



Elric

Cyberpunk

Chill

Hawkmoon

SOMMAIRE

N° 27 MAI JUIN 1996

TATOU

Editorial et Infos page 2

ELRIC

Profession, voleur Page 4

Auteur : Marc Girardin

Illustrateur : Chrstophe Palma

.....

ELRIC

Un bruit qui court Page 12

Auteur : Marc Girardin

Illustrateur : Christophe Palma

.....

CYBERPUNK

Archipel de dollars Page 20

Auteur : Sébastien Gnjdic

Illustrateur : Vincent Bailly

CHILL

SAVE Us Page 32

Auteur : Lissert Fabian

Illustrateur : Ludovic Debeurme

.....

CHILL

Memorandum 183 Page 38

Auteur : PLissert Fabian

Illustrateur : Ludovic Debeurme

.....

HAWKMOON

Les Jongleurs Page 44

Auteur : Laurent Hachet

Illustrateur : Alexandre Durieux

Tatou N° 27. Bimestriel. Mai-Juin 1996. Publié par Oriflam. SARL au capital de 160 000 francs, immatriculée au RC de Metz N° 339 990 517 APE 5401. Oriflam 132 rue de Marly, 57 158 Montigny les Metz. Couverture de Hubert de Lartigue. Sire Tatou est réalisé par Bruno Martin. Rédacteur en chef : Thierry Arnould. Responsable de publicité : Christophe Begey. Maquettiste : Sylvain Cordurié. Imprimerie : Imprimis. Dépôt légal à parution. Numéro ISSN : 1155-2573.



EDITORIAL

ENFIN !!!

Oui, je reconnais que cela fait maintenant un bout de temps que vous attendiez ce numéro 27 de Tatou. On a bien cru que vous nous lapideriez au Salon de la Maquette et nous avons ouverts votre courrier avec beaucoup de précautions. Mais il est enfin arrivé et comme vous pouvez le remarquer présentement, il a changé. La maquette, tout d'abord, qui, je l'espère, vous plaira. Nous avons essayé de la rendre plus moderne et plus dynamique (et de rentabiliser notre maquettiste).

Le contenu aussi changera, mais pour ce numéro vous allez découvrir les gagnants du Challenge Tatou 1995. Dans les numéros suivants, nous donnerons un autre ton aux articles, ainsi qu'aux scénarios. Mais abordons dès maintenant la grande nouveauté : Les campagnes...

En effet, nous allons essayer d'incorporer dans les prochains numéros des scénarios qui, d'évidence, se suivront. Ainsi, vous trouverez tous les deux mois, la suite de votre campagne.

Les articles et aides de jeu ne devraient pas trop changer, mais nous essaierons au possible de les faire « coller » au scénario du même jeu.

Vous aurez également droit à une autre « novation » : deux pages de « News », de rumeurs et d'indiscrétions ou de bruits de couloirs. Et, mode obligeant, vous trouverez les prochaines parutions, qu'il s'agisse de Mangas, de Musiques, de Films, voire d'autres idées ou supports d'inspirations.

Mais comme auparavant, je tiens à vous rappeler que Tatou est Votre Magazine... Alors, si vous avez des idées de scénarios, d'aides de jeu ou d'articles n'hésitez pas à les envoyer. Les meilleurs paraîtront dans nos colonnes et leurs auteurs recevront un cadeau. Par conséquent, si vous vous sentez une âme de chroniqueur médiéval ou de média-punk, osez ! Faites-nous parvenir vos oeuvres.

Ah, une petite chose encore... Les meilleurs articles et scénarios amateurs parus dans Tatou pendant l'année seront récompensés, bien entendu.

Bon, eh bien je crois que ce sera tout pour aujourd'hui, alors je ne vous souhaiterais qu'une chose : Bonne Lecture et Bonne Découverte...

Thierry Arnould

NEWS

Comme vous avez pu le voir, MEKTON Z a fleuri sur les étagères de votre magasin de jeu de rôle. Il me faut préciser ceci. Il existe bien deux sortes d'édition : une série limitée de 1000 exemplaires, reconnaissable à sa couverture en papier holographique (si si, style carte DBZ), et une série illimitée en papier aluminium. Alors, si vous n'avez pas d'exemplaires en holo, dépêchez vous, il n'y en a presque plus.

Bien entendu, je vous rappelle que nous restons à votre disposition pour tous renseignements.

* Le 36-15 ORICLAN est mort ! Suite au peu d'intérêt que suscitait ce service, nous avons préféré l'abandonner. Par contre, nous sommes en train d'étudier la possibilité de créer un service sur Internet. Alors, restez branchés !

* Challenge Tatou 1995. Alors là, je vais me permettre de pousser un petit coup de gueule ! Je ne sais pas si vous étiez trop occupés à chasser le Lotus Noir ou le Dark Vador bord noir, mais vous ne vous êtes pas bousculés au portillon pour nous envoyer vos oeuvres. A se demander si les créatifs dans le milieu du JDR n'ont pas disparu au profit de larves attendant d'être nourries avec du Jeu de Rôle prémaché et prémaîtrisé. Depuis quelques années déjà, de nombreux clubs nous avaient fait part de leur pénurie en matière de maître de jeu, mais je n'osais y croire. Je tiens à rappeler que le Jeu de Rôles est actuellement le seul vrai jeu interactif existant. Alors, il faut que tout le monde agisse...

* Mekton Zone est un fanzine dédié à la Japanimation, aux Robots géants, aux Armures de Combat et à Mekton Z. Vous y trouverez des trucs et des Astuces, des aides de jeu et la description d'un univers Interactif. Pour plus de renseignements, MEKTON ZONE, 132 rue de Marly, 57158 MONTIGNY LES METZ

* Enfin, découvrez la boîte aux lettres électronique d'ORIFLAM, sur Internet : ORI-PROD@ID-NET.FR

NE PAS MANQUER

La sortie chez KAZE de la première cassette vidéo de MACROSS 2. Un must pour les joueurs de Mekton Z. A signaler chez eux aussi la sortie de Kishin Heidan, très sympa aussi, même si c'est dans un autre genre, mais toujours avec des robots géants.



INSPI-CINE

Le phénomène Manga a au moins un gros avantage : celui de nous procurer une source intarissable d'idées et d'inspirations pour le jeu de rôles. Certains de ces mangas ou certaines de ces cassettes vidéos demandent beaucoup de modifications, d'autres moins. Dans ce cadre, j'aimerais parler d'une série de cassettes parues chez KAZE sous le titre YUGEN KAISHA. Cette série, racontant les enquêtes d'une société d'exorcisme au Japon, traite en fait de l'Horreur (avec un grand H) sur le terrain de l'humour et de l'ironie. Très plaisants à voir, ces épisodes contiennent en fait plein d'idées de scénarios et de personnages non-joueurs hauts en couleurs, facilement adaptables à CHILL. Ils peuvent aussi apporter en point de départ une bonne idée de campagne pour des joueurs fatigués de la SAVE.

INSPI-MUSIQUE

Saluons aujourd'hui une initiative intéressante. Un petit groupe d'auteurs a créé le premier CD de musique d'aide à la création. Partant sur le principe qu'il suffit d'un stimuli extérieur pour déclencher l'imagination, ces personnes ont composé un disque comprenant quatorze morceaux de musiques diverses. Ils peuvent être utilisés de deux manières. Vous pouvez les écouter calmement, en faisant le vide dans votre esprit et en attendant qu'ils vous fassent visualiser des scènes propres à être intégrées dans vos scénarios. Vous avez également la possibilité de les utiliser comme fond sonore lors de vos sessions de jeux. Une bonne initiative et un produit sympa !

Pour tous renseignements, contactez Christophe, ORIFLAM.



Profession, voleur.

Pas de surprise. Comme son titre l'indique, cet article est entièrement consacré aux voleurs.

AIDE DE JEU

Cambricoleurs, pickpockets et autres détousseurs forment une corporation dont émergent nombre de personnages-joueurs. Le voleur entre avec d'autres dans la catégorie des «incontournables», à savoir de ceux dont on peut difficilement se passer des talents pour mener à bien la plupart des aventures.

On voit mal comment une équipe d'aventuriers peut se passer d'un voleur dans ses rangs, ou du moins un individu possédant l'essentiel des compétences traditionnellement attachées au voleur. Quels sont les attraits de ce type de personnage dans le monde d'Elric ?

De l'utilité du voleur

La force ne résout pas tout et le recours à la magie, dans Elric, ne peut être systématique. De fait, pour parvenir à ses fins, les moyens détournés sont parfois les plus rapides, et souvent les seuls envisageables.

Ainsi, un voleur pourra ouvrir une porte fermée à double tour et que l'on ne peut se permettre d'enfoncer (compétence Crocheter). Tapis dans l'ombre, il pourra surprendre une sentinelle pour la mettre hors d'état de donner l'alerte (compétence Se Cacher). Il escaladera une paroi et fixera à son sommet la corde qui, sinon, rendrait l'obstacle infranchissable au reste du groupe (compétence Grimper). Le système d'Elric est ainsi fait que tout le monde ne peut pas savoir tout faire. Il en résulte qu'il faut bien que quelqu'un passe en premier pour ouvrir la voie : un voleur est naturellement tout indiqué.

Dans une maison inconnue, son expérience des cambriolages (assortie d'un jet d'Idée) autorise un voleur à deviner l'agencement des pièces et donc à mieux organiser ses recherches et celle de ses compagnons. De même, il pourra prévoir où il est probable qu'un architecte aura dissimulé une cache, une porte, un piège ; la compétence Chercher prend alors tout son sens. Ajoutons qu'un voleur a l'oreille fine, et qu'on ne le surprend pas facilement (compétence Ecouter).

Mais nous n'avons parlé jusqu'ici que des compétences techniques du voleur. En fait, elles ne sont pas les seules à faire de ce dernier un allié de poids. Le voleur est d'abord un être urbain. La ville, au sens large, est son élément. Il a des contacts dans les cités qu'il connaît et pourra facilement s'en faire dans celles qu'il découvre ; ces contacts lui permettront d'obtenir matériel et renseignements. On peut aussi extrapoler cette connaissance du milieu urbain et considérer qu'un voleur a moins de chance qu'un autre de se perdre dans une ville étrangère.



Enfin, le voleur est un individu rusé. Cette ruse peut s'exprimer à travers les divers subterfuges que nous avons décrits plus haut. Mais elle est surtout la conséquence d'un état d'esprit plus général : le parti pris de la prudence. Au titre de cette prudence, un voleur peut avoir une excellente influence sur le groupe : pourquoi franchir un obstacle quand on peut le contourner ? Pourquoi affronter un adversaire quand on peut négocier ? Etc. Bien sûr, les voleurs n'ont pas l'exclusivité de la prudence. Mais elle est pour eux une seconde nature ; mieux, elle est la condition nécessaire de leur propre survie.

Ainsi, on voit comment un voleur peut mettre non seulement ses compétences, mais également son bon sens au service du groupe. Si on lui laisse l'occasion d'agir et si ses conseils sont écoutés, nombre de mauvais coups pourront être évités. Pour conclure sur ce point, nous dirons que le premier atout d'un bon voleur n'est pas de résoudre les problèmes, mais de les éviter.

Le voleur dans Elric

Selon les règles d'Elric, le voleur n'est que l'une des 20 professions proposées. A ce titre, elle donne accès à 8 compétences dont une compétence d'armes et une compétence représentant la spécialité du personnage. Par ordre alphabétique, les six autres compétences qui complètent la liste sont les suivantes : Chercher, Crocheter, Déguisement, Ecouter, Grimper et Se cacher.

Les règles décrivent le voleur comme un « professionnel du crime : cambrioleur, agresseur, pickpocket, etc. » (Elric, page 65). Sous cet angle, il est curieux que la liste des compétences du voleur ne propose aucune compétence permettant justement de faire métier de pickpocket. Certes, la compétence libre peut remplir ce vide. Mais notre voleur doit-il dès lors renoncer à la compétence Déplacement Silencieux ? Cette compétence, autre grande absente de la liste de base, nous semble tout aussi indis-

pensable. Le comble est que les auteurs d'Elric reconnaissent indirectement la nécessité de la compétence Déplacement Silencieux en incluant le sort Enjambée de Cran Liret dans la liste des sorts optionnels du voleur. Pour mémoire, rappelons que ce sort permet pour chaque point de magie dépensé de « augmenter de 20 % l'efficacité du Déplacement silencieux de la cible et ce, pour toute la durée du sort » (Elric, page 139).

Ainsi, la liste des compétences du voleur oublie bel et bien deux compétences primordiales. Mais ce n'est pas là, à nos yeux, son seul défaut. Car si elle oblige le personnage-joueur à faire le choix entre des talents de pickpocket et l'art d'avancer sans bruit, cette liste s'offre le luxe de proposer la compétence Déguisement. La compétence Déguisement, certes, peut rendre bien des services à un voleur. Mais le jeu en vaut-il la chandelle ? Un voleur gagne-t-il vraiment à pouvoir se déguiser au lieu de savoir vider les poches ou se déplacer sans bruit ? Il nous semble que non.

Bref, la liste des compétences du voleur semble partiellement inadaptée. Un joueur qui s'y fie entièrement aura sans doute bien des difficultés à créer un voleur réellement compétent. Pour remédier à cela, nous mettons à votre disposition les deux options qui suivent.

Première option

La première option, la plus évidente, est celle que certains Meneurs ont d'ores et déjà choisie. Il s'agit tout simplement de remplacer la compétence *Déguisement* par la compétence *Déplacement Silencieux* dans la liste des compétences du voleur. Cette substitution ne pourra naturellement se faire qu'avec l'accord du joueur qui, plus qu'un autre, a un droit de regard sur son personnage. Certes, cette solution ne fait pas des pickpockets de tous les voleurs. Cependant, les joueurs auront toujours la possibilité de se faire une spécialité de cette noble activité en conservant l'avantage de la compétence libre, laquelle reste encore en vigueur.

Voleur, nouvelle version

Vous étiez un professionnel du crime en tant que cambrioleur, agresseur, pickpocket, etc. Au début de votre «activité», cela vous paraissait astucieux et profitable.

Cependant, un vol a mal tourné. Il est possible que vous ayez cambriolé la mauvaise personne et que vous vous soyez fait un ennemi puissant. Peut-être vous êtes-vous rangé à présent.

Le fait de réussir une carrière d'aventurier vous permettra d'oublier le passé... enfin, peut-être.

Compétences : Grimper, Déplacement Silencieux, Se Cacher, Ecouter, Crocheter, Chercher, une compétence d'armes et une autre compétence pour votre spécialité.

Sorts optionnels : *Cil de Rat* (1), *Enjambée de Cran Liret* (1-4), *Sauvegarde* (3).

Argent supplémentaire : 500 bronzes.

La compétence Pickpocket

Avant d'aborder la seconde option promise plus haut, il est nécessaire de s'arrêter sur le problème de la compétence *Pickpocket*. En effet, cette compétence n'existe pas.

Pour autant, les règles d'Elric n'interdisent pas aux PNJs de faire les poches de leurs congénères. Il est possible de recourir à un jet de DEX. Les règles disent qu'un jet de DEX réussi pourra permettre «de prendre un objet sans être remarqué» (Elric, page 52). On lit que la compétence *Artisanat* (Tour de Passe-Passe) «procure une utile faculté dans le maniement de toutes sortes de petits objets. Son utilisateur (...) peut subrepticement ramasser des objets menus» ; et il est précisé : «excellent pour faire les poches ou couper une bourse» (Elric, page 67).

Faute de proposer une compétence précise, les règles offrent deux solutions de remplacement qui, en définitive, se télescopent. A choisir, on préférera la seconde solution. Avec la première, tout un chacun, pour peu qu'il possède un bon score en DEX, peut être pickpocket. C'est illogique, car les pickpockets professionnels s'entraînent durement et une habileté naturelle ne suffit pas ; c'est un métier. Au moins, *Artisanat* (Tour de Passe-Passe) est une compétence que tous les personnages-joueurs, aussi habiles soient-ils, ne possèdent pas. Mais en assimilant la pratique d'un pickpocket à l'art d'un prestidigitateur, il se crée une confusion des genres qui ne nous satisfait pas.

Véritablement, le plus simple est encore de créer une compétence *Pickpocket*. C'est cette solution que nous vous proposons. La compétence *Pickpocket* a d'ailleurs son équivalent dans les règles de *Stormbringer*, l'ancêtre d'Elric. Comme il se doit, un personnage-joueur ayant développé la compétence *Artisanat* (Tour de Passe-Passe) dans le seul but de voler son prochain pourra transférer l'intégralité de son pourcentage dans la nouvelle compétence *Pickpocket*.

Pickpocket (05 %)

Cette compétence recouvre tout l'art du pickpocket. Elle permet de subtiliser de petits objets à une tierce personne sans qu'elle s'en aperçoive. Il peut s'agir de lui faire les poches, de couper sa bourse, de décrocher une broche, de détacher un bracelet, d'ôter une bague, un collier, un pli glissé dans une manche, etc. Si l'objet en question est caché, le voleur doit avoir connaissance de son emplacement probable avant de tenter de le voler. Concernant le vol des objets en contact direct avec la peau de la victime, le jet doit obligatoirement être réussi sous la moitié de la compétence.

Un jet raté indique que le voleur ne parvient pas à subtiliser l'objet visé. Un jet d'Ideé assorti d'un bonus de 25 % suffit à la victime pour se rendre compte de la tentative de vol et identifier son agresseur. Une maladresse indique que le voleur ne parvient pas à subtiliser l'objet visé. Pire, la victime se rend automatiquement compte de la tentative de vol et identifie son agresseur.

Un jet réussi sous la moitié du pourcentage indique que le voleur parvient à subtiliser l'objet visé. En outre, la victime n'a aucune chance de remarquer quoi que ce soit. Un jet réussi au dessus de la moitié du pourcentage indique que le voleur parvient à subtiliser l'objet visé. La victime doit réussir un jet d'Ideé critique pour se rendre compte de la tentative de vol et identifier son agresseur.

Au vu de l'étroite corrélation existant entre la compétence *Pickpocket* telle que nous la décrivons et la compétence *Artisanat* (Tour de Passe-Passe) telle qu'elle est décrite dans les règles, un personnage qui possède l'une ou l'autre de ces compétences bénéficie de la moitié du pourcentage de l'une comme base de la seconde. A savoir, un personnage possédant *Pickpocket* 60 % bénéficie d'une base de 30 % - au lieu des 5 % normaux - en *Artisanat* (Tour de Passe-Passe). Si la seconde compétence n'est pas développée indépendamment, son pourcentage progresse proportionnellement à celui de la «compétence mère».

Seconde option

Maintenant que nous disposons d'une compétence Pickpocket digne de ce nom, nous pouvons revenir à l'essentiel, soit aux problèmes posés par la liste des compétences du voleur.

Si celle-ci nous semble incomplète, c'est à la fois parce qu'elle veut trop bien faire, et que nous lui en demandons trop. Elle veut trop bien faire en permettant au voleur d'être également un espion ; c'est probablement pour cette raison que la liste propose la compétence Déguisement dont nous avons déjà mis en doute la nécessité. Mais nous lui en demandons trop quand, dans les strictes limites de 8 compétences que comptent toutes les listes des professions, nous voulons que la liste du voleur permette de créer aussi bien un cambrioleur qu'un pickpocket.

En définitive, les activités des voleurs tels que nous les imaginons sont très vastes. Trop vastes, même, pour être illustrées par seulement huit compétences. Un voleur complet devrait savoir fouiller, se déplacer silencieusement, se cacher, grimper aux murs, crocheter des serrures, désamorcer des pièges, faire les poches, se battre correctement avec au moins une arme, écouter aux portes, sans oublier la sempiternelle compétence libre à laquelle tous les personnages-joueurs ont droit...

De fait, plutôt que de vouloir faire du voleur un criminel touche-à-tout mais forcément incomplet, nous vous proposons deux nouvelles professions en lieu et place de celle du voleur. Si cette option vous tente et que vous utilisez la Table des Professions (Elic, page 61) jetez un D100 si un voleur est obtenu puis consultez la table suivante.

Table du Voleur

D100	Profession
01-40	Cambrioleur
41-100	Détrouseur

Le cambrioleur et le détrouseur sont deux nouvelles professions inspirées du voleur. Il est à préciser qu'elles proposent un tronc commun de compétences. Cependant, elles correspondent à des spécialités tout à fait distinctes dans cette vaste confrérie des malfrats.

Les compétences communes aux deux professions sont celles qui suivent : Se Cacher, Déplacement Silencieux, une compétence d'armes au choix ; chacune propose en outre une compétence libre représentant la spécialité du personnage. Les quatre autres compétences présentées par chaque profession sont différentes. Enfin, sachez que les sorts optionnels proposés diffèrent également. Il en va de même pour l'argent supplémentaire offert par le maître de jeu à la création du personnage.

Tous les sorts cités sont décrits dans les règles de base d'Elic à l'exception du sort Adresse de Cran Liret, tiré des Versets Impies (page 38).

Voleur 1 : Cambrioleur

Vous étiez ou êtes encore un voleur professionnel. Mais plutôt que de détrousser les promeneurs imprudents au risque de tomber sur une victime récalcitrante ou une patrouille du guet, vous allez chercher l'argent là où il se trouve, au domicile des marchands, notables et autres riches particuliers des cités.

Maintenant, une ancienne victime qui a le bras long, les autorités de votre ville natale ou d'anciens complices vous obligent à courir le pays. Mais vos talents trouveront bientôt d'autres occasions de s'exprimer.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège, Chercher, Crocheter, Déplacement silencieux, Grimper, Se Cacher, une compétence d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Adresse de Cran Liret (1-4), Enjambée de Cran Liret (1-4), Sûreté de Cran Liret (1-4).

Argent supplémentaire : 500 bronzes.



Voleur 2 : Détrouseur

Vous étiez, et êtes peut-être encore, un voleur professionnel. C'est une vie dangereuse, mais tout aussi excitante que lucrative. La rue et les mauvais quartiers sont votre domaine. Vous y croisez les victimes que vous délestez en douceur ou par la menace. Au besoin, vous savez faire le coup de poing.

Maintenant, une ancienne victime qui a le bras long, les autorités de votre ville natale ou d'anciens complices vous obligent à courir le pays. Mais vos talents trouveront bientôt d'autres occasions de s'exprimer.

Compétences : Bagarre, Chercher, Déplacement Silencieux, Ecouter, Pickpocket, Se Cacher, une compétence d'armes et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Adresse de Cran Liret (1-4), Enjambée de Cran Liret (1-4), Sauvegarde (3).

Argent supplémentaire : 300 bronzes.

