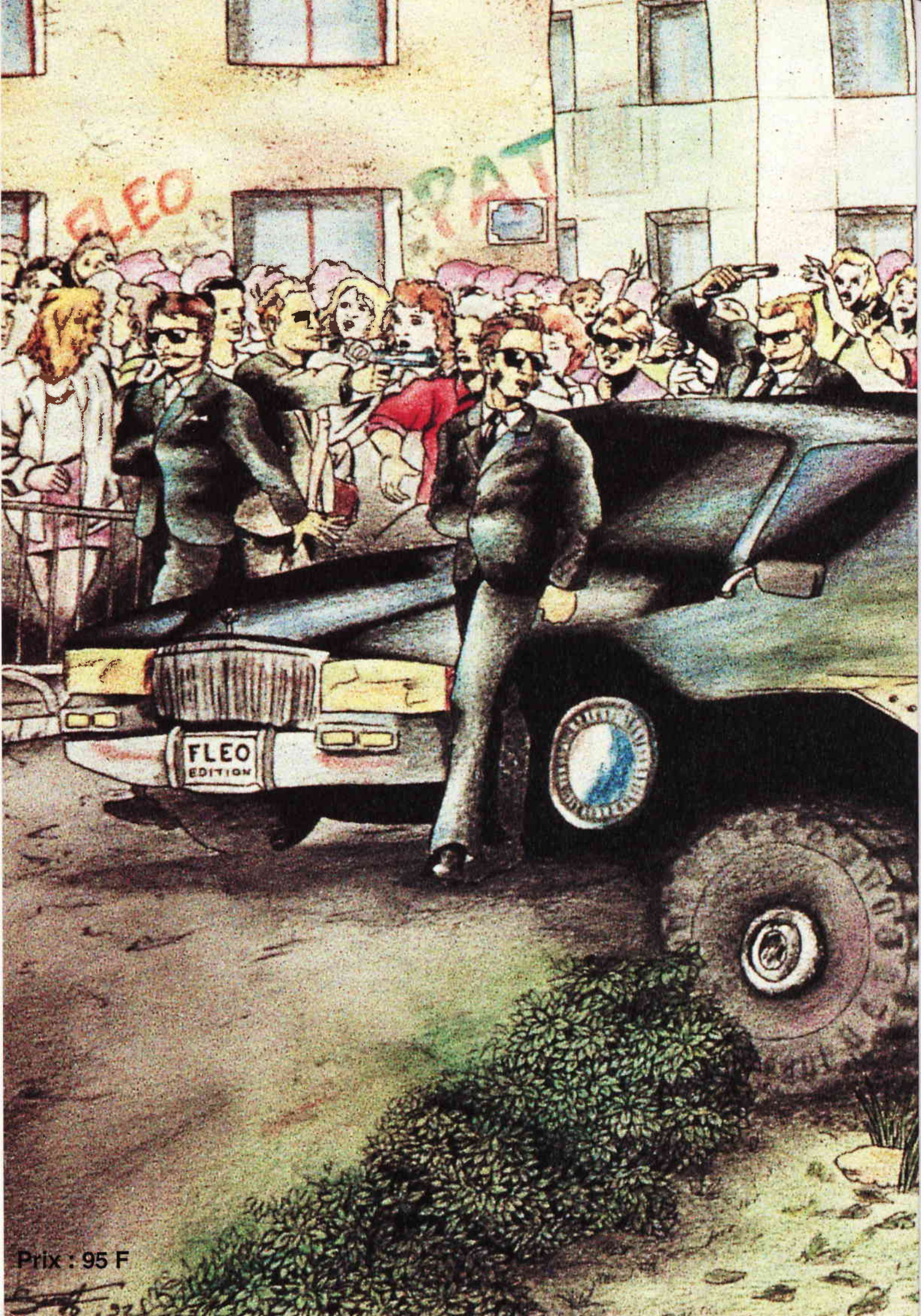
