur : +1 Cran ou Script à son action.

Dispo	Utilisé	
		Rôle • Spécialité(s) _____, _____, NS +1 & PP x2 aux actions concernées ; • Inspiration dramatique : "*Tou as toué mon père !*", +1 Cran ou Script pour l'action.
		Scénaristes • Information claire sur la prochaine action : "*Coupe le fil rouge, crétin !*" ; • Exploiter ou contredire une information établie, +1 Cran ou Script à l'action.
		SPFX • Doublures, maquillages, CGI, etc : PP x2 pour l'action avec effets spéciaux ; • Action particulièrement impressionnante : +1 Cran ou Script pour l'action.

Défauts

Dispo	Utilisé	
✓		**Pâmoison passagère** Le réalisateur décide arbitrairement que l'acteur est assommé et sombre dans l'inconscience.
✓		Accessoire défectueux Un équipement de l'acteur s'arrête soudain de fonctionner, ou bien se révèle ne pas fonctionner du tout – c'est définitif.

Ultime Vengeance 3D est © 2022 Ludovic Schurr - Reproduction autorisée pour un usage personnel - https://xyrop.com

ULTIME VENGEANCE 3D

DIRECTOR'S CUT

Acteur

Stéréotype

Intello mutante

Popularité

Cran

Initial (min) : 4

Script

Initial (max) : 8

Blessures

Chaque blessure rend indisponible 1 point de Cran

-1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 -12 -13 -14 -15 -16 -17 -18 -19 -20

Notes sur le rôle

Prêtresse néréide
Prêtresse du bosquet sacré de Dodone, descendante du dieu Nérée, elle perçoit les conseils de Zeus dans les bruissements des feuilles de chêne et les algues (surtout Phycodrys Rubens). Sa présence est propritiatoire pour la mission (via le soutien de Zeus et Nérée), et fait profiter l'équipe de dons de divination.

Table combinée des ajustements

Type de scène / opposition	Niveau spectaculaire (NS) Zzz	Bof	Wow	OMGWTF
Scène d'exposition / figurant	1 seul d6	+0	+1	+2
Scène tendue / second couteau	-2	-1	+0	+1
Scène haletante / premier rôle	-3	-2	-1	Actuel +1

RÉPERTOIRE

Capacités spéciales

Dispo	Utilisé	Capacité
✓		Trucs Intelligents. +3 Cran ou Script à une action vaguement lié à une discipline intellectuelle.
✓	✓	Mutation. – lancer Cran dG, tout dé >4 annule une blessure – utiliser le Script pour une action de Cran – +3 Cran ou Script

Coups de pouce +1 au choix

Dispo	Utilisé	Coup de pouce
		Cabotinage • Tirade ou dialogue important : tout s'arrête tant que l'acteur parle ; • Réplique mordante ou gestuelle "signature" : +1 Cran ou Script à l'action.
✓		**Mixage** • Relancer les dés d'une interaction sociale (miracle de la post-synchro) ; • Bande originale et/ou effets sonores : +1 NS pour la séquence accompagnée.
		Mondanités • Coup de main ou taxi par une célébrité invitée jusqu'à la scène suivante : PP x2 ; • Annule tout autre coup de pouce, y compris Mondanités.
✓		**Montage** • Angles multiples (multiplie les dégâts par utilisation +1) ; • Flashback : ajoute un élément à l'intrigue, et +1 Cran ou Script à la prochaine action.
		Production • Deuxième prise (on reprend tout à partir de l'action annulée) ; • Le produit du sponsor mis en valeur dans une action donne +1 Cran ou Script.
		Réalisation • Ralenti : esquive automatique, avec ou sans "*bullet-time*" ; • Gros plan sur le visage congestionné de l'acteur : +1 Cran ou Script à son action.
		Rôle • Spécialité(s) _____, _____, NS +1 & PP x2 aux actions concernées ; • Inspiration dramatique : "*Tou as toué mon père !*", +1 Cran ou Script pour l'action.
✓		**Scénaristes** • Information claire sur la prochaine action : "*Coupe le fil rouge, crétin !*" ; • Exploiter ou contredire une information établie, +1 Cran ou Script à l'action.
✓		**SPFX** • Doublures, maquillages, CGI, etc : PP x2 pour l'action avec effets spéciaux ; • Action particulièrement impressionnante : +1 Cran ou Script pour l'action.

Défauts

Dispo	Utilisé	Défaut
✓		**Pâmoison passagère** Le réalisateur décide arbitrairement que l'acteur est assommé et sombre dans l'inconscience.
✓		CGI Foireux Les CGI ont été sous-traités à un orang-outan. C'est moche et on n'y croit pas du tout. –1 NS pour le reste de la scène.
✓		Faux raccord Un acteur tué est encore en vie ou un objet ou décor détruit sont encore intacts jusqu'à la fin de la scène.

Ultime Vengeance 3D est © 2022 Ludovic Schurr - Reproduction autorisée pour un usage personnel - https://xyrop.com

THE AEGEAN SQUAD WILL RETURN