Voleur 3 : Espion

Vous vous êtes fait une spécialité d'espionner les gens. Travaillez-vous pour le compte d'un riche employeur capable de payer cher les secrets privés, militaires ou commerciaux que vous surprenez ? Vendez-vous vos renseignements au plus offrant ? Ou êtes-vous à votre compte et faites-vous chanter vos malheureuses victimes ? Vos dons de comédien et votre science du déguisement vous permettent de vous infiltrer partout.

Dernièrement, un événement a précipité votre départ. Avez-vous surpris un secret trop lourd à porter ? Avez-vous été démasqué ? Quoi qu'il en soit, il y a fort à parier que vous avez du monde à vos trousses.

Compétences : Crocheter, Déguisement, Déplacement Silencieux, Dissimuler un Objet, Ecouter, Se Cacher, une compétence d'armes, et une autre compétence pour votre spécialité.

Sorts optionnels : Assimiler Personne (4), Œil de Rat (1), Compréhension (1), Ruse de Cran Liret (1-4).

Argent supplémentaire : 1000 bronzes.

La profession d'Espion

Vous aurez sans doute remarqué que la compétence Déguisement a totalement disparu de la liste de compétences du Cambrioleur ou du Détrouseur. Nous avons déjà justifié ce choix. Cependant, nous avons indiqué que la présence de cette compétence dans la liste originelle du voleur indiquait certainement une volonté de permettre au voleur d'agir également comme un espion.

S'il ne nous paraît toujours pas indispensable que le voleur lambda sache se déguiser, il ne faut pas pour autant limiter le choix du joueur en lui interdisant de faire un espion de son personnage. Outre le voleur originel, seul le mendiant (Elric, page 63) propose la compétence Déguisement. A tout prendre, le mendiant ne semble pas réellement adapté aux missions d'espionnage ; sa compétence Déguisement a surtout pour objet de simuler blessures et infirmités. En conséquence, nous proposons une nouvelle profession, l'espion.

Si cette option vous tente et que vous utilisez la Table des Professions (Elric, page 61) jetez un D100 si un voleur est obtenu puis consultez la table suivante.

Table du Voleur

D100	Profession
01-10	Espion
11-45	Cambrioleur
46-100	Détrouseur

Pour simplifier, nous assimilons l'espion à une profession dérivée du voleur. Les cambrioleurs et détrouseurs s'intéressent aux valeurs ; l'espion recherche des documents ou des renseignements. Mais les uns comme les autres tirent profit de ce qui ne leur appartient pas. Mais finalement, l'espion fait un piètre voleur. En revanche, il n'a pas d'égale pour les missions d'infiltration à court, moyen ou long terme. Tout cela grâce à ses dons de comédien et à sa science du déguisement.

Les sorts Assimiler Personne, Compréhension et Ruse de Cran Liret sont tirés des Versets Impies (pages 39, 40 et 47).

Gros plan sur un éventail de compétences

Quelques compétences du cambrioleur, du détrouseur ou de l'espion méritent qu'on s'y arrête. Outre la compétence Pickpocket, largement développée plus haut, nous nous intéresserons aux compétences suivantes : Crocheter, Déguisement et enfin Artisanat (Serrurerie).

• **Crocheter :** le crocheter est l'une des activités privilégiées du voleur. Les règles (Elric, page 68) disent que «les serrures des Jeunes Royaumes sont simples. En effet, la magie garde tout objet de grande valeur». Autant dire tout de suite que ce point de vue nous semble très discutable.

Dans Elric, la magie est loin d'être un élément domestique et quotidien. Il n'y a pas à tous les coins de rue des magiciens prêts à vendre leurs services. De fait, si rien ne s'oppose à ce qu'un trésor royal ou le coffre d'un puissant banquier bénéficie d'une protection magique, on imagine mal comment le moindre usurier pourrait protéger sa cassette à l'identique. Et quand bien même ce serait le cas, pourquoi ne pas accumuler les sécurités en ajoutant une bonne serrure à une protection magique ? Et que dire des portes d'entrée domestiques ? S'ouvrent-elles d'un simple coup d'épaule faute d'avoir un démon pour les garder ?

Dans certains royaumes, l'état de la technique est certainement suffisant pour permettre le développement de serrures de qualité. C'est principalement le cas des royaumes affiliés à la Loi, où la science progresse au détriment de la magie. Nous vous proposons donc d'évaluer différentes qualités de serrures ; à chacune d'entre elles correspond un modificateur applicable au jet de Crocheter. La fréquence indique (à titre purement informatif) le degré de rareté de chaque serrure.

Considérant que les pièges peuvent également être de qualité variable, les modificateurs proposés peuvent également s'appliquer aux jets de Amorcer/Désamorcer un Piège.

• **Déguisement** : la compétence Déguisement est une compétence très complète puisqu'elle permet au personnage de changer «d'attitude, de style vestimentaire, et/ou de voix» (Elric, page 68). C'est certainement la compétence privilégiée de l'espion tel que nous l'avons conçu. Grâce à elle, le personnage peut soit changer d'apparence, soit prendre l'apparence d'un autre. Il est nécessaire de bien distinguer les deux cas.

Changer d'apparence signifie que le personnage désire simplement ne pas être reconnu. Mais il ne cherche pas pour autant à imiter une personne particulière. Il peut librement choisir l'apparence qu'il désire prendre, ou res-

pecter quelques grandes règles générales s'il désire se mêler à une faune bien précise. Prenons comme premier exemple un personnage qui se sait recherché par des tueurs.

Pour leur échapper, il est libre de choisir son nouveau «look» en sachant que plus grandes seront les modifications, meilleures seront ses chances de ne pas être reconnu. Second exemple, imaginons un personnage qui veut s'introduire dans une place forte mais dont le visage est connu de la plupart des gardes. Son ambition est double : il doit d'abord faire en sorte de ne pas être reconnu, mais il doit également choisir sa nouvelle apparence avec soin pour pouvoir passer inaperçu (un uniforme des gardes semble tout indiqué).

Dans les lignes consacrées à la compétence Déguisement (Elric, page 68), il est dit que les chances de succès du déguisement seront moindres si

le personnage choisit «un sexe, un âge, une taille ou une race» différents des siens. En réponse, nous proposons différents modificateurs applicables au jet de Déguisement selon les ambitions du personnage.

Changer de sexe n'est pas chose aisée (-20 %). Changer de taille n'est possible que dans une certaine mesure ; en clair, cela signifie que le personnage ne peut modifier sa TAI apparente que d'un point (-5 %). Changer de visage est peut-être ce qu'il y a de plus simple. Pour chaque point retranché à l'APP, comptez -5 % de malus ; pour chaque point ajouté, comptez -10% de malus (il est en effet plus difficile de s'embellir).

Concernant l'âge, nous devons raisonner selon des tranches d'âge. Les cinq tranches d'âge que nous proposons sont : Enfance, Adolescence, Jeunesse, Maturité, Vieillesse. Un personnage ne peut se rajeunir que d'une tranche d'âge ; en revanche, il peut se vieillir autant qu'il le veut. Pour chaque tranche d'âge, comptez un malus cumulatif de -10%. Songez qu'entre les tranches d'âge Enfance, Adolescence et Jeunesse, des modifications de la TAI peuvent s'imposer. Ajoutons que changer son âge signifie non seulement changer son apparence, mais aussi sa gestuelle ; un vieillard ne peut imiter la souplesse naturelle d'un jeune homme. Enfin, le Meneur est libre de considérer qu'il est plus facile à une femme de se faire passer pour un jeune homme ; il peut donc varier les modificateurs en conséquence.

Reste le problème du changement de race. Il paraît logique qu'un personnage ne puisse imiter qu'une race anthropomorphe. Dès lors, le Meneur est seul juge. Il ne doit pas être très difficile de se grimer en Melnibonéen ou en Mabden ; se faire passer pour un homme ailé de Myrrhyn est certainement plus complexe. L'essentiel des modificateurs que nous venons de proposer est résumé dans le tableau en début de page suivante.

Serrure	Modificateur	Fréquence
Médiocre	+10 %	2 sur 10
Simple	0	5 sur 10
Complexe	-10 %	2 sur 10
Très complexe	-25 %	1 sur 10





Déguisement	Modificateurs
Changer de sexe	-20 %
+/-1 TAI	-10 %
-1 APP	-5 %
+1 APP	-10 %
Par tranche d'âge	-10 %
Changer de race	variable

Il reste à voir dans quelle mesure une tierce personne peut découvrir la supercherie. Le personnage déguisé est automatiquement découvert, ou du moins paraît louche, s'il a raté son jet de Déguisement. Sinon, il faudra réussir un jet de Sagacité ou de Chercher. Ce jet sera assorti d'un modificateur négatif égal à la moitié des modificateurs imposés au personnage déguisé. Ainsi, un personnage réussissant son jet de Déguisement malgré un malus cumulé de -20 % impose un malus de -10 % pour être démasqué. A la discrétion du MJ, l'obscurité ou, de manière générale, une mauvaise visibilité peuvent favoriser le personnage déguisé. Enfin, une réussite critique en Déguisement réduit à néant les chances d'être découvert.

Comme on le voit, se déguiser n'est pas simple : le personnage qui veut trop bien faire risque d'accumuler très vite les modificateurs négatifs. Mais les choses sont encore plus complexes quand il s'agit de ressembler à une personne donnée. C'est toute la différence qu'il y a entre le travestissement et l'imitation. Il ne s'agit plus simplement de changer d'apparence. Il faut en outre copier la voix, l'attitude et les habitudes du modèle pour espérer tromper son monde. Les règles (Elic, page 68) proposent tout simplement de diviser par deux les chances de succès du personnage. Nous nous en tiendrons là pour l'essentiel. Avant la division, cependant, n'oubliez pas d'appliquer les modificateurs négatifs nécessaires selon la table proposée plus haut. Le Meneur pourra en outre appliquer un modificateur positif plus ou moins fort selon que le personnage connaît bien ou très bien le modèle (+10 à +25 %).

Quoiqu'il en soit, l'illusion ne pourra être entretenue qu'à une certaine distance dans l'esprit des intimes du modèle. Quel que soit son talent, bien malin celui qui parviendra à se faire passer pour votre père ou votre meilleur ami sous vos yeux. Précisons qu'il est indispensable que l'imitateur connaissent au moins de vue son modèle pour espérer tromper son monde.

• **Artisanat (Serrurerie)** : cette compétence d'artisanat n'entre dans aucune des listes de compétences des différents types de voleurs que nous vous proposons plus haut. Elle peut néanmoins s'avérer fort utile, et plus particulièrement aux cambrioleurs. Telle que nous la concevons, cette compétence permet de concevoir, réaliser et réparer des serrures (et tout autre mécanisme de précision). On imagine donc les services qu'elle peut rendre à un crocheteur.

A supposer qu'il dispose du temps nécessaire, un personnage peut employer la compétence Artisanat (Serrurerie) pour étudier la serrure qu'il s'apprête à crocheter. Il jette alors les dés sous cette compétence pour vérifier s'il connaît et reconnaît la serrure.

Appliquez à ce jet les modificateurs éventuels dus à la qualité de la serrure (cf. Crocheter, plus haut) : les serrures les plus complexes étant aussi les plus rares, il est d'autant moins probable que le personnage les connaisse et puisse en découvrir les secrets.

Si le jet de Serrurerie est un succès, le personnage reconnaît la serrure. Il bénéficie alors d'un bonus de +10 % à son jet de Crocheter. Ce bonus s'ajoute ou se retranche aux éventuels modificateurs relatifs à la qualité de la serrure. On crochète ainsi une serrure Médiocre avec un bonus de +20 % ; et une serrure Très complexe, avec un malus réduit à -15 %. Si le jet de Serrurerie est un succès critique, le modificateur au jet de Crocheter est de +25 %.

Si le jet de Serrurerie est un échec, le personnage ne reconnaît pas la serrure ; il ne bénéficie alors d'aucun bonus à son jet de Crocheter ; les modificateurs éventuels dus à la qualité de la serrure s'appliquent toujours. Si le jet de Serrurerie est une maladresse, le personnage croit reconnaître la serrure et se trompe. Son jet de Crocheter est alors pénalisé par un malus de -25 %.

Ce malus s'ajoute ou se retranche aux éventuels modificateurs relatifs à la qualité de la serrure. On peut ainsi crocheter une serrure Médiocre avec un malus de -15 %, voire une serrure Très complexe, avec un malus accumulé de -50 %.

Le Meneur de jeu est libre de considérer que la compétence Artisanat (Serrurerie) peut servir à connaître et reconnaître les mécanismes des pièges. Les jets de Amorcer ou Désamorcer un Piège pourront alors être modifiés sur les mêmes bases que les jets de Crocheter.

En conclusion

Voilà qui conclut ce rapide tour d'horizon de la profession du voleur dans Elric. Il aurait sans doute été possible de préciser d'autres points obscurs, et en particulier de s'arrêter sur d'autres compétences primordiales, mais l'espace nous est compté. Toutefois, nous espérons que vous trouverez dans cet article de quoi donner encore davantage de relief au petit monde de la truanderie, à vos personnages et à vos parties de manière général.

MEKTON Zone

Rejoignez Mekton Zone !

Envoyez-nous votre nom, prénom, âge et adresse, ainsi qu'une description sommaire de votre campagne et de votre équipe de joueurs. Vous recevrez tous les trimestres un rapport de Mekton Zone qui vous tiendra au courant des nouveautés en matière de Méchas et de Japanimation.

Notre adresse :

Mekton Zone
Société Oriflam
132, rue de Marly
57158 Montigny les Metz

Un bruit qui court

L'amour, toujours l'amour ! Mais il est souvent à l'origine de bêtises dont les conséquences peuvent être fâcheuses.

SCENARIO

L'action se déroule dans une petite ville portuaire de Vilmir, Urilo. Comme chaque année se tient une grande foire marchande qui réunit non seulement des commerçants venus des quatre coins du pays mais aussi nombre d'équipages corsaires venus vendre tout ou partie de leurs butins.

Introduction

Cette année, une rumeur court dans Urilo alors que la foire bat son plein : des jeunes femmes et adolescentes de la ville seraient enlevées pour être revendues comme esclaves par certains corsaires. La rumeur est sans fondement mais nombreux sont ceux qui y croient dur comme fer.

C'est dans ce contexte que disparaît Siona Garkan, la fille d'un riche bourgeois de la ville. Contrairement aux apparences - et à ce que tout le monde croit -, Siona n'a pas été enlevée. C'est en effet de son plein gré qu'elle a rejoint celui qu'elle aime, Dariem. Dariem est un troubadour talentueux mais miséreux, plus ou moins associé à une bande de voleurs sans scrupules. Les deux jeunes gens se sont rencontrés par hasard et aimés au premier regard. Par la suite, ils parvinrent à se revoir en déjouant la surveillance familiale serrée dont Siona faisait l'objet. Très vite, ils comprirent qu'ils ne pouvaient pas vivre l'un sans l'autre. Néanmoins, jamais le père de Siona n'accepterait que sa fille épouse un artiste itinérant.

Il fallait donc se passer du consentement paternel. La rumeur des enlèvements donna un début de solution aux deux jeunes gens. En déguisant la fuite de Siona en un kidnapping dont elle serait la prétendue victime, on pourrait habilement détourner les soupçons et lancer les enquêteurs sur une fausse piste. Restait à régler un problème : celui de l'argent. Sans pécule, Siona et Dariem n'iraient pas très loin. Aussi Dariem décida-t-il de puiser dans les fonds secrets des voleurs dont il était le complice occasionnel.

L'affaire fut organisée en quelques jours. Dariem passa à l'action tandis que la foire marchande entamait sa quatrième et dernière semaine d'activité et que la rumeur était plus vivace que jamais. Cette fameuse nuit, il subtilisa une petite fortune au Q.G. des voleurs puis courut rejoindre sa belle qui avait laissé derrière elle quelques indices permettant de conclure à un enlèvement

Les rumeurs prennent souvent naissance dans la bouche de commères toujours bien intentionnées. Pourtant, si certaines peuvent causer du tort, d'autres s'avèrent très utiles.



crapuleux. Ensemble, ils trouvèrent refuge dans une chambre discrète en attendant d'embarquer à bord d'un des nombreux navires corsaires qui, à la fin de la foire, prendraient le large.

Malheureusement, Dariem et Siona avaient compté sans deux éléments d'importance. D'abord la colère des voleurs qui ne reculeront devant rien pour reprendre possession de leur bien. Et ensuite le talent de ceux que le père de Siona va engager pour retrouver sa fille. C'est en effet à ce titre que les personnages-joueurs entrent en scène.

Synopsis

Cette aventure commence donc à Urilo, lorsque les personnages-joueurs sont engagés par le riche Orlo Garkan pour retrouver sa fille, Siona. Le bourgeois est d'autant plus inquiet que cette disparition a sans doute quelque chose à voir avec celles dont furent victimes d'autres jeunes filles au cours des semaines passées. Devant l'incapacité des autorités locales à mettre fin aux enlèvements, Orlo Garkan préfère faire appel à des particuliers intéressés.

Un rapide examen de la chambre de Siona confirmera l'hypothèse de l'enlèvement (Siona, pas la chambre). Mais les personnages-joueurs disposent en définitive de bien peu d'éléments pour entamer leurs recherches. Aussi, peut-être voudront-ils enquêter en ville avec l'espoir d'établir un lien éventuel entre l'enlèvement de Siona et celui des autres jeunes femmes disparues. Hélas, cette piste ne les mènera nulle part.

Et pour cause : il n'y a pas d'autres jeunes femmes enlevées. Les personnages-joueurs vont donc perdre un temps précieux pour découvrir simplement qu'ils sont suivis et épiés.

C'est alors qu'Orlo Garkan contacte les personnages-joueurs pour leur faire part d'une nouvelle. En fouillant à son insu la chambre de la vieille Nuria (la gouvernante de Siona), il a découvert une broche appartenant à sa fille et que l'on croyait volée. Soupçonnant la servante d'être pour quelque chose dans l'enlèvement de Siona mais craignant de faire un impair, Orlo Garkan demande aux personnages-joueurs de suivre discrètement Nuria dans ses déplacements.

Un soir, cette filature mènera les personnages-joueurs dans le quartier le plus pauvre mais aussi le plus dangereux d'Urilo. Malheureusement, avant de pouvoir apprendre où allait la gouvernante, les personnages-joueurs tomberont dans une embuscade tendue par des malfrats. Les personnages-joueurs sortiront certainement vivants de l'affrontement mais ils auront perdu la trace de la vieille.

Tout porte maintenant à croire que Nuria a attiré les personnages-joueurs dans un piège. Ceux-ci voudront alors sans doute tirer les vers du nez de la gouvernante. Ils apprendront ainsi que la vieille n'est pour rien dans l'embuscade mais qu'elle a bien aidé Siona à retrouver Dariem en participant à la mise en scène de son faux enlèvement ; mieux, elle sait où se cachent les deux amants.

Toutes les minutes comptent maintenant. Car si les voleurs qui ont attaqué les personnages-joueurs sont les mêmes que Dariem a volés, il est fort probable que eux aussi pourront bientôt retrouver les jeunes gens. Il est même peut-être déjà trop tard...

Principaux PNJs

Suit maintenant une galerie de portraits qui présentera les principaux intervenants impliqués dans ce scénario.

Orlo Garkan

Orlo Garkan est un Vilmirien d'une quarantaine d'années. Il est de taille moyenne, blond, légèrement dégarni sur le haut du crâne. Ses yeux sont d'un bleu très pâle ; il porte le bouc et la moustache. Il est assez bel homme ; sa santé physique est excellente. Il est toujours habillé avec élégance mais sans ostentation.

Né sans fortune, Orlo Garkan a commencé sa carrière comme marchand itinérant avant de rassembler un petit pécule et de s'installer à Uirilo. Il se maria alors mais sa femme mourut en mettant au monde leur premier enfant, une fille, Siona. Orlo Garkan n'est pas le plus riche bourgeois de la ville, mais son élégance, ses succès commerciaux (il travaille beaucoup avec l'île des Cités Pourpres) et son veuvage font de lui une personnalité très en vue. C'est un homme loyal, bon mais coléreux. Son principal défaut est qu'il entend tout régler chez lui et

veut faire le bonheur de ceux qu'il aime (dont sa fille) malgré eux ; ce trait de caractère aveugle parfois son jugement.

Les Voleurs

Les voleurs dont il est ici question constituent une bande de 20 à 30 membres à laquelle Dariem appartient plus ou moins. Vous trouverez la description du voleur lambda de cette bande plus loin dans le scénario. Deux malfrats sortent du lot et méritent d'être considérés dès à présent.

Jurak

Jurak est le chef incontesté de cette bande de voleurs. C'est un détrousseur (voir article ci-joint) de la pire espèce. A cinquante ans, c'est encore un excellent athlète et un combattant redoutable. Il n'est que Vilmirien d'adoption puisqu'il vit le jour en Tarkesh. Il est plutôt petit, mais très souple et musclé. Comme la plupart des Tarkeshites, il a le teint mat et les yeux noirs ; son visage est en lame de couteau et son regard cruel n'est qu'un pâle reflet des horreurs dont il est capable.

Jurak quitta très tôt le Tarkesh avant de commencer sa sinistre carrière en Ilmiora. Il acquit bientôt une

réputation méritée d'égorgeur sans scrupules et dut finalement partir vers d'autres horizons. Il s'établit alors à Jadmar, où on ne le connaissait pas encore. Finalement, il fuit la capitale du Vilmir après un triple meurtre crapuleux. Il s'établit à Uirilo il y a cinq ans et ne tarda à y être connu comme le loup blanc (mais toujours insaisissable). Jurak sait que c'est Dariem qui a volé les quelques 5 000 GB qui manquent à son trésor. Il est prêt à tout pour retrouver son bien et tuer le troubadour de la pire manière. Il mène actuellement sa propre enquête.

Sarfir

Sarfir est le bras droit de Jurak. Il a environ 30 ans. Il est assez grand, maigre. Ses cheveux sont châtains, ses yeux sont noisette. Exceptée sa maigre (qu'il peut facilement dissimuler), Sarfir a un physique des plus conventionnels. C'est pour lui un avantage, car il fait profession d'espion (voir article ci-joint). Sarfir est passé maître dans l'art du déguisement au point qu'il prend parfois plaisir à tromper même ses intimes.

Sarfir possède aussi peu de sens moral que Jurak. Sa seule loyauté va d'ailleurs à ce dernier qu'il rencontra à Jadmar et avec lequel il fait équipe

Orlo Garkan

FOR 12 CON 15 TAI 12 INT 10
POU 9 DEX 13 APP 15

Points de Vie : 14

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : Rapière 65 %

Sorts : aucun

Démons et élémentaires Liés : au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Eloquence 70 %, Equitation 60 %, Evaluer 80 %, Jeunes Royaumes 50 %, Langue étrangère (Ilmioran) 70 %, Marchander 85 %, Monde naturel 45 %, Orientation 60 %, Sagacité 65 %.