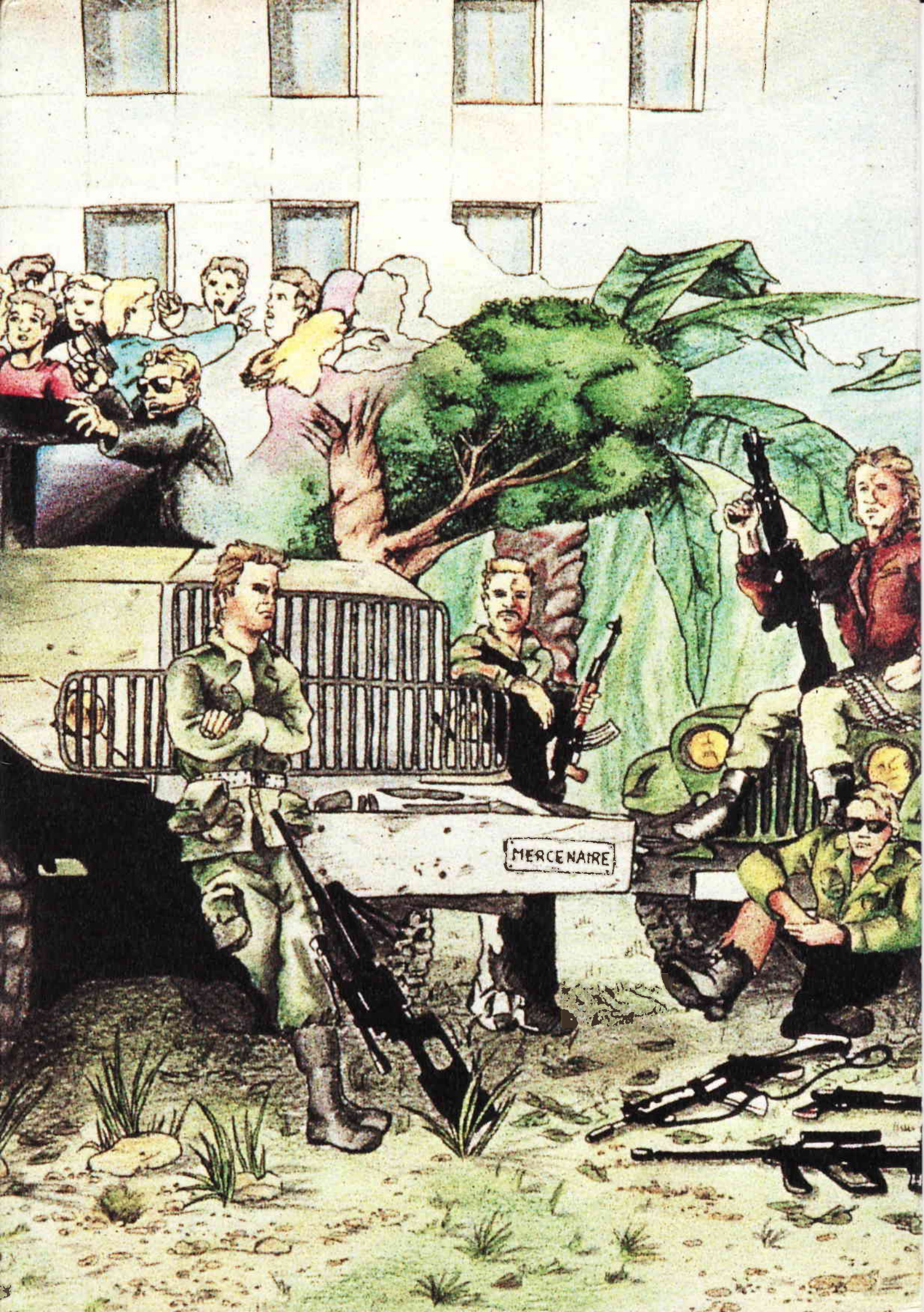