Jurak

FOR 16 CON 15 TAI 9 INT 12
POU 9 DEX 17 APP 8

Points de Vie : 12

Armure : 1D6 (heaume), Cuir maritime

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Cimeterre 95 %, Bagarre 50 %, Dague 70 %

Sorts : aucun

Démons et élémentaires Liés : au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Chercher 60 %, Déplacement Silencieux 75 %, Ecouter 60 %, Equitation 30 %, Esquive 70 %, Grimper 40 %, Pickpocket 50 %, Se Cacher 90 %.

Sarfir

FOR 13 CON 14 TAI 15 INT 15
POU 12 DEX 14 APP 10

Points de Vie : 15

Armure : 1D6 (heaume), Cuir maritime

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Dague 90 %, Bagarre 50 %, Dague lancée 70 %

Sorts : aucun

Démons et élémentaires Liés : au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Crocheter 80 %, Déguisement 95 %, Déplacement Silencieux 70 %, Dissimuler un objet 60 %, Ecouter 70 %, Esquive 50 %, Grimper 40 %, Se Cacher 65 %.

depuis bientôt dix ans. Sarfir est chargé de surveiller Orlo Garkan et sa maison ; il ne tardera pas à suivre les personnages-joueurs.

La vieille Nuria

Nuria est une vieille femme aussi allègre que ses 60 années bien tassées le lui permettent. Elle est de taille moyenne, plutôt ronde et aussi fripée qu'une vieille pomme. Nuria est native d'Urilo. Elle y a d'abord vécu comme nourrice indépendante ; à savoir : elle s'occupait de plusieurs enfants, issus de différentes familles, qui logeaient chez elle 24 heures sur 24. A la mort de

son marin de mari, elle fut engagée par Orlo Garkan pour se consacrer exclusivement à Siona. Plus tard, elle resta au service de la famille Garkan et plus particulièrement à celui de Siona devenue jeune fille ; elle fut pour elle une véritable mère et les mauvaises langues ajoutent qu'elle consola également le père de son veuvage durant les premières années. Nuria fut en effet une belle femme, et cela peut encore se voir.

Confidente privilégiée de Siona, Nuria apprit très vite l'amour que la jeune fille porte au fringant troubadour. Dans un premier temps, la ser-

vante s'efforça de décourager cet amour, car elle le savait impossible. Mais elle comprit bientôt que c'était en vain et, par affection pour sa fille adoptive, facilita les rencontres. Lorsque Siona lui révéla qu'elle comptait s'enfuir avec Dariem, Nuria fut au désespoir. Elle était partagée entre le désir de faire le bonheur de Siona et celui de rester fidèle à Orlo Garkan.

Finalement, convaincue que le père ferait tout pour empêcher ce mariage et que la fille n'y survivrait pas, Nuria décida d'aider la fugue de cette dernière. Elle aida les jeunes gens à trouver un refuge dans la ville, et participa à la mise en scène de l'enlèvement. La nuit de son départ, Siona remit à Nuria une broche en guise d'affection et lui fit promettre de lui rendre visite le plus souvent possible avant qu'elle ne quitte la ville pour toujours. Nuria gardera le secret autant que faire ce pourra mais les événements la trahiront.

Dariem

A 21 ans, Dariem est un jeune Ilmioran sans fortune que son errance a conduit en Vilmir d'abord et à Urilo ensuite. Il est assez grand, et très joli garçon. Ses cheveux sont d'un blond cendré et ses yeux d'un vert très clair. Il jouit d'une élégance naturelle qui fait presque oublier la misère de sa tenue. Il possède en outre une très belle voix, qui semble faite pour dire des vers, et il joue assez bien du luth.

Toutes ses qualités font de Dariem un excellent troubadour qui, jusqu'à présent, n'a pas rencontré le succès qu'il mérite. Sa pauvreté l'oblige à parfois voler pour survivre et lui valut ainsi de faire la connaissance du sinistre Jurak. Un jour, sur la place principale d'Urilo, Dariem était occupé à vider les poches de quelques bourgeois distraits quand il fut repéré par deux hommes de Jurak. Peu après, il fut traîné de force devant le chef de la bande qui lui apprit qu'il n'appréciait pas la concurrence déloyale et s'appropriait à le lui faire payer très cher. Dariem ne dut alors la vie sauve qu'à



ses talents de troubadour car il parvint à faire rire et à distraire le cruel Jurak. Mieux, il gagna bientôt l'affection, sinon la confiance du voleur. C'est cette confiance qui permit à Dariem de découvrir où Jurak cachait son butin personnel.

Dariem fut assez malin pour garder le secret. Pendant un an, il collabora à l'occasion avec les voleurs de Jurak quand l'état de ses finances l'exigeait. Mais il prit garde d'éviter les mauvais coups, ne fit jamais couler le sang et ne fut même jamais complice d'un meurtre. Quand, deux mois plus tôt, Dariem croisa par hasard la jolie Siona dans la rue, ce fut le coup de foudre. Il s'efforça d'abord de la retrouver, lui fit parvenir des billets galants et parvint finalement à organiser de tendres tête-à-tête avec la complicité de Nuria. Persuadés de ne pouvoir se marier avec l'accord du père de Siona, les deux jeunes gens décidèrent de s'enfuir. On sait déjà comment, et l'on sait également où Dariem trouva l'argent nécessaire à leur fuite. Pour l'heure, Dariem et Siona se cachent dans une chambre sordide d'un quartier pauvre de la ville, en attendant de pouvoir embarquer à bord d'un navire corsaire à la fin de la foire.

Siona Garkan

Siona est une jeune fille de 17 ans. Dire qu'elle est jolie serait peut-être dire ; elle est magnifique. Ses longs cheveux sont du même blond que ceux de son père ; elle possède également les yeux bleus et pâles paternels. Son visage est harmonieux et son sourire, désarmant. C'est une jeune fille un peu rêveuse, mais surtout follement éprise de son troubadour qu'elle est prête à suivre jusqu'au bout du monde et même plus loin si nécessaire. Même si Siona est la cause de tout ce qui arrive, elle intervient finalement très peu dans ce scénario. Pour l'essentiel, son histoire est déjà connue.

Ceci clôt notre galerie de portraits. Il est maintenant temps d'en venir au détail de ce scénario.

Scénario

Urilo est à la fois le point de départ et le cadre unique de ce scénario. Malheureusement, la place manque pour faire un descriptif détaillé et complet de cette cité. Nous nous contenterons donc de donner quelques indications, parmi les plus utiles, qui permettront au Meneur de jeu de se faire une idée d'Urilo.

Urilo est un bourg portuaire de moyenne importance qui se trouve sur la côte du Vieil Océan, à 200 km à l'est d'Uhaio. C'est une ville vilmirienne conventionnelle, ceinte de remparts, avec ses quartiers populaires, son quartier bourgeois, son quartier portuaire particulièrement animé, son quartier pauvre où il ne fait pas bon traîner, son centre-ville marchand, etc... A l'exception du quartier pauvre, Urilo est une ville plutôt tranquille, où la milice fait bonne garde. Urilo vit de la pêche et du commerce (essentiellement avec l'île des Cités Pourpres).

Une fois l'an, Urilo ouvre grand ses portes aux corsaires vilmiriens pour une foire commerciale renommée. Cette manifestation traditionnelle fête un événement historique oublié. Les corsaires profitent de l'aubaine pour passer un mois à terre et vendre leurs cargaisons à des marchands venus de tout le continent nord. A cette occasion, la population d'Urilo est multipliée par dix, la criminalité augmente en proportion, mais les affaires sont excellentes. La foire entame sa quatrième et dernière semaine d'activité quand commence le scénario.

Cette année, la foire a donné naissance à une rumeur dont vous savez déjà l'essentiel. A savoir : des jeunes filles disparaîtraient mystérieusement, sans doute pour être vendues comme esclaves. Certains soupçonnent les corsaires ; d'autres, les marchands étrangers à la ville. La rumeur est infondée mais l'affaire est néanmoins sur toutes les lèvres.

A l'intention des sceptiques

Pour ceux qui douteraient qu'une rumeur aussi stupide que l'enlèvement de jeunes filles puissent naître ex nihilo, sachez que ce scénario est vaguement tiré d'un fait réel. Il y a de cela quelques temps, en France, le bruit courut dans une ville de province que des jeunes femmes étaient enlevées pour augmenter le cheptel de harems lointains ou servir dans des bordels d'Amérique du Sud. Les victimes seraient entrées dans les cabines d'essayage des magasins de confection pour ne jamais en ressortir. L'affaire prit de telles proportions que des journalistes parisiens firent le déplacement, qu'une enquête de gendarmerie eut lieu. Le maire dut faire un démenti public. Peut-être certains y croient encore...

Orlo Garkan

Il reste au Meneur à trouver une bonne raison pour que les PJs passent au moins quelques jours à Urilo. Ils peuvent y avoir été attirés par la foire, dans l'espoir d'y vendre certains biens ou au contraire d'y acheter des produits rares. Ils peuvent également avoir escorté un marchand à l'aller et se trouver maintenant désœuvrés. Quoi qu'il en soit, le mieux est que les personnages-joueurs puissent passer quelques jours dans la ville avant le début effectif de ce scénario. Ils pourront ainsi découvrir le cadre de ce scénario, s'habituer à l'ambiance survoltée de la foire et, surtout, entendre parler de enlèvements. S'ils prennent sur eux de commencer leur propre enquête, laissez-les faire.

Tôt ou tard, les personnages-joueurs seront contactés par Orlo Garkan. Peut-être lui ont-ils été recommandés par un collègue marchand, ou ont-ils lu un avis de recherche tel qu'il y en a placardé sur tous les murs de la cité. Orlo Garkan reçoit les aventuriers chez lui, dans la belle demeure qu'il habite dans le quartier bourgeois. Le marchand semble assez préoccupé. Et sans préambule, il leur révèle une série de faits alarmants.

Sa fille unique, Siona, a disparu depuis presque trois jours. Un matin, on a découvert sa chambre vide et tous les indices d'un enlèvement. Orlo Garkan a bien sûr fait très vite appel aux autorités locales mais leurs recherches n'ont encore rien donné. A ce jour, aucune demande de rançon n'a été faite. En conséquence, le marchand craint le pire ; c'est à dire que sa fille n'ait été enlevée par les esclavagistes qui sévissent dans la ville depuis le début de la foire.

Selon lui, ceux qui retiennent Siona attendent la fin de la foire pour quitter la ville, et il ne reste plus que quelques jours avant la terrible échéance. Orlo Garkan propose donc aux personnages-joueurs de retrouver sa fille. Il offre une forte somme (au choix du MJ) contre le retour de cette dernière.

Si les personnages-joueurs acceptent, le scénario continue et Orlo Garkan se propose de répondre à toutes les questions. Sinon, le MJ devra improviser. Désespéré, le marchand ne sait pas grand chose. Il soupçonne à la fois tout le monde et personne, ne se connaît pas d'ennemis, ne peut pas imaginer trente secondes que sa fille ait fait une fugue, et il a toute confiance en son personnel. Orlo Garkan propose que les aventuriers commencent leur enquête en inspectant la chambre de Siona.

La chambre

La chambre de Siona a été laissée en l'état depuis la découverte, au matin, de la disparition de la jeune femme. C'est une vaste pièce, élégamment décorée sur le mode féminin ; elle communique avec une grande penderie, un cabinet de toilette et la chambre de la vieille Nuria. Le lit est défait. Il n'y a pas à proprement parler de traces de luttres mais le désordre des draps suggèrent qu'on y a dormi d'un sommeil agité ou qu'on s'y est débattu (jet d'idée). La fenêtre (qui donne sur un jardin dont le mur d'enceinte peut facilement être franchi) a été forcée. Un voleur (et plus particu-



lièrement un cambrioleur) pourra remarquer que le travail n'a pas été fait par un amateur : Dariem, qui est responsable de l'ouvrage, n'en est pas à son premier casse. Nous savons qu'il ne s'agit que d'une mise en scène, mais le Meneur de Jeu devra faire en sorte qu'elle soit convaincante.

Selon Orlo Garkan et Nuria, il ne manque presque rien, excepté un long manteau et quelques bijoux qui se trouvaient à portée de main la nuit de l'enlèvement. Nuria, si les Pjs l'interrogent, dira n'avoir rien entendu de suspect, ce qui est parfaitement crédible compte tenu de son âge (elle est un peu sourde) et malgré l'organisation des pièces à l'étage.

C'est elle qui a découvert la disparition en milieu de matinée ; Siona avait en effet pris pour habitude d'abuser des grâces matinées. Selon la vieille servante, une légère odeur étrange régnait dans la pièce ; elle laissera aux personnages-joueurs le soin d'imaginer qu'il pouvait s'agir de l'odeur d'une drogue soporifique. Naturellement, rien ne doit permettre aux aventuriers de soupçonner que Nuria ment. Ceux-ci peuvent interroger les autres membres du personnel de maison, cependant ils n'apprendront rien.

A ce stade du scénario, les personnages-joueurs ont probablement acquis la conviction que Siona a été enlevée mais ils ne disposent d'aucun indice. Faute de mieux, ils essaieront sans doute de tirer parti de la rumeur qui court en ville pour trouver une piste. Dans cette optique, ils peuvent soit rendre visite aux gardes de la cité, soit aller à la pêche aux informations dans les rues.

Les gardes

Les gardes municipaux possèdent des postes aux trois portes de la ville ainsi que sur le port. Où qu'ils aillent, les personnages-joueurs seront dirigés vers l'Hôtel de ville, où ils pourront rencontrer le capitaine de la garde. Ce dernier se nomme Aryan Defo. C'est un ancien soldat sorti du rang. Il a quarante ans ; il est brun, cheveux noirs. Il est grand, large d'épaules, et semble en excellente forme physique. C'est un homme direct, sans nuances ; il s'acquitte de sa tâche avec constance et loyauté. Defo ne recevra pas les personnages-joueurs volontiers car la foire, les corsaires et les problèmes posés par ces derniers l'occupent beaucoup. Il fera néanmoins un effort s'il sait que ses visiteurs sont mandats par Orlo Garkan.

• **Au sujet des disparitions :** Defo ne doute pas que des jeunes filles aient disparu. Mais il les croit bien moins nombreuses que la rumeur le prétend. Il a naturellement ordonné une enquête, sur ordre du bourgmestre. Defo ne veut pas trop en dire à ce sujet, car il en sait finalement assez peu. Si les aventuriers gagnent sa confiance, il révélera qu'aucune plainte (exceptée celle d'Orlo Garkan) n'a été déposée. En revanche, les témoignages indirects affluent : c'est Untel qui déclare ne plus voir sa voisine depuis quelques jours, par exemple. Bref, Defo a la conviction qu'il se passe quelque chose en ville, mais il n'est sûr de rien.

• **Au sujet de Siona :** d'entrée, Defo voudra préciser qu'il se charge personnellement de l'enquête mais que le temps lui manque à cause de la foire ; un pieux mensonge dans l'espoir de gagner les faveurs d'Orlo Garkan. Mais il lui faudra bien avouer que ses hommes ont fait choux blanc, même si l'enquête n'est pas close. Il ira même jusqu'à laisser entendre qu'il a découvert quelques pistes intéressantes mais qu'il ne veut pas en dire plus pour l'instant ; un autre mensonge...

En conclusion, si les personnages-joueurs espéraient quelques secours de la part des autorités, ils ne devront s'en remettre qu'à eux-mêmes. De toute évidence, Defo paraît dans le brouillard le plus complet. Les aventuriers ne peuvent donc compter que sur eux-mêmes.

En ville

En interrogeant la population d'Urilo, les PJs pourront constater à quel point la rumeur est vivace dans cette ville. Chacun a entendu parler d'une disparition ; certains vont jusqu'à se souvenir d'événements bizarres ; tous ont des soupçons. Mais les aventuriers auront bien du mal à pousser plus loin leurs investigations. Remonter la piste d'une confidence n'est jamais simple. N'hésitez donc pas à lancer vos joueurs sur de fausses pistes.

Ainsi, X prétend connaître un Y qui connaîtrait une femme dont la fille a disparu. Renseignement pris, il s'avère que Y l'a lui-même appris de Z. Quant à Z, il a tout inventé ou l'a entendu dire dans une auberge. Autre possibilité : les personnages-joueurs partent sur la piste d'une disparition alors que la soit disant disparue est simplement en visite chez sa vieille mère malade. Les aventuriers doivent faire la triste expérience qu'il est possible de démontrer la réalité d'un phénomène mais qu'il est impossible de démontrer que ce phénomène n'existe pas. Si nécessaire, le Meneur pourra amener les personnages-joueurs à s'intéresser à un équipage corsaire qui ne fait rien d'autre qu'organiser des parties fines à son bord. Etc...

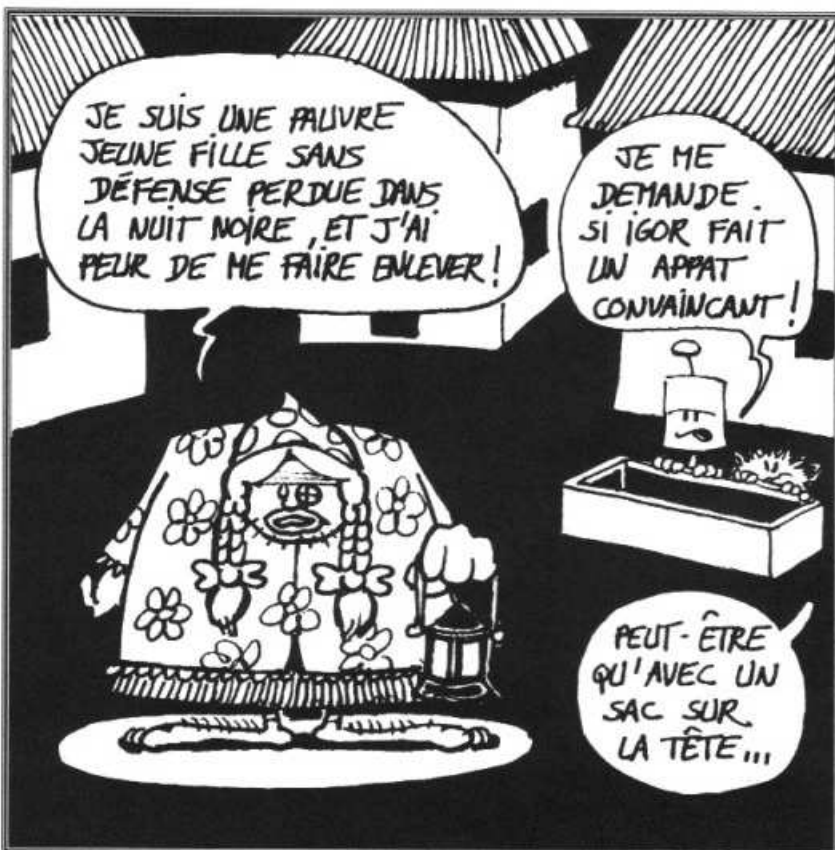
Au cours de leurs investigations, le Meneur devra demander plusieurs jets d'Idée aux aventuriers. Ils auront en effet le sentiment d'être suivis, sentiment qui ira en s'accroissant à mesure que les jets d'Idée réussis s'accumuleront. En fait, les personnages-joueurs

sont bel et bien suivis. C'est même Sarfir qui les piste, sur ordre de Jurak. Sarfir est parfaitement déguisé, au point que les aventuriers n'ont aucune chance de le repérer. Le Meneur devra juste faire en sorte d'inquiéter les personnages-joueurs.

La vieille Nuria

Quand l'enquête des PJs commencera à sérieusement s'enliser (mais pas au-delà de la fin de la foire), le Meneur de Jeu fera à nouveau intervenir Orlo Garkan. Ce dernier retrouvera les aventuriers chez lui, dans son propre cabinet de travail, à l'écart des oreilles indiscretes, et il leur fera la révélation suivante.

Incapable de rester inactif pendant que les personnages-joueurs menaient leur enquête, Orlo Garkan s'est décidé à fouiller les chambres de son personnel de maison. C'est ainsi qu'il a découvert dans la chambre de Nuria une broche appartenant à Siona et que l'on croyait avoir été volée la



nuît de l'enlèvement. Ce bijou, Siona y tenait beaucoup car il avait appartenu à sa mère. Cette découverte pourrait indiquer que la vieille Nuria est pour quelque chose dans la disparition de Siona. Cependant, Orlo Garkan craint de se tromper. Après tout, Siona pourrait avoir offert le bijou à sa gouvernante et le marchand ne peut demander des explications à Nuria sans sembler la soupçonner.

Voyant que les personnages-joueurs n'ont toujours aucune piste, Orlo Garkan leur demandera de suivre Nuria. Ainsi pourront-ils peut-être découvrir s'il y a quelque chose à découvrir au sujet de la vieille servante. Dans le cas contraire, ils éviteront au marchand de commettre un grave impair en accusant une innocente.

Le détail des activités de Nuria importe peu. Il revient au Meneur de jeu d'imaginer à quoi une vieille servante peu occuper ses journées. Comme on l'a déjà dit, Nuria loge chez les Garkan. Son ancienneté lui vaut de diriger le reste du personnel, à savoir une femme de ménage, un majordome et un cuisinier. La femme de ménage et le majordome sont mariés ; ils logent également sur place. Le cuisinier habite ailleurs. Nuria sort peu, excepté pour faire quelques courses.

Embuscade

Le soir même du jour où Orlo Garkan a chargé les aventuriers de la surveiller, Nuria sortira discrètement de la maison. Par discrètement, nous entendons qu'elle attend que tout le monde soit sorti ou couché, et qu'elle fait le moins de bruit possible. Ne se sachant pas suspectée, elle ne devrait pas prendre assez de précaution pour tromper les personnages-joueurs. Dehors, Nuria marche aussi vite que ses jambes le lui permettent. Elle semble pressée d'arriver et se retourne souvent pour être sûre de ne pas être suivie. Néanmoins, si les personnages-joueurs font preuve de la plus élémentaire des prudences, ils ne devraient pas être repérés. N'oubliez pas que

Nuria est un peu sourde. Si elle se retourne, c'est surtout parce que sortir la nuit lui fait peur et qu'elle sait qu'elle ne pourrait entendre quelqu'un s'approchant dans son dos.