Prix : 95 F



MERCENAIRES

F. PERRINEL
E. MONTARDY
SCOTT



MOD M05

ISBN 2-908 994-05-4

FLEO EDITIONS

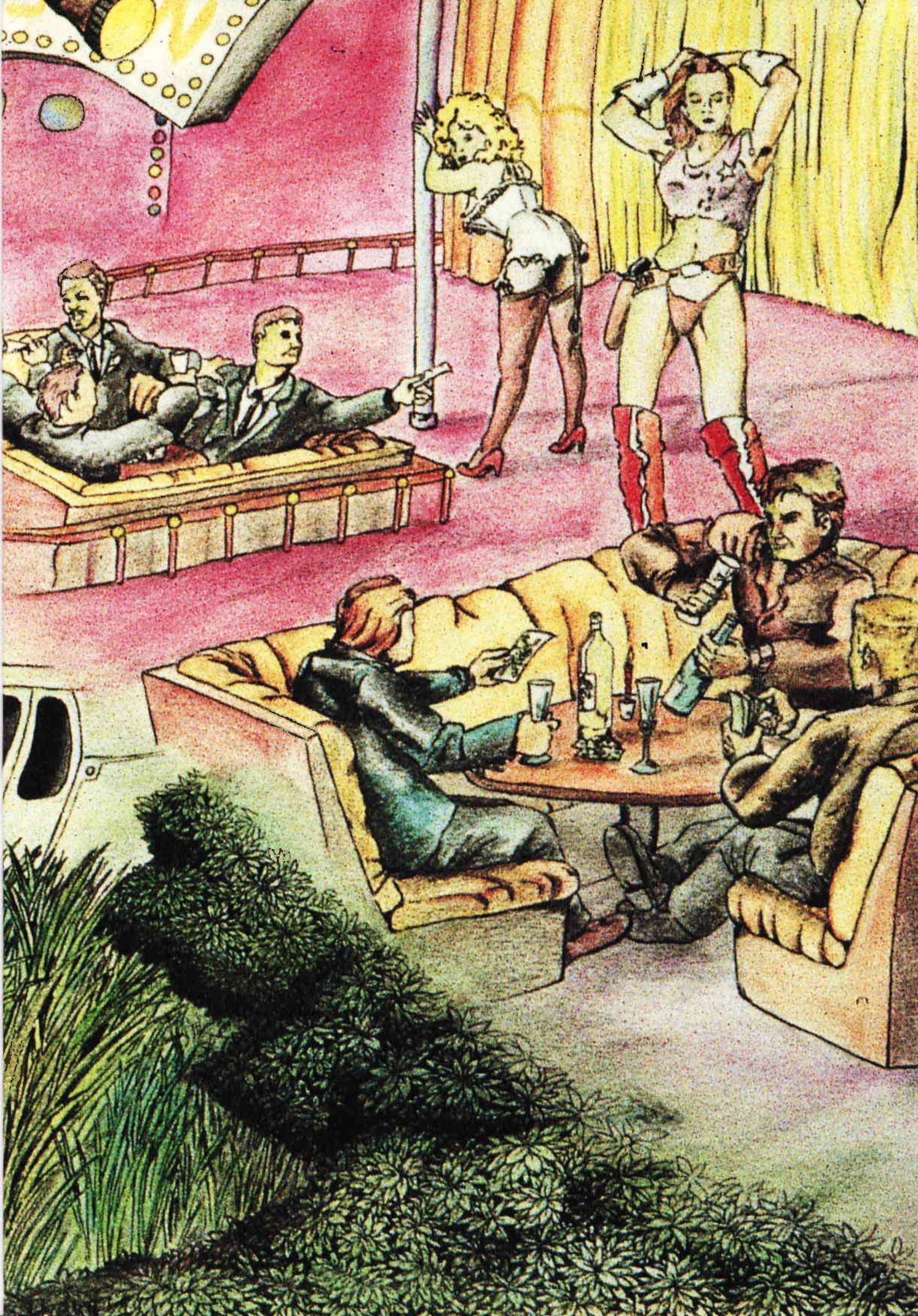


Table de réaction d'un PSJ envers un PJ

Apparence	T	1-2	3-4	5-8	9-12	13-16	17-19	20-21	22 + +
5 à 7	3	H	O	S	N	N	B	B	A
8 à 9	3	H	S	S	N	N	B	A	A
10 à 12	2	H	S	N	N	B	B	A	A
13 à 14	1	H	S	N	N	B	A	A	A*
15	0	O	S	N	N	B	A	A	A*