Après avoir quitté le quartier bourgeois, Nuria ira vers le port. Mais avant d'atteindre le quartier portuaire, elle obliquera pour s'enfoncer dans le quartier pauvre. Là, la pauvre Nuria se retournera tous les dix pas et tentera d'accélérer l'allure. C'est un quartier dangereux, surtout la nuit, comme les personnages-joueurs vont avoir l'occasion de le vérifier en tombant dans une embuscade tendue par les hommes de Jurak. Souvenez-vous que Sarfir n'a jamais cessé de suivre les aventuriers. Les voyant s'aventurer dans le quartier pauvre (le fief de Jurak), il abandonna sa filature quelques instants pour rejoindre ses complices. Jurak décida de profiter de l'aubaine et envoya certains égorgeurs à la rencontre des personnages-joueurs.

Si les personnages-joueurs sortent vivants de cette embuscade (n'oubliez pas les règles de surprise), ils n'en n'auront pas moins perdu la trace de Nuria et devront retourner chez Orlo Garkan. A ce stade du scénario, ils est probable que les aventuriers seront convaincus que Nuria les a attirés dans un piège, ce qui est faux.

Révélation

Chez Orlo Garkan, les personnages-joueurs seront probablement surpris de retrouver la vieille Nuria. Celle-ci, ayant entendu les bruits de bataille derrière elle, a en effet pris peur et elle rentrée directement sans visiter Siona et Dariem. Si les aventuriers l'accusent d'être complice des voleurs qui les ont attaqués, Nuria protestera de son innocence. Néanmoins, il lui faudra bien expliquer où elle allait à la nuit tombée et pourquoi la broche de Siona est en sa possession. Rongée par le remords et incapable de mentir plus longtemps, Nuria révélera tout ce qu'elle sait et, plus particulièrement, le lieu où se cachent

Voleur

Le Meneur de jeu fixera le nombre des voleurs en fonction de la puissance guerrière des personnages-joueurs. Il est possible que Sarfir accompagne les voleurs pour l'embuscade mais il prendra la fuite dès que les choses tourneront mal.

FOR 14 CON 13 TAI 13 INT 9
POU 9 DEX 15

Points de Vie : 13

Armure : 1D6 (heaume), Cuir maritime

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Cimeterre ou Epée courte 70 %, Bagarre 50 %, Dague 50 %

Sorts : aucun

Démons et élémentaires Liés : aucun

Compétences : Déplacement Silencieux 70 %, Ecouter 50 %, Esquive 60 %, Grimper 60 %, Se Cacher 80 %.

les deux jeunes gens. Orlo Garkan demandera alors aux personnages-joueurs de venir avec lui afin d'aller chercher sa fille.

Final

Grâce aux indications de Nuria, les aventuriers et leur employeur retrouveront bientôt sans difficulté la maison où se cachent Siona et Dariem. Dès lors, le Meneur est libre d'imaginer un final selon ses goûts. Sur place, les aventuriers peuvent rencontrer la bande de voleurs au grand complet qui fait le siège de la petite chambre des amoureux. Sinon, les voleurs peuvent être déjà passés ; ils ont enlevé Siona et laissé Dariem pour mort derrière eux. Grâce à ce dernier, il sera possible de localiser et prendre le repaire des voleurs d'assaut pour un final épique.

Quant à Siona et Dariem, Orlo Garkan permettra-t-il en définitive qu'ils vivent ensemble ? C'est au Meneur d'en décider...

Marc Girardin

Archipel de Dollars

Ah, Le rêve méridional ! Pourquoi diable la corruption ne toucherait-elle pas les hauts sites touristiques ?

AIDE DE JEU

Ce nouvel article suivi de quelques synopses, va vous permettre de découvrir et sans doute d'apprécier les îles fortifiées de Malte. Les dernières décennies ont bouleversé sa physionomie et transformé une paisible communauté en une machine à fric. La guerre nucléaire du Moyen-Orient, le réveil islamique en Afrique du Nord, l'affrontement des mafias italiennes et balkaniques, autant d'événements importants pour les îles.

Mais avant d'aborder plus en détail les différentes facettes de Malte, voici quelques données historico-géographiques comprimées. Le restant des informations est traité sous la forme d'un lexique.

Histoire-Géo

Situé à une soixantaine de kilomètres au sud de la Sicile, l'archipel maltais est perdu dans les eaux bleues de la Méditerranée. Il est constitué de trois îles habitées : Malte, Gozo et Comino et de quelques îlots rocheux minuscules et déserts. Sa superficie totale dépasse à peine les 300 km² et sa population est de l'ordre de 800 000 habitants. Certaines sources avancent même le chiffre du million d'individus tant il est difficile d'obtenir des données fiables. Malte a la forme d'une demi-lune plate qu'il est difficile d'apercevoir depuis la mer.

La partie ouest, pratiquement inhabitée, est bordée de falaises abruptes. L'est accueille quant à lui la région la plus peuplée avec des ports abrités dans des baies. C'est là que se trouve La Valette, la capitale, siège du gouvernement, des banques et grand centre commercial.

Après ce bref aperçu géographique, plongeons-nous dans son histoire. Celle-ci est aussi mouvementée que ces côtes sont déchiquetées. Vu sa situation stratégique en plein milieu de la Méditerranée, elle a constamment été l'objet de convoitises. Les deux principaux affrontements ont été celui des chrétiens contre les ottomans et celui des Anglais contre l'Axe. Ces guerres ont laissé de nombreuses fortifications encore visibles. Mais tout ceci n'a plus grande importance aujourd'hui. De nouvelles forces obscures gravitent autour de ce point stratégique afin de s'emparer de ses richesses.

*Un ciel bleu,
une mer limpide.
Vision de rêve qui
efface les souvenirs
de fog, de crasse
et de violence.
Lointain cauchemar
d'une Californie
décadente. Malte,
nouvelle limite de
l'euro-dollar à
atteindre...
et à franchir.*

Lexique

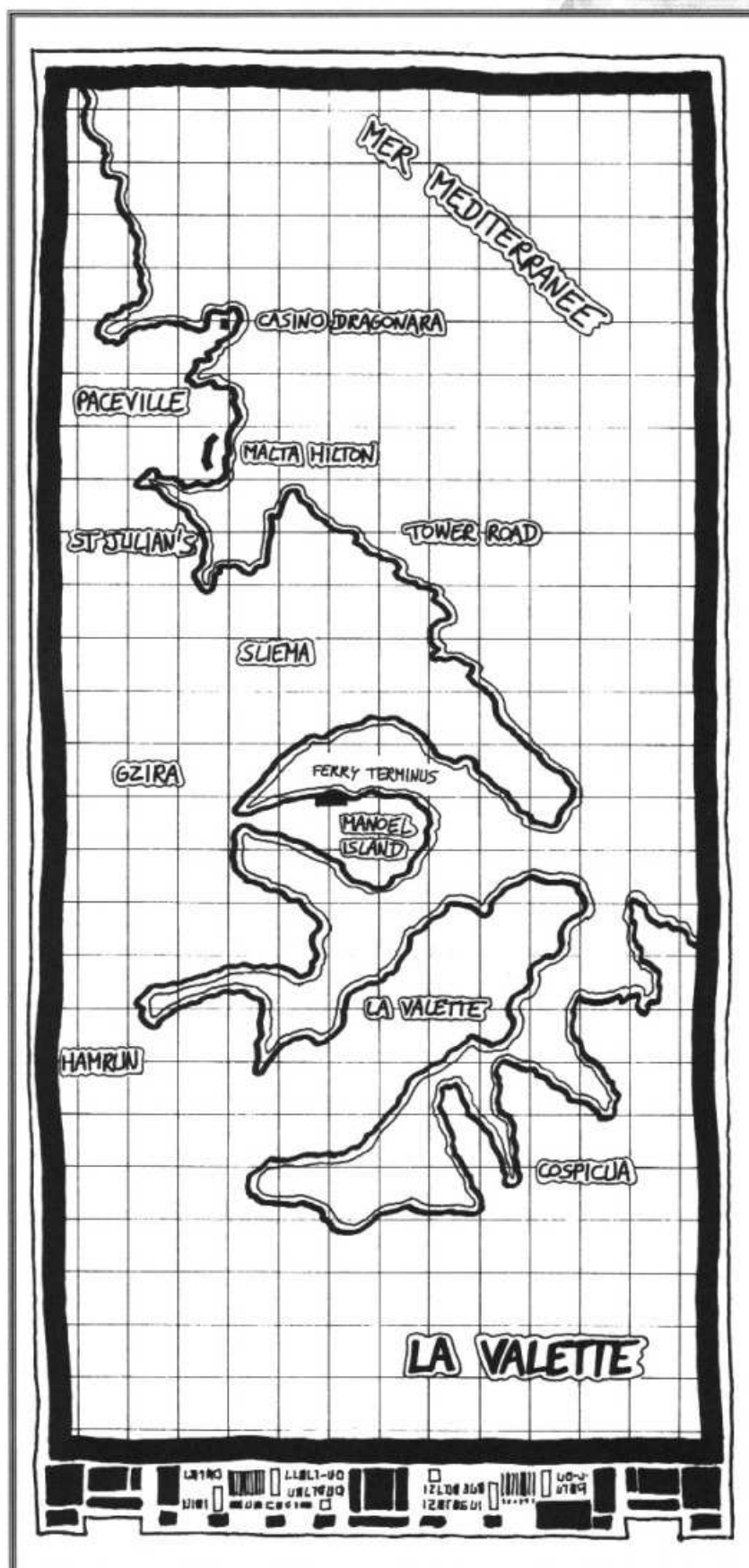
Archipel

Comme vous le savez désormais l'archipel maltais est constitué de trois îles ; Malte, Gozo et Comino. Malte est la plus grande des îles et de loin la plus importante économiquement. La capitale, La Valette, se trouve sur la côte est entre le Marsamxett Harbour et le Grand Harbour. La ville ne s'étend à proprement parler que sur la petite presqu'île, le restant de l'agglomération étant constitué de plusieurs communes. La Valette regroupe les sièges des corporations, les banques et le centre commercial.

Plus au sud se trouve Marsaxlokk Bay (appelé Marsa) et le port franc de Birzebbuga. Etant au centre de la Méditerranée, Malte a décidé de réaliser la construction d'un port franc aux capacités internationales.

Les capitaux ont été en grande partie fournis par l'Europe, bien que les mafias italiennes et balkaniques aient participé en sous-main à l'opération. Le port est une sorte d'immense entrepôt où des dizaines de porte-conteneurs déposent et embarquent des marchandises. Des quais sans fin, d'immenses grues et d'innombrables bordels forment le paysage du port de Birzebbuga. L'activité est en pleine expansion avec le Proche-Orient, l'Italie et la Tunisie. La concurrence est toutefois féroce avec l'ouverture du port-franc de Gibraltar. L'Espagne s'arrange pour l'instant pour nuire au maximum aux représentants de sa Majesté (l'Europe n'est pas encore totalement faite!). La police maltaise surveille les marins débarquant pour quelques heures ou pour quelques jours. Ceux-ci sont très souvent à l'origine de bagarres et de troubles.

Entre le port-franc et La Valette se situe l'aéroport de Luqa. Aéroport international dont les différentes destinations vous sont énumérées dans le chapitre «DEPLACEMENT». Un avion se



pose ou décolle de l'île toutes les 3 minutes. A noter qu'une piste est louée à l'armée européenne qui possède plusieurs bases militaires dans l'archipel.

Malte ne possède pas d'armée. Elle s'est bornée après plus de 40 ans de neutralité à accepter la venue sur son sol de soldats étrangers.

Les seules unités dont elle dispose sont les garde-côtes et la police.

Les européens ont la main-mise sur la ville-garnison de Rabat et ses environs ainsi que le contrôle de la minuscule île de Comino. Ils ont construit sur cette dernière un petit héliport ayant l'espace suffisant pour accueillir des hélicoptères et des A.V. Comino est strictement interdite aux civils alors que la zone de Rabat est ouverte aux touristes. Des contrôles de sécurité sont effectués à l'entrée et à la sortie, alors que des patrouilles survolent régulièrement la région à la recherche

d'intrus. La majorité des soldats sont des Britanniques, on trouve aussi quelques Italiens.

Les infrastructures militaires de Rabat comprennent une garnison de quelques 500 soldats et la petite base navale de Gnejna Bay (constituée de vedettes rapides lance-missiles basées dans des hangars creusés dans la roche des falaises environnantes). Les missions de l'armée sont les suivantes :

- contrôle maritime du centre de la Méditerranée.
- défense aérienne de l'île.
- aide au bon fonctionnement du port franc.

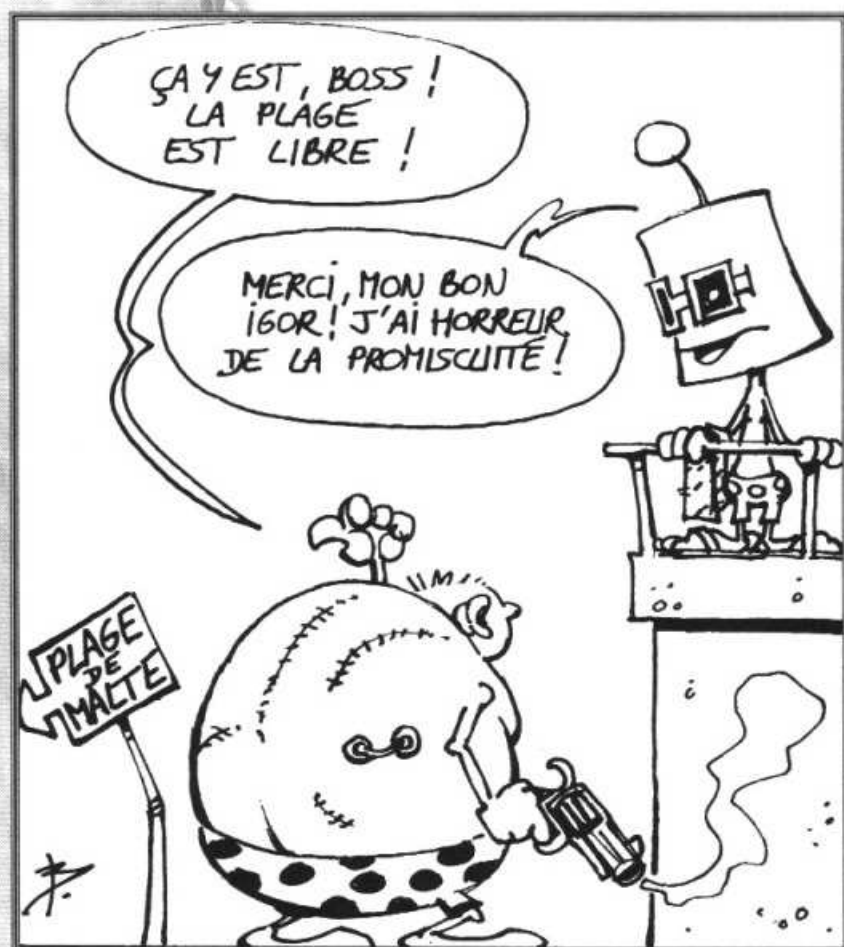
Qawra et toute la côte depuis Marfa au nord et St Julian's au sud est envahie par les touristes. Falaises, plages de galets ou de sable, tous les crabes (nom donné aux touristes après leur premier bronzage) pourront trouver le

lieu de leur rêve. La côte est parsemée d'anciennes tours que l'on peut visiter, de complexes hôteliers et de petits restaurants... en bref tout l'attrail nécessaire à pomper du fric aux crabes. Qawra a gardé ses allures de ville d'un autre temps avec ses petites rues et ses pseudo-artisans vendant des pièces fabriquées en Afrique. La pointe nord de l'île est le lien avec Gozo.

Une ligne de ferry (Gozo Channel Line) assure une rotation toutes les heures jusqu'à Mgarr. Il est aussi possible de prendre des catamarans pour relier La Valette ou Birzebbuga en à peine un quart d'heure. Une ligne avec la Sicile est ouverte le matin et le soir.

Ce que nous appelons la «Zone» à Night City n'existe pas à Malte.

La violence et la décadence atteintes dans les villes américaines ne se retrouvent pas dans les mêmes proportions, mais elle existe. La guerre nucléaire lancée par Israël en 1997 réduit la Lybie en poussière radioactive. Les retombées se sont faites ressentir dans toute l'Afrique du nord mais jamais en Europe (officiellement). Les lybiens survivants et une partie des tunisiens ont tenté de fuir vers le nord. Ils ont été dirigés vers des camps «provisaires» sur Malte. Les camps sont bien sûr restés dans l'état et le temps a peu à peu fait oublier aux Européens ces réfugiés. Plusieurs révoltes ont eu lieu, à chaque fois écrasées dans le sang. Vingt ans plus tard les villages maltais se sont vidés de leur population d'origine pour voir s'installer les Lybiens. Les communes de Naxxar, Mosta, Birbirkara au nord de La Valette et Zabbar, Zejtun et Ghaxaq au sud sont la zone pour les Maltais. Des immeubles collectifs, des bidonvilles et des terrains vagues constituent cet amas de béton. Des commerces existent ainsi que des écoles, des mairies ou des postes de police mais personne de censé n'irait faire ses emplettes à Naxxar. Ses communes sont des endroits à part, habitées à la fois par des familles honnêtes et par des brutes armées jusqu'aux dents.



Gozo partage le pouvoir avec Malte. Toute personne en vue se doit de posséder une résidence secondaire sur l'île, si possible le long d'une plage. A titre de comparaison, les quartiers riches de La Valette ou les résidences californiennes n'ont rien à envier à Gozo. On y retrouve toute la technologie moderne associée à une sécurité top niveau.

On dit souvent que le soleil y est plus généreux, la mer plus chaude et le sable plus fin. Les quelques villages situés autour de Victoria sont habités par de grandes familles maltaises et par des ressortissants méditerranéens fortunés. Il est toujours bon de faire savoir que l'on possède un pied-à-terre à Gozo la Magnifique. L'île est une sorte de petit paradis. Nul danger d'y voir la misère s'y ancrer.

On peut y marcher longuement en visitant d'anciennes ruines, en se promenant dans le cadre agréable d'un paysage verdoyant et en n'apercevant que quelques feneks inoffensifs (lapins sauvages).

Armement

La police maltaise et les garde-côtes ont lentement remplacé leurs anciens matériels. Les forces de l'ordre ont alors décidé d'adopter le standard britannique. Bien que relativement cher, l'armement anglais s'est révélé de première nécessité. Les navires pirates d'Afrique comme les mafias des environs de La Valette ont toujours l'avantage d'être lourdement équipés. Les choses s'équilibrent davantage.

Les anciens modèles de pistolets étaient devenus incapables de percer les vestes kevlar alors que les fusils ne rivalisaient plus avec les AK-47 en nombre croissant.

C'est pourquoi un pistolet et un fusil d'assaut sont entrés en service. Le passage s'est fait relativement facilement grâce à la présence d'agents instructeurs britanniques. Ceux-ci ont entraîné la troupe, fourni les conseils et le SAV.

Spitfire

Le Royal Enfield Ordnance Spitfire est un pistolet militaire de grande qualité. Un modèle «Forces Spéciales» est disponible. Il coûte 150 Ed de plus, est très difficile à obtenir mais tire deux fois par round.

SPITFIRE	
Type	P
Précision	+1
Dissimulation	V
Disponibilité	M
Dommages/Munitions	4D6+1
Chargeur	12
Cadence de Tir	(50 Pps : 2) 1
Fiabilité	TF
Portée	50 m
Coût	550

LPA

Le REO 7.5mm Liquid Propellant Assault Rifle est un fusil à la vitesse variable. Celle-ci est réglée manuellement ou directement pour une super-arme. Pour une dispersion de manifestation violente ou pour éviter la mort d'un suspect on utilise la basse vitesse (2D6+1). Pour les interventions plus sérieuses ou pour les patrouilles le mode normal est enclenché (4D6). En cas de combats de rue ou de bataille navale la vitesse est montée à son niveau 3 c'est à dire 6D6. Cette arme bien que relativement chère, est considérée comme un grand atout par la police maltaise pour sa très grande multi-fonction.

LPA	
Type	FU
Précision	+1
Dissimulation	N
Disponibilité	R
Dommages/Munitions	Spécial
Chargeur	90
Cadence de Tir	1/3/20
Fiabilité	TF
Portée	500 m
Coût	1800

Outre ces deux modèles toutes sortes d'armes circulent sur l'île.

Vous pouvez réutiliser les armes américaines pour plus de facilité en les considérant comme européennes.

Criminalité

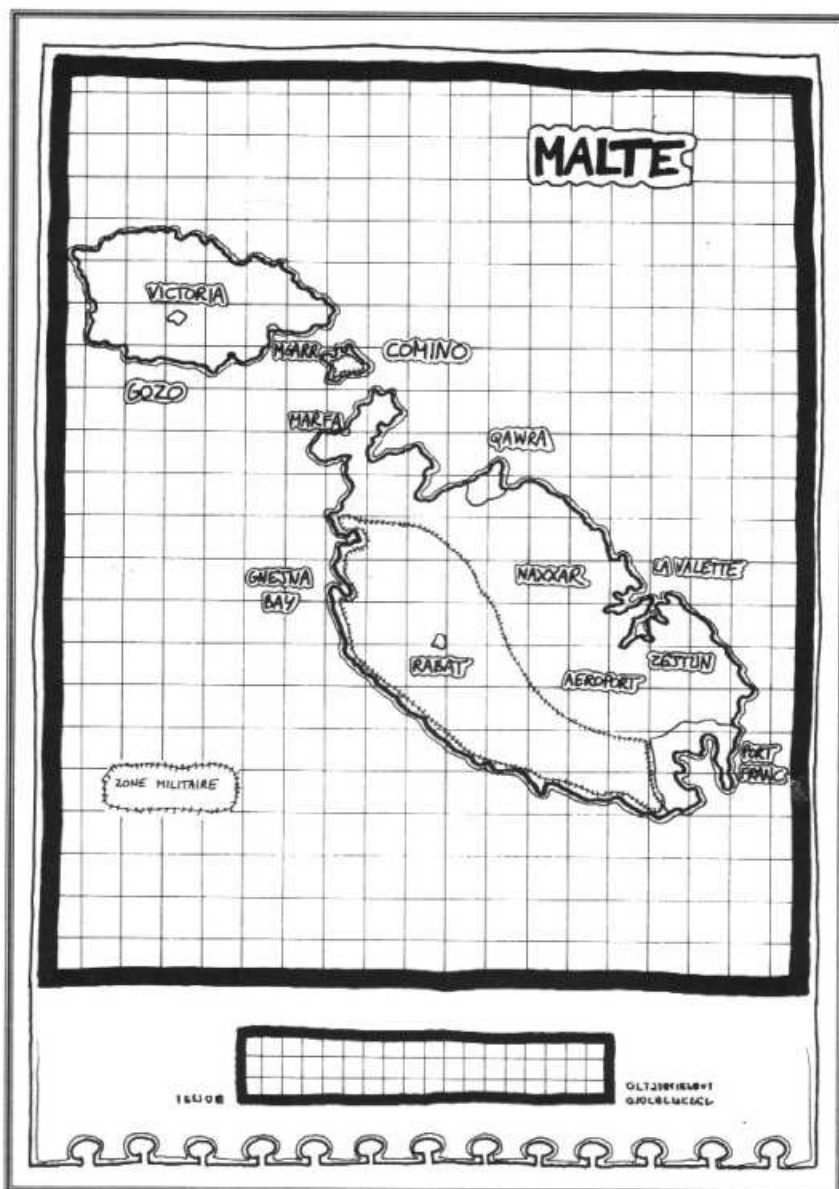
La criminalité a plusieurs facettes et est le fait de personnes d'origines différentes. La petite criminalité est principalement due aux Lybiens entassés dans leurs banlieues. Les maltais de souche sont également responsables de nombreux méfaits suite à la restructuration du pays et aux expropriations qui les ont envoyés dans la misère. Ils vivent de trafics de matériel hi-fi, de drogues synthétiques, de voitures et de toutes sortes de produits volés dans les entrepôts de Birzebugga.

Certains n'hésitent pas à pénétrer dans les villas pour emmener le mobilier, les portes, le poisson rouge... bref tout ce qui peut se revendre ou se manger. Il n'est pas rare de voir une maison totalement pillée. Ce type de criminalité s'est répandu dans les banlieues de La Valette et dans une moindre mesure sur l'ensemble de l'île de Malte. Par contre, Gozo n'est pratiquement pas touchée bien que des équipes de «nettoyage» traversent parfois le bras de mer pour y sévir dans les grandes villas.

La grande criminalité, quant à elle, est principalement le fait de mafias externes à l'île. On retrouve les désormais classiques Italiens, mais également les Bulgares et les Libanais. Le travail a été partagé entre les nationalités avec la montée en puissance de la place maltaise.

Les grands pontes se sont réunis pour éviter les affrontements nuisibles au business. Malgré cette réunion extraordinaire -grande première dans ce milieu- plusieurs guerres ont secoué la région. Depuis, la tension n'est jamais réellement retombée d'où une demande croissante de gros bras et de spécialistes.

Les Libanais, très présents sur Chypre ont aussi leurs activités sur l'archipel. Le grand intérêt de Malte est son port franc très actif qui voit transiter d'immenses quantités de conteneurs. Les organisations de grand banditisme qui sévissent en Europe envoient une fraction de leurs marchandises vers Malte. Les Libanais s'occupent de l'acheminement et de la conservation, afin d'inonder les marchés palestiniens, syriens, israéliens et



Les tripots et bordels du port, une partie des petits restaurants de Malte sont sous leur contrôle. Ils s'occupent d'amener des filles professionnelles ainsi que des armes volées dans les stocks de l'armée soviétique. Ils sont considérés par beaucoup comme des

voleurs du dimanche ne sachant pas se tenir en société, s'habillant de manière ringarde. Cette réputation un peu exagérée leur vient du fait qu'ils emploient très souvent des Albanais. Ceux-ci sont en effet relativement brutaux et peu adaptés à certaines situations «mondaines» où la discrétion et le savoir-vivre prévalent sur les muscles.

Déplacement

Accéder à Malte n'est possible que par les airs depuis l'Amérique. Il faut tout d'abord se rendre jusqu'à New-York en ce qui concerne les départs depuis la Californie. Une fois sur place,

Air Malta s'occupera des formalités de douane et de tous les problèmes que vous pouvez rencontrer. Des vols réguliers sont organisés quotidiennement avec les grandes capitales européennes mais il n'existe qu'un seul vol en partance de la côte est (à 10 heures du matin). Ne pas oublier que Malte se trouve dans créneau horaire GMT+1, alors que New-York est sur GMT-5, Night City sur GMT-8. En partant de New-York à 10 heures du matin vous arrivez donc à 21 heures du soir à l'aéroport de Luqa (le trajet mettant cinq heures).

Voyager par mer est bien sûr possible mais uniquement au départ d'un port méditerranéen. Les lignes maritimes existantes convergent toutes sur le Marsamxett Harbour. Les départs se font depuis Naples, Palerme, Tunis et Marseille. Des croisières au départ d'autres ports comme Barcelone ou Athènes font parfois une escale provisoire à Malte.

Un dernier moyen permet d'accéder à l'île. Il s'agit d'un service spécial très coûteux qui consiste à partir depuis la Sicile en AV. Le vol coûte 800 ed mais permet d'être sur les lieux en quinze minutes.

Une fois sur l'île, des véhicules, des AV ainsi que des vedettes rapides sont à disposition dans des centres de location. Pour se déplacer entre les ports il existe un service de ferry faisant le tour de Malte. Il part de La Valette pour se diriger vers Marfa puis Mgarr, pour tourner vers Birzebugga et enfin revenir sur la capitale.

Pour un déplacement extrêmement plus rapide «Speed Malta» offre ses services aux départs de La Valette ou de l'aéroport. Il s'agit d'une course en hélicoptère ou en AV jusqu'à Gozo ou tout point officiellement répertorié.

Le temps de résidence maximum pour un étranger est de 3 mois. La police ne passe bien sûr pas son temps à pourchasser les milliardaires qui ne respectent pas cette règle. Vos joueurs doivent par contre se conformer à

cette loi. Les seuls ressortissants, totalement dispensés de ces problèmes administratifs et bénéficiant de soins médicaux gratuits sont les Européens d'origine britannique. Cette clause est d'ailleurs réciproque. Inutile de vous dire qu'un grand nombre de personnalités ont obtenu la nationalité anglaise (entre autres). C'est d'ailleurs l'un des moyens les plus simples (et les plus onéreux) pour rentrer à Malte.

Il faut toutefois être capable de produire de faux papiers parfaits et de pénétrer le système informatique anglais si vous n'avez pas l'influence suffisante.

Festa

Souvent, en fin de semaine, le ciel de Malte est constellé d'explosions, de fumée noire et d'éclairs de couleur. On pourrait croire que les quartiers se sont déclarés la guerre. Il ne s'agit le plus souvent que de la festa. Célébration du

saint patron de tel ou tel ancien village qui ne sont que des prétextes à la fête, aux feux d'artifice et à la fanfare. Vestiges d'un autre temps, ces fêtes, bien qu'elles soient très intéressantes pour le novice, ne sont qu'un moment agréable de retrouvailles pour les plus anciens. Avec l'essor touristique les professionnels ont emprunté les dragons aux Chinois et les danseuses aux Brésiliens.

Le seul intérêt de connaître l'existence des festi (outre de reposer les joueurs) est qu'un coup de feu se fond étrangement bien dans les explosions de pétards.

Food

A l'image de toute grande ville qui se respecte, La Valette a dans ses différents quartiers de grands restaurants. Ceux-ci sont détaillés dans la partie La Valette. N'est abordée ici que la bouffe urbaine.



Bien entendu, tout le monde n'a pas les moyens ou le temps de s'arrêter pour déjeuner tranquillement face à la mer. Les coins de rues regorgent de petits fast-food ou de boutiques mobiles. On trouve le plus souvent des vendeurs de pâtes ou des grillades de poissons. Une poignée de dollars suffisent à se remplir l'estomac. Cependant, rien ne vous garantit que le poisson n'a pas été pêché au large de la Lybie nucléarisée.

Des vendeurs ambulants envahissent souvent les rues dès la tombée de la nuit.

Avec le rafraîchissement, les zonnards se mettent à acheter des soupes (minestrone), des mqaret (pâtisserie frite fourrée de dattes), des nouilles asiatiques ou du fenek bouilli enveloppé dans un morceau de pain. Il est pour ainsi dire impossible d'avoir des produits frais ce qui ne devrait pas étonner vos joueurs. Ce court plongeon dans la gastronomie de la rue devrait vous changer des chips aux crevettes et autres frites huileuses.

La Valette

Pour suivre correctement la présentation de la capitale et de ses quartiers reportez vous au plan. La Valette a administrativement incorporé toutes les agglomérations environnantes. Cette mutation a été voulue par le gouvernement afin de mieux contrôler les opérations immobilières. En réalité les délégués de la mairie sont très autonomes et prennent souvent les décisions qui les arrangent dans les quartiers qui leur reviennent. Une corporation même mineure qui souhaite acquérir un terrain s'adressera au délégué et rarement à la mairie.

Cet état de fait a transformé la ville. Son cadre exceptionnel, ses murailles datant des sièges anciens, ses églises et ses palais ont lentement cédé le pas à l'urbanisation sauvage. Certaines zones gardent un certain charme (utile pour attirer les crabes) la ville ressemble parfois à s'y méprendre à Night City.

LA VALETTE : Le centre politico-économique de l'archipel est situé entre le Marsamxett Harbour au nord et le Grand Harbour au sud. Anciennement connu pour ses musées et pour ses vestiges historiques, La Valette s'est transformée en un centre d'affaires. La ville a pratiquement été totalement démolie afin de laisser la place à des gratte-ciel.

Bien que relativement petits (entre 15 et 30 étages) ils détonnent par rapport au restant de la ville. Quatre grandes corporations ont élu domicile dans la presqu'île. Orbital Air a quelques bureaux regroupant un centre de contrôle de plusieurs satellites de communication. EBM détient la plus grande bâtisse, à la fois unité de production d'écrans à cristaux liquides et base avancée pour la conquête des marchés africains.

WNS possède aussi un immeuble important. Elle centralise toutes les informations parvenant de tous les pays méditerranéens. Des avions décolent tous les jours pour les points chauds qu'il faut couvrir dans les plus brefs délais. Une dernière corporation très présente sur l'archipel est Boloni Tech. Elle s'est spécialisée dans la nourriture moderne, c'est à dire ne nécessitant qu'un minimum d'énergie à la fabrication et à la consommation. Elle produit entre autres les rations de survie vendues dans le monde entier. La simple ouverture du sachet opaque contenant la nourriture provoque une réaction chimique qui réchauffe ou refroidit la bouillie alimentaire. Bon appétit!

D'autres corporations ont des bureaux dans la ville comme Air Malta, des banques japonaises ou la division Afrique du Nord de Coca Cola.

Il est en effet très dangereux de situer ses bureaux à Tunis ou Alger par crainte des attentats islamistes. Les rues sont animées au cours de la journée. Dès la nuit tombée, on ne rencontre que quelques véhicules de particuliers ou de la police. Les employés de bas étage rentrent chez eux alors

que les corpos traversent le port dans une vedette rapide pour rejoindre Sliema. L'embarcadere de St Elmo Bay permet aux personnes munies de cartes spéciales de quitter la presqu'île, sans risquer de perdre leur précieux temps dans les embouteillages.

Au milieu de tous ces gratte-ciel se trouve la Biblioteca. La bibliothèque nationale renferme près de 10 000 manuscrits anciens, mais c'est surtout une source d'informations à la valeur inestimable. Une trentaine de consoles et autant d'ordinateurs sont à l'usage du public à la recherche d'informations. Tout ce qui a été écrit à un moment ou un autre dans les journaux, les événements du cyberspace et les enregistrements TV sont dans la mémoire de Rhodes (l'I.A. gérant les données). Les consultations sont payantes, 5 livres par demi-heure.

Il va de soi que certaines informations ont été volontairement oubliées ou perdues avec le temps pour ne pas gêner certaines personnes. C'est pourquoi cette source d'infos soit disant intarissable se transforme souvent en un gouffre à fric.

HAMRUN : Ce quartier résidentiel est à la fois limitrophe du centre que de Cospicua. Hamrun est habité par les employés des corpos. Il n'y a rien de réellement intéressant. Des commerces et quelques parcs rompent la monotonie des rues rectilignes. Quelques bandes de jeunes se regroupent parfois autour d'un vieux monument rongé par la rouille pour y préparer une virée. Des gangs d'anges gardiens s'occupent du contrôle des rues. La police est bien trop occupée à protéger les crabes, bien plus importants que les Maltais eux-mêmes. Au nord d'Hamrun se trouve Gzira. Le quartier est un amas de vieilles maisons retapées louées aux nombreux touristes. La majorité des habitants reste malgré tout des autochtones. Les laissés pour compte viennent se remplir les poches en volant les touristes en pleine rue ou en pénétrant dans les maisons.

MANOEL ISLAND : La minuscule île rattachée au territoire par une petite route a subi la plus grande mutation. Les ferrys et les navires de croisière s'arrêtent tous sur Manoel Island. C'est à la fois un terminus du ferry, un port de plaisance bondé de quantités de yachts et un centre commercial d'une taille colossale. 30000 m2 de boutiques de souvenirs, de marchés couverts, de bars, de bijouteries, de vendeurs de cuisines, de Témoins de Jéhovah, de vendeurs de crédits mirobolants ou de papiers toilettes fabriqués sur Mars...

Tout est possible dans cette immense boutique où même les vigiles arrivent à se perdre. C'est le lieu de nombreux trafics et de rendez-vous anonymes parmi la foule.

La majorité des clients de Manoel Island sont soit des habitants peu fortunés, soit des touristes. Cela n'empêche pas de voir passer de temps à autre des vestons même si ces derniers préfèrent effectuer leurs achats dans des magasins haut-de-gamme.

SLIEMA : Vaste ensemble d'immeubles couleur miel. Les grands de Malte ont tous un immense appartement ou une villa dans Sliema. Avec sa côte de petites anses et de plages de sable blanc face à une mer toujours bleue Sliema est le lieu de détente idéal. Avec l'augmentation du nombre des habitants fortunés le quartier a prit son essor.

Les vieilles familles, les jeunes loups et les étrangers préférant la ville à la campagne s'y sont installés. Une grande partie des immeubles anciens a été rasée afin de construire des appartements modernes et fonctionnels ou des villas au bord de mer privé.

Les plus grands hôtels (Impérial Hôtel, Holiday Inn et Fortina Hôtel dans l'ordre de luxe) se trouvent à Sliema. La Police y a également installé son commissariat principal, ce qui la place à deux minutes des habitations les plus éloignées. Dans ce cadre



très agréable, surveillé par la police et par une unité de vigiles privés, la vie s'écoule tranquillement. Des fêtes sont organisées tous les soirs dans d'anciennes églises, parures du 18ème siècle et absinthe de rigueur.

D'autres se déroulent dans les souterrains à coups de décibels et de lasers neuro-destructeurs. Rien n'est trop fou pour briser l'ennui qui gagne. Même à Sliema il y a une échelle du pouvoir. Les plus puissants ne souhaitant pas se mélanger avec les nouveaux riches, ils ont racheté le front de mer. La Tower Road a été complètement rasée afin d'y construire des villas majestueuses. Les rochers ont été pulvérisés au C4 avant d'y déverser des tonnes de sable en provenance des Caraïbes.

Plusieurs bâtiments de grande taille ont été vidés de leurs habitants pour être détruits. Le plus célèbre est la tour Stuart qui n'a été détruite que pour l'implantation d'un jardin japonais. La folie de la jet-set a totalement changé le visage de Malte. Dans quelques années peut-être, une autre destination sera à la mode et les villas seront abandonnées.

ST-JULIAN'S : La baie de St-Julian's et son quartier est une sorte de vaste cuisine. Ce ne sont que pizzerias, petits cafés face à la baie, restaurants... Le meilleur restaurant et le mieux gardé est le San Giuliano.

On y retrouve toutes les personnalités négociant ou discutant de choses sans intérêt. Des asiatiques se sont installés dans St Julian's ce qui permettra aux joueurs de retrouver des odeurs et des goûts qui leur sont familières. Nouilles brûlantes, riz et viandes épicées ou soupes de crustacés, tout le délice de l'orient.

PACEVILLE : Voisin de St-Julian's, Paceville est sa suite logique. Après avoir tranquillement mangé dans un restaurant, les habitants se dirigent vers ce quartier pour débiter leur nuit. C'est un ensemble de petits bars, de cafés et de boîtes. Les clients du plus grand hôtel de l'île (Malta Hilton Hôtel) et du Sheraton se déversent dans la nuit de lumière artificielle. L'endroit est plein d'activités. C'est en somme le carrefour du vice de bas étage et du pognon facile. Les deux boîtes les plus en vue sont l'Acis et le

Styx qui se disputent la faveur de la clientèle. Soirée neuro-techno-mousse contre santiag-in-your-fesses party sont tout à fait le genre du coin.

Le long de la plage se trouve le Malta Casino au bout de la pointe de Dragonara ; rendez-vous des noeuds papillons et des robes de paillettes.

COSPICUA : Toute la côte sud du Grand Harbour n'est qu'un amas de vieilles habitations. Le quartier est pour ainsi dire mort, à seulement quelques centaines de mètres des tours de verre de La Valette.

Les gens sont pauvres, vivent d'expédients. Tous les trafics existent, tout ce que vous cherchez peut se trouver à Cospicua la glauque.

Etre armé n'est pas un luxe, c'est même très conseillé. La police contrôle d'ailleurs les entrées vers Hamrun afin de limiter la gangrène au quartier.

Monnaie / Langue

La monnaie maltaise est la lira qu'on appelle souvent la livre maltaise, qui s'écrit £m. Chaque lira se divise en cents et vaut 2 euro-dollars.

Les devises étrangères ne sont pas acceptées dans le pays. Il faut donc passer par une banque ou par la douane afin d'effectuer un change.

La commission prélevée est de 5%, problème que ne rencontrent bien sûr pas les plus riches. Les hôtels prélèvent jusqu'à 10%.

Les cartes de crédit d'origine étrangère sont bien sûr acceptées, le taux de change étant automatique (les 5% sont également prélevés).

L'euro-dollar, quant à lui, est accepté dans tout l'archipel, prévoyez donc une petite valise.

La langue maltaise -le malti- est pour ainsi dire un idiome impossible à déchiffrer. C'est une langue où se sont mélangées la langue arabe et les termes latins. Heureusement, l'anglais est la seconde langue, si bien que même si tout le monde ne le parle pas,

tout le monde le comprend. L'italien est également parlé, sous l'influence de la télévision. Une puce de langue arabe et malti est vendue dans les hôtels pour 500 ed par niveau. C'est très cher mais indispensable pour pénétrer les quartiers lybiens ou pour discuter avec un fixer de Cospicua.

Ordre de Malte

Au sommet de la tour qui jouxte la porte principale de La Valette, flotte l'oriflamme à croix blanche sur fond rouge, emblème de l'ordre souverain, militaire et hospitalier de Saint-Jean de Jérusalem, de Rhodes et de Malte. L'association maltaise se voue officiellement à des oeuvres charitables et philanthropiques. C'est en partie vrai avec l'existence des volontaires de l'Ordre qui viennent en aide aux plus démunis. En réalité le Néo-Vatican a totalement infiltré l'Ordre de Malte. Il dirige en sous-main les «Anges Vengeurs», une bande de fous furieux armés de bibles, de croix-poignards et de lance-roquettes!

Leur travail consiste à remettre les brebis égarées dans le droit chemin. Ils combattent en priorité les gangs lybiens musulmans et la jeunesse se convertissant au métal. Ils sont peu nombreux mais très zélés. Les autorités ferment les yeux tant qu'ils s'occupent des nuisances au tourisme.

Politique

Malte fait partie de l'Europe avec un statut spécial qui lui a permis la constitution d'un port franc et d'un paradis fiscal. Deux partis politiques s'affrontent, le Parti Nationaliste et le Parti Travailliste.

Aucune différence entre les deux, même en cherchant bien. C'est comme d'habitude une querelle de personnes, de corruptions et de magouilles qui seront découvertes un jour ou l'autre. Le pouvoir est détenu par le patron de la police (qui dirige également les garde-côtes), le premier ministre et les délégués des divers quartiers. C'est

donc bien eux qu'il faut graisser pour obtenir les faveurs nécessaires. La Cosa Nostra est la plus présente dans la sphère politique.

Pour découvrir et apprécier Malte par votre propre expérience voici une série de 8 synopsis. Il m'est apparu plus judicieux de vous fournir plusieurs idées de scénarios plutôt qu'un unique scénario. Une destination aussi inhabituelle nécessite une bonne raison de se rendre à plusieurs milliers de kilomètres de la brumeuse et lumineuse Night City.

Dans la Ligne de Mire

Les joueurs sont contactés par un Italien. Il s'agit d'un Napolitain qui souhaite se débarrasser d'un gêneur. Il arrive très souvent que les mafias présentes à Malte fassent appel à des éléments extérieurs.

L'objectif est d'éviter de se faire repérer quand cela est inutile. Donner une leçon et agir en secret n'est pas la même chose. Le Napolitain organise leur acheminement jusqu'en Sicile. Il leur trouvera une vieille villa abandonnée sur la côte sud. Ce sera ensuite à eux de s'organiser sur place afin de préparer l'opération. Leur cible est un mafiosi sicilien ainsi que toute sa famille (une femme et trois enfants). Si la famille en réchappe, les joueurs peuvent dire adieu à la prime. C'est à eux de voir si une simple prime vaut la peine de tuer des innocents. Le matériel nécessaire comprend une vedette rapide et de l'armement. Le restant dépend du plan mis en oeuvre.

La vedette peut-être louée dans un village touristique à quatre kilomètres de la planque. Quant aux armes, elles seront fournies par des associés du napolitain. Celles-ci devront être payées si les joueurs les perdent ou les gardent. La cible est une villa à l'intérieur de l'île de Gozo.

L'accès à l'île se fait soit par une plage privée et gardée soit par une falaise de 15 mètres de haut. Une fois

sur l'île, il faut traverser deux kilomètres de rocaillies avec la possibilité d'être découvert par les patrouilles de la police. La villa en elle-même est protégée par une équipe de 6 vigiles (niv.4) armés de pistolets mais aussi par deux gardes du corps (solo niv.8) équipés de fusils mitrailleurs.

Une fois la mission accomplie il faut retraverser le bras de mer en évitant les garde-côtes qui auront été alertés en cas de fusillade.

Yoghourt Bulgare

Les personnages ont déjà effectué quelques deals d'armement avec la mafia russe de Night City. Leur travail a principalement consisté en l'acheminement des armes à des clients situés dans la zone ou dans les villes environnantes. Satisfaits de ce travail, les Russes proposent aux PJ's de prendre des vacances. La destination est bien entendu Malte.

Après une petite journée sous le chaud soleil de la Méditerranée ils sont contactés par IGOR (ils s'appellent tous Igor). Il leur explique que le Big Boss serait très heureux de leur confier quelques menus travaux sur l'archipel. Leur boulot consisterait à prendre la place d'un Russe récemment assassiné. Il s'occupait de l'acheminement des armes en provenance des Balkans

jusqu'à l'île. Une partie de ces armes est parfois rachetée par des moyen-orientaux ce qui nécessite une nouvelle opération de transport. Tous les hommes qui travaillent avec les joueurs sont des Bulgares. Le Big Boss souhaite en fait non seulement un nouvel homme à la tête de cette mini-organisation mais aussi savoir ce qui s'y trame. Le scénario sera donc ponctué de livraisons et de transbordements, tantôt en pleine mer, tantôt dans le port franc.

Filatures de la police, poursuites en vedette et fusillades soudaines seront le lot des joueurs. Les Bulgares sont à l'origine de la mort du Russe car ils veulent se soustraire au pouvoir des Russes.

Gligorov qui est leur chef est l'homme à démasquer et à éliminer.

A l'Ombre d'un Sein

Pamela Endersson, la grande star d'Alerte à Malti est en train de tourner un nouvel épisode. Ne désirant que des gardes du corps américains, elle fait appel à son agent à Night City dont elle est originaire. Les joueurs quel que soit leur look sont grassement payés et auront le droit de griller sous le soleil brûlant. Cette fille scandaleusement belle et bien foutue est intenable. Une journée type se passe de la manière suivante :

- 11.00 : Réveil, petit déjeuner. Un petit tour à la piscine, chez la coiffeuse, chez le kyné.

- 13.00 : Interview, revue de presse...

- 15.00 : Traitement anti-rides à La Valette, shopping sans fin.

- 17.00 : Tournage de quelques scènes avec force coucher de soleil et discussions philosophiques avec son partenaire...

- 22.00 : Début de la soirée, tournées des boites (Styx ou Acsis, jamais les deux), visites dans des fêtes underground.

- 6.00 : Dodo.

Les journées ne se passent jamais de la même façon. Les tournages peuvent se faire le matin, Pamela peut organiser une fête...

Le job des PJ's va consister à la protéger durant le tournage de cet épisode qui doit durer une semaine. Au cours de cette semaine, ils vont découvrir son véritable visage. Elle change de partenaire tout le temps, exige que l'on satisfasse constamment ses caprices, veut que les gardes lui laissent sa liberté, tente de leur échapper... Elle joue au chat et à la souris, provoque les joueurs, leur fait miroiter son corps sans aucune possibilité de conclure (à la Michel Blanc!). Des fax la menaçant de mort, un fou furieux qui veut la protéger du mauvais sort et des centaines de fans collant comme du caramel, seront le lot des joueurs.

Une fois la partie terminée et les nerfs complètement grillés, vos joueurs vont sans doute tenter un procès pour torture mentale.

Un Assureur Véreux

Bien que le mot assureur contient intrinsèquement celui de véreux, certains continuent de croire en leur bonne foi. C'est ce qui est arrivé à quelques citoyens honnêtes de la banlieue de Night.



Ils se sont faits tout simplement voler par un assureur qui est parti avec leur argent sur l'archipel paradisiaque de Malte. Les joueurs sont contactés par leur boss afin de venir en aide à ces malheureux. Devant tant de détresse, les PJ's vont sans aucun doute possible s'engager pour ces petites gens. Ils seront payés en plus des frais divers.

Leur mission consiste donc à se rendre à Malte afin de retrouver le méchant voleur et de le ramener. L'assureur possède un charisme très élevé qui lui permet d'embobiner tout le monde. Il s'est d'ores et déjà créé une réputation d'homme honnête sur l'île. Il s'est converti dans la viticulture et entretient de bonnes relations avec plusieurs politiciens qui eux-mêmes ont des amitiés dans la police.

Il revient aux joueurs de bien négocier leur arrivée et de rester très discrets. Penser que cette affaire se résoudra par la force serait une grave erreur. Ils pourraient être capturés par la police, voir par une unité d'élite avant d'être renvoyés en Californie. Direction la brandance.

La Sicilienne

Tout commence un an plus tôt quand le clan sicilien Mazzieni se fait décimer à Palerme. Marco, le fils du parrain est le seul à en réchapper.

Il s'enfuit dans la montagne sicilienne avec quelques amis et sa fiancée. Celle-ci, lasse de cette traque sans fin, quitte Marco pour rejoindre une cousine à La Valette. Marco tente de lui faire changer d'avis sans résultat. Ne pouvant se montrer à découvert sous peine de prendre deux balles dans la tête à bout portant, il contacte son demi-frère à Night City. C'est lui qui va proposer aux joueurs de partir pour la Sicile afin d'aider Marco contre une poignée d'euros.

Personne ne doit être au courant de cette affaire pour préserver la sécurité de Marco, d'Isabela (sa copine),

du demi-frère et des joueurs (qui risquent de se faire accueillir par du napalm).

Après le voyage en avion, une longue route et une interminable marche dans la montagne, ils arrivent chez Marco. Il se planque avec quatre de ses fidèles dans une ancienne villa. Il va expliquer le problème aux joueurs tout en pleurnichant comme une olive pressée.

Les PJ's doivent se rendre à Malte pour convaincre Isabela de revenir auprès de Marco. Il est prêt à quitter la mafia pour partir en Californie ou en Floride. Isabela, une fois convaincue,

fera l'erreur d'appeler une de ces anciennes amis à Palerme. Celle-ci va s'empresse de la trahir. Une bande de Lybiens va tout tenter pour les empêcher de quitter l'île.

Si les Pjs arrivent à parvenir jusqu'en Sicile, une embuscade sera organisée pour les exterminer. L'essentiel de ce scénario ne doit pas être traité comme une vulgaire baston. Les joueurs doivent affronter des problèmes légaux et simples ainsi que les Lybiens.

Comment posséder des armes sans permis, les utiliser et ne pas perdre son temps avec la police s'ils possèdent les-dit permis par exemple.



Scoop Brûlant

Cette mission est destinée à au moins un média ou à une équipe de News 54 (deux médias et deux solos). Ils sont chargés de réaliser des reportages sur Malte. A eux de débarquer sur l'île et de réaliser les enquêtes de leur choix. Le port franc, les Lybiens, la jet-set, la pêche à l'espadon... C'est à vous de mettre des bâtons dans les roues des joueurs. Ils doivent décrire tout ce qu'ils font et comment ils le font.

C'est à eux de trouver l'idée intéressante et de respecter le budget qui leur a été confié. Une fois tous les reportages réalisés (c'est à dire à la moitié du scénario) ils tomberont sur une rumeur. Celle-ci parle d'opérations militaires européennes sur les côtes d'Afrique du Nord.

Les forces anglaises mènent des attaques commandos secrètes contre les bases des pirates et des groupes terroristes basés en Tunisie et en Lybie atomisée. Tout le monde le sait mais personne n'a de preuves tangibles. Le gouvernement européen a toujours nié l'existence de l'ensemble de ces actions. Si les joueurs sont assez convaincants, il se pourrait fort bien que l'armée les laisse voir les opérations depuis l'intérieur.

Leur plan politique est de prouver que les ressources allouées à l'armée sont utilisées pour le bien de la communauté. La menace terroriste et la piraterie sont bien présents mais ne nécessitent pas tous ces moyens.

L'armée se sert de cet épouvantail pour ne pas voir ses crédits baisser.

Vos joueurs ne peuvent bien sûr pas connaître cette situation. Ils vont donc enquêter en toute illégalité avant de se faire prendre à un moment ou un autre. Laissez les continuer leurs investigations si vous avez la conviction qu'ils travaillent bien. Inutile de sanctionner négativement un travail bien réalisé.

Sébastien Gnjdic

Synopsis en forme de nouvelle

C'est en prenant une douche froide en plein après-midi que je fus secoué par les souvenirs. Je vis à nouveau cet éclair et entendit le bruit de l'explosion. La fumée envahit mes yeux et mes poumons crachèrent un liquide noir. J'arrêtais le robinet pour fixer le mur blanc.

Le visage méconnaissable de Caroline m'apparut sous la forme d'un amas de viande déchiquetée, d'os blancs émergeant du visage.

Mon poing s'abattit contre le mur à plusieurs reprises jusqu'à que le sang se mette à couler le long de la paroi humide. Gouttes d'eau condensée et gouttes de sang.

Je sortis enfin de la douche pour m'asseoir, nu, sur le canapé.

On cogna à la porte. Les réflexes reprirent le dessus. J'attrapais le flingue sur la table pour le pointer vers la porte.

- Qui est-ce ?

- Le livreur de chips.

- OK, entre.

Alex rentra dans la chambre. Il fut étonné de me voir à poil avec un flingue à la main. Je souris n'ayant rien à dire.

- On a le plan complet, vieux, me dit-il.

- Super. Il nous faut maintenant les tours de garde et le nombre de mecs. Tu mettras Ben sur le coup, Sylvia se ferait trop remarquer.

- Même un aveugle remarquerait cette paire de fesses.

Je repensais à cet attentat. Caroline n'avait pas mérité de mourir si jeune. J'étais prêt à buter la moitié de la terre pour retrouver cet enfiévré d'Abdul. Tout mon fric était passé dans cette aventure sans lendemain. News 54 était sûre qu'Abdul était un maltais d'origine lybienne. Un de ces réfugiés qui voulait faire sauter la planète pour qu'on l'écoute. Aujourd'hui je ne pensais plus qu'à lui.

Comment avais-je pu être assez bête pour croire que je pourrais le retrouver. Moi. Un ringard. Un loser.

- Alors Ben, qu'est ce que ça a donné.

- Il doit y avoir treize ou quatorze gardes. Trois ou quatre patrouillent la nuit, répondit Ben en mâchant un beignet de crevette.

- Le matos est prêt. Sylvia a embobiné l'un des gardes de nuit. Elle devrait avoir les codes de la semaine prochaine dès lundi.

Après avoir recherché Abdul dans toute la ville et en Tunisie je revins à La Valette. Je voulais rentrer à Los Angeles, j'étais presque à sec.

Le hasard voulut qu'un collectionneur suisse plein de blé ait envie d'acquérir un tableau de grande valeur. Mes états de service avaient fait le tour de l'île. Ma seule raison de vivre était cette peinture.

Le fric faisait marcher les autres, pas moi. Le loser voulait sa revanche, il l'aurait.

- Qu'est ce que t'en penses Alex ?

- C'est une sacrée saloperie de virus, c'est vraiment trop facile.

Alex devait pénétrer le système de défense du Palais du Grand Maître, Sylvia s'occupait de piloter l'AV alors que Ben et moi devions rentrer.

Le tableau exposé était un faux, le vrai était caché dans les entrailles du musée. Nous étions chargés de lui faire prendre l'air.

Le Suisse avait de nombreux amis. L'un d'eux avait appris où se trouvait Abdul. Le collectionneur m'avait promis de me livrer cette ordure en échange de mon travail. L'argent ne m'intéressait plus, il le savait. Le panneau lumineux «Menteur» s'allumait au dessus de lui à chaque fois qu'il parlait mais je devais avoir confiance. C'était ma dernière chance de revanche.

Save Us

Cette aide de jeu a pour ambition de détailler la filière nord-américaine de la SAVE, plus précisément celle détachée sur le territoire des Etats-Unis d'Amérique. Vous aurez également un aperçu de ses différents contacts avec la «Section Inconnu» du FBI.

La vérité est ailleurs... mais où ?
Seule la SAVE tente de répondre à cette «troublante» question.

AIDE DE JEU

La SAVE US fut créée en 1845, par Mary O'Malley, immigrante d'Irlande, qui était l'une des premières personnes faisant partie de cette société. Le quartier général fut installé à New York. Elle débuta ses enquêtes avec son mari qui partageait les mêmes opinions sur l'Inconnu et ses créatures. A la fin de la première année, la SAVE US se composait d'une dizaine d'aventuriers.

Historique

La première affaire se passait dans le quartier du Bronx, où des meurtres sordides avaient lieu suivant un cycle de 28 jours. Après maints efforts, les agents suspectèrent Nara, une petite fille noire. Une confrontation fut alors organisée durant l'une de ses escapades nocturnes quotidiennes. Mais l'enfant révéla son vrai visage, possédant une force fabuleuse, elle déchiqueta littéralement deux agents avant d'être abattue par une balle en argent.

Le lendemain du meurtre de Nara, tous les journaux locaux en firent les grands titres, mais la SAVE US ne fut pas inquiétée. O'Malley tenta de se procurer le dossier de l'examen post mortem, mais celui-ci resta introuvable. D'après les informations retenues, personne ne put déterminer si la mort était due à la balle ou à l'argent qui la composait. A partir de cette victoire mitigée, la SAVE s'étendit sur tout le territoire américain.

Les dates importantes.

- 1845 : Création de la SAVE aux Etats-Unis qui porte désormais le nom de SAVE US.
- 1846 : Mary apprend la mort tragique du fondateur de la SAVE, Charles O'Boylan, mais ceci ne la décourage pas de poursuivre ses investigations. A cette date, la SAVE US comprend des agents dans les treize états primitifs. Le recrutement est intensif, et l'on envoie des recruteurs à l'ouest.
- 1849 : Pendant la ruée vers l'or, dans l'état indépendant de la Californie, un village de pionniers est attaqué par un indien. Un agent sur place identifie l'indien comme étant un Manitou et parvient à le chasser.

• **1862** : Lors de la guerre de sécession, un champ de bataille fut maudit par les deux camps. Depuis ce jour personne ne s'aventure sur les lieux. Curieux, un agent part enquêter mais on ne retrouve de lui qu'une trace écrite, narrant une bataille perpétuelle entre des spectres représentant les âmes des combattants tombés.

• **1864** : Fin tragique de Mary O'Malley lors d'une enquête dans les forêts du Montana sur la bête de Salish, qui massacra l'expédition entière.

• **1871** : Après l'achat de l'Alaska aux Russes en 1870, des pionniers partent à la conquête de ces nouvelles terres. Le massacre de bétail autour d'un village, éveille la curiosité de la SAVE US qui dépêcha immédiatement deux agents. Après plusieurs semaines les agents débusquent un Yéti et le neutralise.

• **1878** : La création de Scotland Yard permet à la SAVE de posséder une source d'informations colossale, elle profitera aussi à la SAVE US.

• **1885** : La découverte de l'individualité des empreintes digitales, permet à la SAVE US de faire la liaison entre une vingtaine de meurtres qui furent commis sur tout le territoire des Etats-Unis mais le meurtrier reste introuvable.

• **1895** : La première ligne ferroviaire électrique est créée entre Baltimore et Ohio. La mort mystérieuse de deux cheminots retarde son inauguration. Un agent dépêché sur les lieux se heurte à la première Entité Mécanique répertoriée aux Etats-Unis. L'intervention est un succès. Le trolley est approuvé par la population. Aucun incident depuis.

• **1908** : La naissance du Bureau Fédéral d'Investigation, permet à la SAVE US de recruter dans ce service. Le F.B.I. contribuera désormais à élucider les affaires les plus troublantes.

• **1910** : La population d'un village du Colorado est frappée par une maladie inconnue. Les agents envoyés enquêter parviennent, malgré la quarantaine appliquée par l'armée, à entrer dans le village. Tous ses habitants sont morts et la cause en est indéterminée.

• **1923** : Durant la prohibition, une folie meurtrière s'abat sur la ville de Chicago. Des personnes sans histoire sont atteintes d'un état berserk tuant sans raison. La SAVE US parvient à remonter jusqu'à un bar clandestin, où l'on vendait un whisky contenant une protéine inconnue. Le lendemain, le F.B.I. ferma le bar et confisqua tout le stock de whisky.

• **1950-53** : Durant la chasse aux sorcières effectuée par le sénateur Mc Carthy, les agents de la SAVE US sont traqués par les anticommunistes. Ces années sont les plus noires pour la SAVE US qui se trouve dans l'obligation de suspendre presque toutes ses enquêtes.

• **1963** : Le 9 novembre, les agents de la SAVE US de Dallas perdent la trace d'un doppelganger, suspecté de plusieurs meurtres dans la banlieue de Fort Worth. Deux jours plus tard, John F. Kennedy est assassiné à Dallas, mais rien ne prouve une quelconque relation entre ces deux affaires.

• **1974** : Un agent de la SAVE US infiltre par le biais d'un ordinateur les archives classées top-secret du Pentagone. Plusieurs fichiers font mention de créatures polymorphes. Un peu plus tard, l'agent fut arrêté et écroué dans une prison militaire de très haute surveillance.

• **1986** : Un village du Nevada est pris dans une soudaine tourmente meurtrière. Les analyses de sang des villageois permettent d'isoler une bactérie considérée d'origine extra-terrestre. Le passage de la comète de Halley est l'une des nombreuses hypothèses. Elle paraît être la plus probable, car les événements survenus en 1910, dans le Colorado, coïncident avec le passage de cette comète.

• **1988** : Chaque agent est désormais équipé d'un ordinateur et d'un téléphone numérique. Grâce au modem, il peut joindre tous les bureaux régionaux de l'Amérique du Nord.

• **1989** : La destruction des archives à Dublin isole l'Amérique du Nord.

Tableau de la SAVE US

Etat	Nombres d'Agents
Alabama	17
Alaska	2
Arizona	15
Arkansas	10
Californie	114
Caroline du Nord	26
Caroline du Sud	14
Colorado	14
Connecticut	13
Dakota du Nord	3
Dakota du Sud	3
Delaware	3
Floride	50
Géorgie	26
Hawaï	4
Idaho	4
Illinois	46
Indiana	22
Iowa	11
Kansas	10
Kentucky	15
Louisiane	18
Maine	5
Maryland	19
Massachusetts	23
Michigan	37
Minnesota	17
Mississippi	11
Missouri	21
Montana	3
Nebraska	6
Nevada	4
New Hampshire	4
New Jersey	31
New York	71
Nouveau Mexique	6
Ohio	43
Oklahoma	13
Oregon	11
Pennsylvanie	48
Rhode Island	4
Tennessee	20
Texas	69
Utah	7
Vermont	2
Virginie	24
Virginie-occidentale	7
Washington	18
Wisconsin	19
Wyoming	2
District de Columbia	2
Total	987

• 1990 : La SAVE US se connecte au réseau informatique Internet, permettant de recueillir de plus amples informations récoltées à travers le monde.

• 1995 : L'attentat contre le bureau du F.B.I. d'Oklahoma à Oklahoma city, tue quatre agents de la SAVE US. La paranoïa augmente d'autant plus qu'un des suspects appréhendés par une patrouille de police, disparaît mystérieusement en laissant derrière lui deux cadavres d'agents de l'ordre.

La SAVE US

Le siège central de la SAVE US se situe à Washington. Elle est dirigée par l'arrière petit fils de Mary O'Malley, Hasting Green. Cette section est contrôlée par le coordinateur Gordon Pym à New York, chargé de diriger l'agence nord-américaine comprenant les Etats-Unis, le Canada et le Mexique.

Chaque état américain comprend un superviseur s'occupant des agents sous sa juridiction.

Il existe une section couvrant les archipels situés dans le golfe du Mexique et dans le Pacifique, le nombre d'agents est de 14.

La Section M.O.R *

• (Meurtre Offensif et Répression)

Cette section fut fondée en 1850 sous la demande expresse de Kalamo Hardin, lieutenant dans l'armée du Potomac. Elle regroupa un peloton parfaitement entraîné chargé de soutenir les agents en difficulté ou lors d'attaques massives des créatures de l'Inconnu. Malgré quelques protestations, la proposition fut acceptée par Mary O'Malley et appliquée immédiatement.

Lors de la guerre de sécession, la section fut dissoute, les opinions divergentes rendirent les missions impossibles. Elle fut à nouveau fondée en 1865, mais cette fois-ci, l'effectif comprit une compagnie entière, soit 40 hommes.



Depuis cette date, la section M.O.R. s'est développée, s'équipant pour les circonstances exceptionnelles des manifestations de l'Inconnu. Durant les années 70, la section avait carte blanche et obéissait aveuglement à son supérieur le Colonel Harris. Ce fut pendant cette période que l'incident de Porto Rico discrédita la section, mettant en péril l'existence même d'une force armée au sein de la SAVE US.

L'incident provoqua la mort d'une dizaine de civils lors de l'intervention dans une ferme isolée, suspectée d'être occupée par des démons. Cette nouvelle race de l'Inconnu, avait fait son apparition quelques temps auparavant. L'excès de zèle et le fait d'avoir sous-estimé l'ennemi, provoqua un massacre. La moitié de la section fut tuée, ainsi que dix autochtones. Aucun démon ne fut tué, ni même blessé durant cette opération.

Le colonel fut limogé et les hommes éparpillés dans les différentes agences de l'Etat. La section venait

d'être dissoute pour ne voir sa résurrection qu'en 1983 à Los Angeles, lorsqu'un agent découvrit une planque où se réfugiait un gang composé exclusivement de démons.

Une demande de création temporaire de la section M.O.R. fut formulée. Celle-ci malgré quelques nouvelles réticences, fut acceptée par le coordinateur. La mission fut un éclatant succès, ce qui valut au Commandant de la section un plébiscite dans le cadre d'un vote visant à prolonger l'existence de sa compagnie. Une fois le vote terminé, la section put subsister sans difficulté et effectuer un recrutement important.

Aujourd'hui, la section M.O.R. comprend trois compagnies, basées à Washington, San Francisco et Dallas. Elles se composent chacune de 30 hommes et femmes parfaitement entraînés. Ces groupes armés sont comparables au S.W.A.T. du point de vue de leur préparation et de leurs performances.

Équipement standard

Chaque membre de la section possède un équipement de base qui peut être modulable selon les besoins d'une mission particulière. Voici l'éventail de cet équipement :

- Gilet pare-balles
- Mini-Uzi 9 mm
- 4 chargeurs de 32 coups
- Glock 17
- 3 chargeurs de 17 coups
- Émetteur-récepteur
- Lunette infra-rouge
- Mini-caméra

De plus six hommes sont équipés d'un M-80 et d'un chargeur de cinq balles creuses de 30 mm, possédant un pouvoir stoppant fabuleux (voir tableau ci-dessous).

Chaque compagnie est subdivisée en trois escouades. Chaque escouade est dirigée par un Lieutenant qui dirige toutes les opérations depuis un van. Tous les agents communiquent avec celui-ci, lui transmettant aussi des images grâce aux caméras.

La Filière du F.B.I.

La SAVE US, en voyant la création du Bureau Fédéral d'Investigation en 1908, n'allait pas passer à côté d'une telle opportunité. Elle décida de recruter les jeunes agents. Cette tâche difficile ne permit de rallier que deux agents.

Ne désespérant pas, le coordinateur de cette époque décida d'effectuer le recrutement dès l'entrée à l'académie du F.B.I., voire à l'université. C'est ainsi qu'avant l'attentat d'Oklahoma City on dénombrait 12 agents travaillant con-

jointement avec la SAVE US, désormais il n'en reste que huit. Cette entente est bien sûr cachée aux yeux de leurs supérieurs hiérarchiques.

Enquête : Démons

Une enquête menée par l'agent Ferry Meyers, en étroite collaboration avec le professeur Orwell Kenneth, avance les éléments permettant de croire qu'il existe une société comparable à la nôtre dans le monde composant l'Inconnu.

En effet tout commença, le 15 mai 1993, par le meurtre d'un docteur à Miami où le tueur effectua l'ablation du coeur. Tout semblait indiquer que le meurtrier devait appartenir au gang des jamaïcains. Mais bien vite, Ferry Meyers commença à suspecter quelqu'un d'autre, un agent des services secrets cubains, un certain Emilio Manzano.

La piste cubaine l'entraîna dans les Everglades, où il tomba sur quelque chose d'impensable jusqu'à aujourd'hui dans les annales de la SAVE. Ferry trouva au milieu des marais un ancien temple portant des inscriptions inconnues jusqu'alors. Voici un extrait de son rapport concernant cette enquête. Bien sûr, ces conclusions ne font pas parti de la version officielle donnée à son supérieur. Elles ont été transmises par l'intermédiaire d'Internet, pour la SAVE US qui y possède une boîte aux lettres.

«[...] En découvrant le temple, je pris quelques photos des inscriptions, malgré mes bribes de connaissances sur les Amérindiens, je ne parvenais pas à identifier ces gravures. Je contactais donc le professeur Orwell Kenneth, qui est un éminent archéo-

logue s'occupant essentiellement des Amérindiens du nord. Sans tarder, il me rejoignit à Miami, d'où nous partîmes immédiatement. [...]

«[...] Nous fûmes attirés par une lueur soudaine à l'intérieur du temple. Un large escalier menant en bas débouchait sur une salle éclairée par une lumière bleue et entourée d'une arche de pierre sculptée, comportant des gravures étranges. C'est à ce moment qu'apparut Emilio, au milieu d'un halo bleu. Mais la vision du Cubain qui apparut devant moi n'avait rien d'humain. Obéissant à mon instinct de conservation, je pris la fuite et ne m'arrêtai que lorsque j'atteignit les alentours de Florida City. Orwell Kenneth est porté disparu, tué très certainement par Emilio ou quoi que cela puisse être. Je ne peux me défaire de cette vision démoniaque qui me hante jour et nuit. Je me sens surveillé par une myriade d'yeux hostiles [...]

«[...] Quand je repense aux paroles de Kenneth il me semble désormais évident qu'un autre monde superposé au nôtre, envoie ses serviteurs pour tenter une colonisation. L'arche est sans doute une porte entre les deux mondes, je me refuse de retourner là bas. [...]

Depuis, Ferry se consacre uniquement aux dossiers renfermant des aspects étranges. Il fut limogé le 8 mars 1995 pour instabilité mentale.

Les Races Démoniaques

Les démons semblent être la race provenant de l'Inconnu la plus nombreuse et la plus intelligente. Elle regroupe plusieurs catégories de créatures, qui ne semblent avoir entre elles aucun lien apparent.

Les démons possèdent, en plus de leurs pouvoirs, des compétences qui sont déterminées selon leur métier d'emprunt sur Terre. La plupart ont des compétences s'attachant aux professions militaires. Toutes leurs compétences sont au grade de Maître, ils peuvent très bien apprendre d'autres compétences selon les règles normales.

Tableau Des Armes

Type	BP	N	L	E	MS	CT	RC	CD
Mini-uzi	4	15	30	70	32	12	1	7
Glock 17	3	12	24	60	17	4	1	7
M-80	2	10	20	55	5	1	1	10

Ces créatures semblent être régies par hiérarchie complexe, dépendant essentiellement de l'âge et de la puissance du démon. Les puissances sont déterminées par les cercles, tatouages d'un signe cabalistique dont la complexité détermine le rang du démon.

Les démons du premier cercle ne possèdent aucun pouvoir, ils ne sont pas envoyés sur Terre. En fait, ils seront

d'abord les esclaves, puis aux plus compétents d'entre eux seront enseignés les occultes pouvoirs de la Via Subumbræ.

Lorsque leurs trois pouvoirs auront atteint le grade d'Expert, alors les démons passeront au cercle supérieur et obtiendront un des pouvoirs de nouveau grade au rang de Novice. Voici les principales branches présentées dans les encadrés de cette page.

Vampires

Les Vampires sont des créatures légendaires minoritaires. Leurs caractéristiques diffèrent des mythes dont ils sont entourés depuis des siècles. Ce sont des créatures de la nuit, car effet, ce type de démon souffre d'une maladie, la photosensibilité. Exposée aux rayons du soleil, leur peau commence à rougir jusqu'à atteindre des brûlures du troisième degré, provoquant leur mort.

AGI	(60 + 2D10) ou 70
DEX	(80 + 2D10) ou 90
PER	(70 + 2D10) ou 80
AUR	(60 + 2D10) ou 70
RES	(80 + 2D10) ou 90
FOR	(80 + 2D10) ou 90
VOL	(70 + 2D10) ou 80
PVS	(75 + 2D10) ou 85
CD	4
BL	45
MT	-20 si identifié
MV	43
Forme	C

Pouvoirs

Deuxième cercle

73/88/108	Homo-polymorphie
70/85/105	Influence
70/85/105	Silence

Troisième cercle

70/85/105	Ondes de chocs
70/85/105	Sommeil
70/85/105	Hallucination

Quatrième cercle

70/85/105	Oubli
70/85/105	Ténèbres
67/82/102	Vol

Démons-Garou

Les démons-garou peuvent être pris comme des doppelgängers à cause de leur pouvoir similaire en polymorphie contrairement à leur frères, les démons-garou ne peuvent se changer qu'en un seul animal qui leur est prédestiné. Beaucoup de démons-garou se transforment en créatures de la nuit, comme les chauve-souris.

AGI	(80 + 2D10) ou 90
DEX	(90 + 2D10) ou 100
PER	(60 + 2D10) ou 70
AUR	(50 + 2D10) ou 60
RES	(80 + 2D10) ou 90
FOR	(90 + 2D10) ou 100
VOL	(70 + 2D10) ou 80
PVS	(70 + 2D10) ou 80
CD	4
BL	48
MT	-30 si identifié
MV	50
Forme	C

Pouvoirs

Deuxième Cercle

73/88/108	Polymorphie animale
68/83/103	Confusion
65/80/100	Hyper-perception

Troisième cercle

75/90/110	Attaque démoniaque
75/90/110	Escalade
75/90/110	Course

Quatrième cercle

68/83/103	Hypnose
72/87/107	Souffle putride
62/77/97	Essaim

Pouvoirs Démoniaques

Voici la description des pouvoirs n'étant pas répertoriés dans les dossiers de la SAVE sur la Via Subumbræ, attribués uniquement aux démons.

• HOMO-POLYMORPHIE

(RES+PVS)/3

Coût : 1, 2, 3 VOL/heure

Test : 0

Influence : Soit

Zone : N/a

Ce pouvoir est très semblable à celui de Polymorphie, mais diffère des transformations accordées. Le démon ne peut que se transformer en homme ou en femme, mais ne peut changer de taille. L'âge est déterminé par le

Doppelgängers

Cette sous-race est la branche principale des démons, leur capacité principale est l'homo-polymorphie.

AGI	(70 + 2D10) ou 80
DEX	(80 + 2D10) ou 90
PER	(80 + 2D10) ou 90
AUR	(50 + 2D10) ou 60
RES	(90 + 2D10) ou 100
FOR	(90 + 2D10) ou 100
VOL	(70 + 2D10) ou 80
PVS	(80 + 2D10) ou 90
CD	5
BL	50
MT	-40 si identifié
MV	47
Forme	C

Pouvoirs

Deuxième Cercle

Automatique	Homo-Polymorphie
78/93/113	Force Herculienne
72/87/107	Téléportation

Troisième cercle

78/93/113	Mauvais Oeil
78/93/113	Foudre
72/87/107	Ondes de chocs

Quatrième cercle

105/120/140	Chill (Frisson)
65/80/100	Invocation
65/80/100	Chien de chasse

démon, entre 18 et 80 ans. Rien ne pourra montrer la vraie nature du démon.

Un novice doit dépenser 1 point de Volonté par heure sous sa forme humaine.

Un maître doit dépenser 1 point de volonté par 2 heures sous sa forme humaine.

Un expert doit dépenser 1 point de volonté par 3 heures sous sa forme humaine.

• POLYMORPHIE ANIMALE

(RES+PVS)/3

Coût : 1, 2, 3 VOL/heure

Test : 0

Influence : Soi

Zone : N/a

Ce pouvoir est identique à celui au dessus, mais n'accorde au démon qu'une seule transformation possible, celle de son animal «totem». La transformation animale n'est qu'un hybride entre le démon et son animal, une créature humanoïde.

• ONDE DE CHOC

(VOL+PVS)/3

Coût : 30 par usage

Test : s

Influence : 100 m

Zone : variable

Ce pouvoir offensif permet de créer une onde de choc dirigée sur la cible du démon. Il est très utilisé pour briser des murs, stopper des voitures en pleine course, éclater des vitres ou encore tuer.

Les victimes de ce pouvoir meurent soit d'une crise cardiaque, soit d'hémorragies internes ou d'éclatement d'organes vitaux. Les effets de l'onde de choc dépendent du résultat obtenu et du grade du démon.

F : Atteint la cible visée, un Novice lui inflige une blessure de CD 4, un Maître CD 5 et un Expert CD 6.

M : Atteint sa cible et son entourage dans un rayon de 1 mètre. Un Novice lui inflige une blessure de CD 5, un Maître CD 6 et un Expert CD 7.

B : L'onde de choc forme un cône de 308, la cible se trouvant au milieu, un Novice lui inflige une blessure de CD 6, un Maître CD 7 et un Expert CD 8.



E : L'onde de choc forme une sphère prenant naissance au cœur du démon et se propageant dans un rayon de 100 mètres. Ce pouvoir est très violent et chaotique, il détruit tout sur son passage, alliés ou ennemis, ainsi que tout objet. Un novice lui inflige une blessure de CD 7, un Maître CD 8 et un expert CD 9.

• ATTAQUE DEMONIAQUE

(FOR+PVS)/3

Coût : 4 par usage

Test : 0

Influence : Soi

Zone : N/a

Ce pouvoir procure au démon-garou une arme naturelle qui lui donnera les moyens d'infliger des dommages supérieurs à ses adversaires. Le CD naturel est augmenté de 1 pour un Novice, de 2 pour un Maître et 3 pour un Expert.

• ESCALADE

(DEX+PVS)/3

Coût : 2 par minute

Test : 0

Influence : Soi

Zone : N/a

Ce pouvoir procure au démon une agilité supérieure, exclusivement lors de l'escalade de parois à mains nues. Le démon pourra alors évoluer sur un mur lisse vertical sans aucune difficulté à une vitesse maximum de MV/2

• COURSE

(AGI+PVS)/3

Coût : 1 par round

Test : 0

Influence : Soi

Zone : N/a

Ce pouvoir permet au démon-garou d'augmenter sa rapidité de course. Le mouvement du démon est multiplié par 1.2 pour un novice, 1.5 pour un maître et 2 pour un expert.

Memorandum 183

Personne n'est à l'abri des agissements de l'Inconnu, pas même ceux qui s'attachent à l'étudier.

SCENARIO

Ce scénario, se déroulant aux Etats-Unis, mènera les joueurs dans une intrigue politique mettant en jeu l'existence même de la SAVE US. Il serait préférable que les Pjs n'aient pas connaissance de l'organisation de la SAVE US et de son but.

Cave Russel, un ancien agent de la C.I.A., est certainement le meilleur détective privé de la côte ouest. Alors en tombant, un jour sur une cargaison d'armes volées, il décida de remonter la filière, ce qui l'a mené jusqu'à la Fex, une entreprise d'import-export. Mais il ne pouvait savoir qu'il était tombé sur quelque chose de bien plus important. Le lendemain soir, il filait le directeur de cette entreprise, Bruce Rell, mais remarquant le détective, celui-ci décida de le supprimer. Bruce Rell n'est autre qu'un Doppelganger, il utilisa ses pouvoirs pour venir à bout de cet intrigant. C'est ici que nos joueurs interviennent.

Meurtre Electrique, 18/10/1995

Les personnages se trouvent, le soir, au bord de la rivière Potomac, à Washington D.C., lorsqu'ils vont assister à un événement étrange. Leur attention sera brusquement attirée par un éclair provenant de la route. Bruce Rell vient d'utiliser son pouvoir Foudre pour se débarrasser du détective. Une voiture est en train de dévaler à toute vitesse la route, les Pjs auront juste le temps de l'éviter et de la voir plonger dans la rivière. Deux hommes étaient à bord, aucun d'entre eux ne semble remonter à la surface. Les Pjs pourront facilement atteindre la voiture, qui n'est immergée qu'à moitié.

Dans la voiture, ils trouveront le corps d'un homme avec une brûlure impressionnante au thorax. Mais pas de trace du deuxième corps, la portière côté passager étant ouverte, il a certainement du être emporté par le courant. En fouillant le véhicule et le corps, les Pjs trouveront une licence de détective privé sous le nom de Cave Russell, la photo permettant d'identifier le cadavre. A ce moment, la police interviendra, écartant les Pjs du lieu de l'accident, mais ils devront faire une déposition au commissariat.

Au poste de police, les personnages verront des agents de l'O.N.I. (Office Naval of Investigation) discuter avec le capitaine du district. L'enquête leur sera confiée, au grand regret du commissaire qu'ils mettront à rude épreuve. L'interrogation ne menant à rien, ils seront relâchés le matin du 19 à 6h32. Aucun quotidien, ni aucun journal télévisé ne mentionnera cette histoire, pas même dans les colonnes des faits divers.

Malta Malone

Curieux par nature, les joueurs n'en resteront pas là. Possédant le nom de la victime, ils pourront passer à son bureau pour éventuellement dénicher quelques indices. Arrivé à son lieu de travail, les personnages constateront le bureau complètement mis à sac, mais mettront la main sur l'adresse personnelle de la secrétaire, Malta Malone, située dans la banlieue d'Arlington.

A la maison de Malta, les Pjs trouveront la porte d'entrée forcée. En pénétrant dans l'appartement, ils le trouveront dans le même état que le bureau de Cave Russell, mais aucune trace de la secrétaire. D'après les indices relevés, ils pourront déduire que Malta est partie avant le 18 au soir, pour un long voyage car sa voiture est toujours au garage.

En se renseignant sur les moyens de transport en commun, ils trouveront sa trace sur le vol vers Bangor dans le Maine. Il est probable qu'elle va retrouver sa mère habitant à Belfast, petit village de 25.000 habitants au bord de l'Atlantique, à 30 miles de Bangor.

Arrivés à Belfast, les Pjs devront d'abord convaincre la mère de Malta, pour qu'enfin elle accepte de leur ouvrir la porte. Malta leur fournira alors toutes les informations qu'ils demanderont sur Cave. La nouvelle de la mort de son patron la choquera à peine, il était très casse cou. La dernière enquête faite par Russell portait sur le trafic d'armes et d'artillerie légère pour des pays d'Amérique du Sud.

Lorsque les Pjs quitteront Malta, quelques instants plus tard, des cris provenant de la maison les alerteront. Un Doppelganger vient de se débarrasser de Malta. Il a pénétré par la porte arrière de la maison, et tentera de s'enfuir en empruntant le même chemin à travers le jardin pour rejoindre sa voiture. Les Pjs pourront tenter de l'inter-



cepter avant qu'il n'atteigne son véhicule. Une poursuite en voiture pourra même avoir lieu. Etant un novice de deuxième cercle, le Doppelganger fera tout pour éviter un conflit, il utilisera son pouvoir de Téléportation pour échapper aux Pjs.

Après la disparition du Doppelganger, le seul indice laissé derrière lui est sa voiture. En l'inspectant minutieusement, il trouveront une fiche de paie provenant d'une entreprise d'import-export, la Fex, située à Washington D.C..

Les Pjs pourront alors retourner à Washington, pour rechercher cette entreprise d'import-export. Celle-ci

est située dans une zone industrielle, il s'agit d'un grand entrepôt vétuste entouré de barbelés, mais il pourront facilement s'y infiltrer.

A l'intérieur, une grande effervescence règne autour du chargement de caisses dans un semi-remorque. En s'approchant de plus près, les Pjs pourront inspecter le contenu des caisses. Elles renferment des armes automatiques en grand nombre, ainsi que de l'artillerie légère, tel des mortiers de 45 mm.

Rien ne se passera jusqu'au soir, où une voiture quittera l'entrepôt, pour gagner un hôtel situé au centre ville.

Face à l'Inconnu

Arrivé à l'hôtel, les Pjs pourront suivre les hommes, au nombre de deux, qui se rendront immédiatement dans leur chambre. Plusieurs solutions s'offrent aux Pjs, selon leurs compétences et leur débrouillardise. Ils peuvent utiliser la force en faisant irruption dans la chambre, ce qui risque de provoquer une fusillade, ou alors ruser en se faisant passer pour un employé de l'hôtel. Ou bien ils pourront attendre que les hommes quittent leur chambre pour la fouiller. En aucun cas ces hommes ne se laisseront faire, ils préféreront se suicider plutôt que de se faire prendre. Ils possèdent une fausse dent remplie de cyanure. Dans la chambre d'hôtel, les Pjs remarqueront un bloc-notes où est griffonnée une adresse ; il s'agit d'un ancien immeuble abandonné situé à Georgetown.

L'immeuble est délabré et tombe en ruine, des travaux de démolition sont prévus dans le courant de l'année prochaine. L'adresse indique un numéro d'appartement au 12 ième étage. Les Pjs devront emprunter l'escalier, l'ascenseur étant hors-service.

L'appartement, est aussi délabré que l'immeuble, à part une table où repose un téléphone en parfait état, et un coffre installé contre le mur. Le téléphone ne possède pas de touches, il est utilisé uniquement pour recevoir des appels, Pjs devront alors attendre un hypothétique appel.

Le coffre-fort renferme des faux passeports canadiens et américains sous l'identité de Bruce Rells, de l'argent en petites coupures d'une valeur de 10.000 \$ américain et 12.000 \$ canadiens. De plus, il contient un Glock 17 avec 5 chargeurs et un pistolet automatique, un Steyr TMP, comprenant 5 chargeur de 40 coups. Pour parvenir à ouvrir ce coffre, le crocheteur est dans l'obligation de réussir un jet d'une difficulté de B.

Trois heures passeront, lorsque des pas retentiront au bas de la porte d'entrée. Bruce Rells entre dans l'appartement. En voyant les Pjs, ils le attaquera sans poser de questions et en utilisant ses pouvoirs au maximum de leurs capacités.

Après avoir éliminé Bruce, le téléphone sonnera, au bout du fil une voix leur donnera rendez-vous à Lincoln Memorial ce soir 22 heures.

Apparaît la SAVE US

A 22 heures précises, un homme attendra au Lincoln Memorial. Celui-ci voyant arriver les personnages-joueurs comprendra ce qui est arrivé à Bruce Rells, et avant d'être abordé, il poursuivra son chemin, sans se faire connaître. Si les Pjs décident de le prendre en filature, il disparaîtra mystérieusement derrière un bosquet.

Le lendemain, un message se trouvera dans une boîte aux lettres des Pjs. Il comportera qu'une adresse sur l'internet, <http://www.save.com>, ainsi qu'une phrase, «Chercher Ferry Meyers».

La personne ayant déposé le message fait partie des démons. En effet, en engageant les Pjs pour retrouver Ferry, ils ne pourront pas être repérés par les agents de la SAVE US. Il suffira alors de les suivre pour qu'ils les mènent directement à Ferry et se débarrasser de cette personne gênante.

A la bibliothèque publique, les Pjs pourront interroger l'ordinateur, l'adresse fournie permettra de communiquer avec une association, la

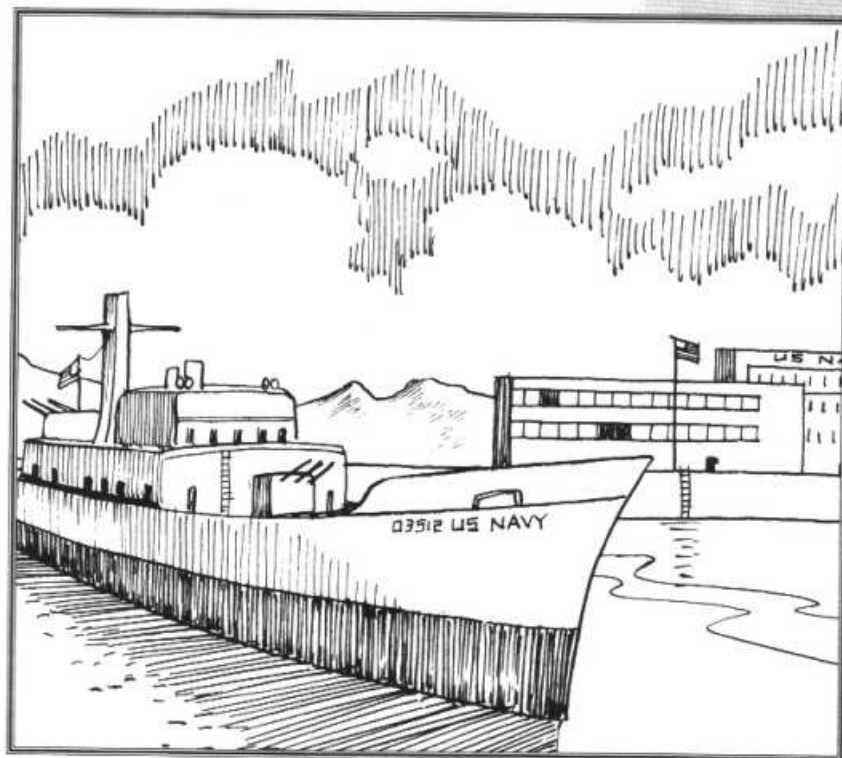


SAVE US. En réponse aux questions posées par les Pjs, un rendez-vous leur est fixé.

Le rendez-vous se situera dans un immeuble locatif dont l'accès est bloqué par un digicode. Néanmoins, il leur sera possible de pénétrer à l'intérieur de l'immeuble par le garage souterrain. C'est là, au premier sous-sol, qu'ils entendront des pas furtifs s'éloigner vers la chaufferie. Le bruit les mènera dans une petite pièce, où se tiennent trois personnes qui braqueront des lampes torches vers les Pjs. Ils subiront alors un interrogatoire serré comprenant des questions étranges, concernant l'Inconnu ou les Extra-terrestres. Les réponses données par les Pjs, convaincront les hommes qui leur donneront l'adresse exacte où se trouve Ferry. Ils quitteront la pièce en évitant d'être suivis par les personnages-joueurs.

L'adresse donnée est un HLM, dans lequel Ferry occupe un studio miteux, au dernier étage. La porte n'est pas verrouillée. A l'intérieur ils trouveront un homme dans un état pitoyable vautre dans un fauteuil, une bouteille de whisky à la main, fixant la neige à la télévision.

Les Pjs devront d'abord lui faire prendre une douche, afin de le désaouler et le rendre plus dispos pour répondre à leurs nombreuses questions (voir l'enquête que mène Ferry à Miami). Mais avant qu'ils ne puissent l'interroger, un Doppelgänger fera voler la porte en éclat avec son pouvoir onde de choc, il s'agit d'un démon de troisième cercle au grade de Novice. Ferry, ressentant la puissance du démon, poussera les Pjs à s'enfuir avec lui par l'escalier de secours. Ils ne pourront que monter sur le toit, car un autre démon est sur l'escalier de secours. Les démons à leurs trousses, ils devront s'enfuir par les toits en sautant d'immeuble en immeuble et en dévalant les escaliers de secours. Si vos joueurs ont du mal à se débarrasser des démons, faites intervenir des agents de la SAVE US.



La Piste O.N.I.

Les démons portaient les uniformes de l'Office Naval d'Investigation. La seule base de la marine dans les environs est située à 10 miles du centre de Washington, à Knollwood.

Le soir, les Pjs pourront tenter de s'introduire dans la base, Ferry préférera rester à l'extérieur en cas de coup dur. Celle-ci n'étant pas très bien gardée, ils pourront donc y pénétrer dans la base sans trop de problèmes. A l'intérieur du camp, ils se rendront compte que la base regorge de démons, travaillant avec des humains dans un but indéterminé. Les joueurs pourront également entrer dans le bureau de l'Amiral Biggs, où ils pourront, après quelques petites manipulations, consulter certains fichiers encore non protégés de son ordinateur. Entre autres, ils tomberont sur les fichiers concernant un certain Latimer, professeur en biologie, et Ferry, ainsi qu'un document qu'ils pourront imprimer. Leur visite sera écourtée par la venue inopinée d'un démon.

Ferry s'intéressera à leur découverte et plus précisément au document, qui est en fait un memorandum. En le compulsant, il paraîtra consterné et leur révélera la valeur de ce document.

«Si cette loi est votée, elle supprimera définitivement le Service Inconnu du F.B.I. qui s'occupe des cas étranges, d'affaires non-classées et qui à des contacts privilégiés avec une organisation secrète, la SAVE US. Elle sera remplacée par un groupuscule d'agents appartenant probablement à l'O.N.I., composé certainement de démons. Cette coopération entre les deux services servira à briser la SAVE aux Etats-Unis et leur laissera le champ libre pour leurs desseins obscurs.»

«Mais ils ne sont pas qu'aux Etats-Unis, je sais de source sûre que les démons ont envisagé une deuxième tentative de colonisation du Pérou. La première fut un échec, le chef des démons au Pérou, le leader spirituel des indépendantistes du Sentier Lumineux, Guzman, fut arrêté par l'armée péruvienne, aidée par la SAVE, et je ne parle pas des régimes précaires du Nicaragua ou du Salvador, où l'activité des démons ne décroît pas.»



«La première chose à tenter est de faire échouer l'approbation du mémo par le Sénat. Ensuite dénoncer la collaboration de l'amiral Biggs, et enfin la section M.O.R. nous sera utile pour une incursion dans les Everglades.»

Le Sénat

Pour parvenir à faire pencher les voix lors du vote, il faudra convaincre le Sénateur démocrate Pagosa, qui est bien connu de Ferry. Il sait qu'il a vécu, étant jeune, une expérience avec l'Inconnu qui l'a marqué. Un entretien concernant la suppression de la section Unknow devrait le convaincre d'user de son influence auprès de ses proches collaborateurs et de son parti.

En tant que maître de jeu, cet épisode ne doit pas simplement se résumer en un simple jet. S'agissant d'un

événement déterminant, tout ne doit pas reposer sur la réussite ou l'échec d'un jet de dé. Les joueurs devront se montrer éloquents et persuasifs.

Après l'entretien avec le sénateur, Ferry suggérera de retourner au camp tenu par l'O.N.I. pour piéger l'amiral Biggs collaborant avec les démons. De retour au camp d'entraînement, les personnages-joueurs ainsi que Ferry constateront que le gros de l'effectif est parti, il ne reste qu'une vingtaine de sentinelles.

Lors de l'incursion, Ferry disparaîtra pour réapparaître quelques minutes plus tard en leur expliquant que le plus gros de la troupe a disparu et qu'il faut se rendre dans les Everglades près de Miami pour détruire la porte d'accès.

Lors de l'incursion dans le camp, Ferry remarquera un détail suspect et partira voir plus près. Alors, il sera

attaqué par un Dopplenganger qui prendra désormais sa place et conduira les Pjs dans un piège. En effet, l'intégralité de la section de l'amiral Biggs se trouvent dans les everglades.

Les Everglades

Arrivés à Miami, «Ferry» et les Pjs iront louer une voiture. A l'agence de location, un inconnu donnera discrètement un billet à un des Pjs, puis partira aussitôt. Le message ne contient qu'une phrase «Ferry n'est pas Ferry». Pour les Pjs, il est préférable d'attendre que le démon les conduise vers le temple avant de le démasquer ouvertement.

Pour atteindre la base, quelques heures de trajet vers le sud sont nécessaires, en empruntant de petites routes ainsi que des sentiers. Il faudra terminer le trajet à pied pour arriver à

destination. Les Pjs et Ferry atteindront, au milieu de la jungle semi-tempérée, un ancien temple d'Amérindiens jusqu'ici inconnu. A ce moment précis, sept démons sortiront de la forêt, encerclant les personnages. Ils auront à leur têtes l'Amiral Biggs. Ferry dévoilera alors son vrai visage en reprenant sa forme normale.

Biggs entraînera les personnages dans le temple, empruntant un grand escalier menant sous terre. Un couloir les mènera dans une salle rectangulaire, occupé par cinq démons. Au fond de la salle un portail traversé par des éclairs bleutés éclairera la pièce.

Biggs s'adressera alors aux Pjs : « Cette porte nous facilite désormais le passage de notre monde au vôtre, et ce jour sera marqué par la venue d'un Chagak. »

Les personnages-joueurs sont amenés de force dans une salle annexe pour leur exécution. Lorsque tout semblera perdu, la section M.O.R. fera irruption en éliminant les démons, libérant ainsi les Pjs. Il n'y a pas un instant à perdre, il faut impérativement éliminer tous les démons et détruire le portail. La section M.O.R.

Homme de main

AGI	50
DEX	60
CHA	40
PER	50
AUR	30
RES	50
FOR	60
VOL	40
ATT	1
CD	1
BL	28
MV	23

Compétence : Discrétion (M) 77, Conduite (M) 85

Combat : Corps à corps (M) 85, Pistolet (M) 90

Langue : Anglais (M) 75

leur donnera des armes afin qu'ils leur prêtent main forte. En effet, la fusillade a alerté les démons restés près du portail et ils se tiennent prêt à repousser les assauts. L'amiral Biggs ordonnera la fuite, les dopplegangers se téléporteront tandis que les vampires et les démons-garous tenteront de repousser les assauts pour permettre aux leurs de s'enfuir, ensuite ils utiliseront leurs pouvoirs pour s'échapper vers l'extérieur.

Parcourir le temple ne sera pas une chose facile ; en effet, le temple regorge de couloirs et de petites salles, et à chaque coin ils risquent de tomber sur un démon. Arrivés vers le portail, les Pjs verront l'amiral Biggs traverser la porte pour disparaître. Aussitôt disparu, les éclairs bleutés cesseront de traverser la porte.

Bruce Rells

Doppleganger du troisième cercle

AGI	82
DEX	91
PER	95
AUR	63
RES	110
FOR	100
VOL	82
PVS	90
CD	5
BL	50
MT	-40 si identifié
MV	47
Forme	C

Pouvoirs

Deuxième Cercle

Automatique	homo-polymorphie
113	Force Herculienne
107	Téléportation
78	Foudre

Compétence : Discrétion (M) 119, Conduite (M) 123

Combat : Corps à corps (M) 121, Pistolet (M) 112

Langue : Anglais (M) 119

Epilogue

Les démons mis en échec, la SAVE US remerciera les Pjs, proposant une collaboration future. Pour tout contact, un téléphone cellulaire leur sera offert. Il est probable que les Pjs rencontreront d'autres démons, beaucoup s'étant échappé (leurs plans auront quelques mois de retard). Ou peut-être voudront-ils enquêter sur les transactions d'armes avec les pays d'Amérique Centrale ou du Pérou.

Lissert Fabian

Amiral Biggs

Vampire du quatrième cercle.

AGI	80
DEX	95
PER	90
AUR	73
RES	92
FOR	93
VOL	84
PVS	89
CD	4
BL	45
MT	-20 si identifié
MV	46
Forme	C

Pouvoirs

Deuxième Cercle

110	Homo-polymorphie
108	Influence
110	Silence
108	Ondes de Chocs
108	Sommeil
108	Hallucination
108	Oubli
110	Ténèbres
106	Vol

Compétence : Conduite (M) 123, Investigation (M) 120, Passion art (M) 118

Combat : Corps à corps (M) 116, Pistolet (M) 110.

Langue : Anglais (M) 117.

Les Jongleurs

La vie de saltimbanque est une expérience palpitante faite de voyages, mais aussi de dangers.

AIDE DE JEU

Cette aide de jeu est destinée à Hawkmoon. Néanmoins, les indications suivantes sont suffisamment générales pour être appliquées à tous les jeux d'heroic fantasy. A vous d'adapter les éléments mis à votre disposition.

Cela faisait bien 3 heures que le chariot était embourbé. La pluie tombait toujours et ne semblait jamais vouloir s'arrêter. Et pour couronner le tout la nuit commençait à tomber : on entendait déjà des hurlements de loups dans le lointain... La saison était très mauvaise. Avec l'invasion, le public devenait rare. Chaque jour, il fallait aller encore plus loin et la troupe était exténuée. Il devenait vital de s'arrêter, de se reposer, sinon beaucoup ne survivraient pas... Pourtant le prochain village ne devait plus être loin. «A une demi journée de marche » lui avait dit l'aubergiste au petit matin. «Une demi journée ? Sans les chariots sans doute !» maugréa maître Verté en maudissant l'aubergiste. Déjà le hurlement des loups s'approchait.

Les jongleurs

Appelés jongleurs, baladins ou bateleurs, des hommes et des femmes ont sillonné les routes, bravé mille dangers pour monter des spectacles toujours plus extraordinaires. Qu'ils soient cracheurs de feu, acrobates, montreurs d'ours, bouffons, prestidigitateurs, ensemble ils ont su se faire une place importante dans l'imaginaire du Moyen-Age. Ce supplément leur est entièrement dédié. Il permettra ainsi aux joueurs d'interpréter ces êtres d'exception.

Les Différents Types de Jongleurs

Avant-propos : Il est question plus loin de compétences débutant avec 1 d 89 %. Cela signifie qu'il faut lancer 1d8 pour les dizaines et 1d10 pour les unités. On obtient alors un score initial pour compétence variant de 10 % à 89 %.

Troubadour

Le troubadour chante, danse, joue la comédie. Parfois tragique souvent comique, il anime les places de marché ou les salles de fêtes. S'il est doué, il aura son propre numéro soit de clown, soit de poète, soit d'acteur d'improvisation. S'il manque de talent, il pourra toujours accompagner par ses chants ou ses poèmes les représentations d'autrui. Il débute donc avec les compétences suivantes :

- Attaque (bâton de combat)..... 45 %

- Parade (bâton de combat) ... 45 %
- Connaissance de la Musique ... 80 %
- Mémoriser ... 50 %
- Lire / Ecrire ... 60 %
- Chanter ... 1 D 89 %
- Facétie ... 1 D 89 %
- Danser ... 1 D 89 %
- Eloquence ... 1 D 89 %
- Pantomime ... 1 D 89 %
- Persuader ... 1 D 89 %
- Se Déguiser ... 1 D 89 %

Le personnage débute avec un bâton de combat, 3 costumes, 2 instruments de musique, une armure en cuir, 3 livres et 5 x (plus fort score dans une compétence permettant de quémander) A. Par exemple, Antilluis possède la Pantomime à 80 % (c'est sa meilleure compétence permettant de quémander), il commencera donc l'aventure avec 400 A.

Acrobatie

Les Acrobates impressionnent les spectateurs par des prouesses physiques. Ils dansent sur une corde, font des sauts périlleux, jonglent, lancent des couteaux juste à côté de leur partenaire et plein d'autres exploits tous aussi spectaculaires. Ils débutent avec les compétences suivantes :

- Attaque (bâton de combat) ... 45 %
- Parade (bâton de combat) ... 45 %
- Connaissance de la Musique ... 40 %
- Connaissance des Animaux ... 1 D 89 %
- Cracher du Feu ... 1 D 89 %
- Culbuter ... 1 D 89 %
- Equilibre ... 1 D 89 %
- Equitation ... 1 D 89 %
- Grimper ... 1 D 89 %
- Jongler ... 1 D 89 %
- Lancer des Couteaux ... 1 D 89 %
- Lutter ... 1 D 89 %
- Tordre des Barres ... 1 D 89 %

Le personnage débute avec un bâton de combat, 1 costume, 1 instrument de musique, une armure en cuir, les instruments de travail (à savoir

barres de fer, chaînes, mixture pour cracher du feu, couteaux de lancer) et 5 x (plus fort score dans une compétence permettant de quémander) A.

Prestidigitateur

Les prestidigitateurs, ancêtres (ou plutôt descendants) de Houdini ou de David Copperfield, sont les maîtres de l'illusion. Leur art englobe bien sûr les tours de cartes, les lapins blancs, les femmes coupées en petits morceaux dans une boîte et les évasions les plus rocambolesques, mais aussi la ventriloquie, l'hypnose et dans un domaine plus sujet à caution, la divination qui à toujours autant d'inconditionnels et de détracteurs. Ils débutent avec les compétences suivantes :

- Attaque (bâton de combat) ... 45 %
- Parade (bâton de combat) ... 45 %

- Connaissance de la Musique ... 40 %
- Crocheter ... 1 D 89 %
- Dissimuler ... 1 D 89 %
- Se Cacher ... 1 D 89 %
- Persuader ... 1 D 89 %
- Ventriloquie ... 1 D 89 %
- Divination ... 1 D 89 %
- Evasion ... 1 D 89 %
- Hypnose ... 1 D 89 %
- Passe- Passe ... 1 D 89 %
- Faire un Noeud ... 1 D 89 %

Le personnage débute avec un bâton de combat, 1 costume, 1 instrument de musique, une armure en cuir, les instruments de travail (à savoir lapins blancs, jeu de tarot, cartes truquées, chaînes, ...) et 5 x (plus fort score dans une compétence permettant de quémander) A.



Nouvelles Compétences

Le jongleur doit émerveiller s'il veut captiver son public ; car qui voudrait payer pour voir ce qu'il a sous les yeux tous les jours ? Aussi se consacre-t-il à l'extraordinaire et pour cela il doit développer des compétences originales et maîtrisées par un petit nombre seulement.

Les compétences qui suivent permettent aux jongleurs de vivre, elles font partie de son existence même.

• **Quémander** : Sont appelés compétences permettant de quémander, toute compétence dont l'utilisation avec succès sur la place publique, fait gagner 1D100 A (voire 1D100 x 5 A si la réussite est critique).

• **Séduction** : Certaines compétences permettent de séduire les spectateurs. En cas de réussite du jet de compétence, le personnage devra affronter dans une lutte son CHA au POU de ses victimes. En cas de réussite, les victimes seront bien disposées à l'égard du personnage. Si la réussite est critique la victime ressentira un véritable coup de foudre. En cas d'échec, les victimes seront tout simplement indifférente aux efforts du personnage. Cette compétence ne peut s'utiliser que dans le cadre d'un spectacle. Il ne s'agit pas d'un nouveau moyen de draguer à tout va.

• **Connaissance des Animaux (Connaissance)** : Cette compétence est déjà parue dans le Tatou 12. En résumé elle permet de connaître, de soigner et de dresser une race animal par tranche de 10 %. En additif, il peut leur apprendre certains tours en fonction de l'intelligence de l'animal. Attention, le tour doit être approprié. Le dressage durera :

- 1 semaine : pour obéir à un mot simple en présence du personnage.
- 1 mois : pour tenir en équilibre sur une balle, sauter à travers un cerceau ou tout autre tour élémentaire.
- 3 mois : apprendre à combattre.

• **Cracher du Feu (Attaque)** : le personnage doté d'une telle compétence peut éteindre des flambeaux dans sa bouche ou cracher d'impressionnantes flammes. Il dispose d'une certaine immunité au feu en cas de dommage par le feu, le personnage effectuera un jet sous POU x 4 au lieu de POU x 3 s'il a plus de 50 % dans cette compétence.

Il peut aussi utiliser cette compétence pour des buts moins innocents, à savoir le combat. Dans ce cas, le cracheur effectuera 2d6 de dommages plus les dégâts supplémentaires dus au feu. Cette compétence peut être utilisée pour quémander.

• **Danser (Agilité)** : Par la danse le personnage peut séduire un ou plusieurs spectateurs. Cette compétence permet de quémander.

• **Divination (Perception)** : Permet d'obtenir des informations normalement inaccessibles à l'aide des 5 sens. Malheureusement, ces informations sont très souvent subjectives voire équivoques. Bien souvent, on ne les comprend pleinement qu'après l'évènement. La divination peut prendre des formes multiples : chiromancie, tarot, rêves prémonitoires, astrologie,...

• **Evasion (Contorsionnisme, Agilité)** : En tordant ses membres ou en déboîtant ses articulations de façon écoeurante, le personnage devient capable de se débarrasser de ses chaînes, cordages ou toute autre entrave. Il peut défaire n'importe quel type de noeud ou de piège, à condition de réussir un jet sous son score de compétence moins le score de compétence en faire un noeud ou faire un piège de celui qui a réalisé le noeud ou le piège. Par exemple le Grand Sindara (80 % en Evasion) va tenter de se libérer devant une foule nombreuse ; un passant (50 % en Faire un Noeud) l'attache. Le Grand Sindara s'il veut se libérer devra réussir un jet sous $80 - 50 = 30$ %. Il peut également se glisser dans des conduits trop étroits pour une personne normale. Cette compétence permet de quémander.

• **Facéties (Communication)** : Sens de la répartie, art de provoquer le rire chez les auditeurs. Compétence indispensable pour monter ou improviser un spectacle comique. Cette compétence permet de quémander.

• **Hypnotise (Communication)** : Pour pouvoir hypnotiser quelqu'un, le magicien doit pouvoir disposer d'un round hors combat, réussir un jet de compétence et réussir une lutte de POU contre POU contre sa victime. Il peut alors la faire marcher comme un automate, lui demander de tétaniser ses muscles...

Si le magicien veut implanter un ordre post hypnotique, il devra alors réussir un second jet. Cette compétence permet de quémander.

• **Lutter (Attaque)** : La lutte s'emploie de 3 façons possibles :

- Le simple coup de poing
- L'immobilisation au sol. Pour s'en dégager, il faudra réussir un jet FOR contre TAI avec comme malus l'écart entre le jet de compétence et le score en lutte.
- L'étourdissement. Il faudra réussir un jet sous CON x 4 pour rester conscient.

• **Pantomime (Communication)** : L'art du mime et de la gestuelle. Sans parole, ni son, le personnage est capable de décrire une scène uniquement par la gestualité. Cette compétence permet de quémander.

• **Se Déguiser (Discrétion)** : permet de modifier les traits de son visage, la couleur de sa peau, sa race voire même de se faire passer pour un autre. Pour récupérer le subterfuge l'observateur devra réussir un jet sous voir moins le score en Se Déguiser du maquilleur.

• **Tordre des Barres (Manipulation)** : en développant sa masse musculaire, le Pj devient alors plus fort et capable de tordre des barreaux, de briser des chaînes ou de soulever des poids énormes. Cette compétence permet de quémander. Chaque fois que le score de compétence atteint un seuil de 30 %, la force du personnage augmente de 1 point.

Ainsi :

- de 30 à 59 % FOR +1

- de 60 à 89 % FOR +2

- + de 90 % FOR +3

• **Ventriloquie (Communication) :** le personnage va donner l'illusion que sa voix vient d'ailleurs. Pour repérer le subterfuge l'observateur devra réussir un jet sous Ecouter moins le score de compétence Ventriloquie du personnage. Cette compétence permet de quémander.

***Note :** Cette liste n'est pas exhaustive. On pourrait y ajouter le fakirisme ou l'utilisation des feux d'artifices. Le MJ peut permettre à ses joueurs de créer d'autres compétences afin que leur personnage se distingue des autres.*

Le Jongleur, la Société

Unique source d'information, principale source de divertissement, le jongleur est presque toujours bien accueilli. Dans certains villages, il a même un rôle social officiel : il peut par exemple être indispensable dans une cérémonie de mariage car sans lui dit-on le mariage ne saurait être heureux. Il peut aussi être des cérémonies de baptême, et même aux enterrements. Discrètement présent, beaucoup lui demande un poème ou un chant pour accompagner le mort sur les rives de l'au-delà. Le jongleur est un personnage essentiel dans toutes les occasions de la vie privée ou publique. Qui concevrait une fête sur la grande place sans amuseur public, aussi sera-t-il toujours sollicité.

N'allez pas croire que son métier soit de tout repos. Dans l'Europe du Tragique Millénaire, les routes ne sont pas sûres, les forêts sont infestées de mutants ne comprenant rien aux divertissements ou de brigands affamés.

Mais le pire de tous les dangers demeure sans aucun doute possible l'invasion granbretonne. Par son importance sociale, le jongleur représente un contre pouvoir important : très écouté il est très difficile de le



repérer et de le neutraliser. L'empereur Huon ne s'y est pas trompé. En fait, il a, dès le début, mener une véritable chasse pour éliminer l'ensemble des menaces qu'il considère comme un ennemi naturel, un pilier de l'ordre

qu'il aspire à détruire définitivement pour imposer son empire. En conséquence, les rebelles à l'ordre granbreton sont composés massivement de jongleurs.

Laurent Hachet

SPQR

CONSULS

MARK HERMAN - RICHARD BERG
ROGER B. MC GOWAN

BITLER 96



GMT
GAMES