Réaction du PSJ de la Table	Difficulté pour une	
	Diplomatie	Séduction
(O) Opposée	08	07
(S) Suspicieuse	07	06
(N) Neutre	05	05
(B) Bien Disposée	04	03
(A) Amicale	02	02

DIPLOMATIE	
Pour moins de -6	-2 crans
De -4 à -6	-1 cran
De 0 à 3	+1 cran
De 4 à 6	+2 crans
Pour plus de 6	+3 crans

TABLE GENERALE (CHAP VII)											
CA	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
AP	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
DIF											
00	17	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06
01	18	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07
02	19	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08
03	20	18	17	16	15	14	13	12	11	10	09
04	21	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
05	22	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
06	--	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12
07	--	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13
08	--	--	22	21	20	19	18	17	16	15	14
09	--	--	--	22	21	20	19	18	17	16	15
10	--	--	--	--	22	21	20	19	18	17	16

SEDUCTION	
pour moins de -6	-3 crans
De -5 à -6	-2 crans
De -3 à -4	-1 cran
De 0 à 2	+1 cran
De 3 à 4	+2 crans
De 5 à 6	+3 crans
Pour plus de 6	+4 crans

GAINS EN POINTS DE SURVIE		
Réussit de	PS (PJ)	PS (PSJ)
0 à 1	0	0
2 à 4	1	0
5 à 6	2	1
7 à 8	3	2
9 à 10	4	3
+ de 10	5	4

ARMES DE MELEE ET COMBAT C à C					Ni	D20	Attaque	Modificateur	Parade
Ni	D20	Attaque	Modif	Parade	06	12	--	--	1 (0)
00	19	-1	-1	0	07	11	+1 (+0)	--	1
01	17	--	--	0	08	10	+1	--	1
02	16	--	--	0	09	09	+1	+1 (+0)	1
03	15	--	--	0	10	08	+2 (+1)	+1	2 (1)
04	14	--	--	0	(11)	07	(+1)	(+1)	(1)
05	13	--	--	1 (0)	(12)	06	(+2)	(+1)	(2)

MODIFICATEURS DIVERS

Le Temps de visée

Nombre de segments	Modificateur
tir instinctif	0
1	-1
2	-2
5	-3
15	-4
plus de 15	-1

Pour une visée précise

Endroit visé	Modificateur
Tête	+5
Poitrine	+4
Abdomen	+3
Jambes et bras	+4
Bassin	+5

Selon la cible (le tireur)

La cible	Modificateur
De nuit	+4
mesure moins de 1,40m	+1
mesure plus de 2,20m	-1
Une voiture	-4
(Tir posé)	-1
(Tir couché)	-1

Vitesse de la cible ou du tireur

Vitesse en Kmh	Modificateur
Stationnaire	-2
Jusqu'à 4	-1
De 5 à 15	0
De 16 à 100	+1
De 101 à 200	+2
De 201 à 300	+3
De 301 à 600	+5
Pour plus de 600	+9

ARMES A FEU LEGERES

Niveau	D 20 à 1/10 BP	Bout Portant	courte portée	moyenne portée	à longue portée
00	14	16	17	20	23
01	12	14	15	18	21
02	11	12	14	17	20
03	10	11	13	16	19
04	09	10	12	15	18
05	08	09	11	14	17
06	07	08	10	13	16
07	06	07	09	12	15
08	05	06	08	11	14
09	04	05	07	10	13
10	03	04	06	09	12

MITRAILLEUSES

Niveau	D 20 à 1/10 BP	Bout Portant	courte portée	moyenne portée	longue portée
00	14	16	18	22	24
01	12	14	16	20	22
02	11	13	14	19	21
03	10	12	15	18	20
04	09	11	13	17	19
05	08	10	12	16	18

Combien de balles touchent la cible pour une rafale de 10 coups ?				
dé 20	1/10 B.P.	BP	CP	MP, LP
01 à 07	6	4	2	1
08 à 12	7	5	3	2
13 à 16	8	6	4	3
17 à 19	9	7	5	4
pour 20	10	8	6	5

Combien de balles touchent la cible pour une rafale de 3 coups ?			
dé 20	1/10 B.P.	BP	CP,MP,LP
01 à 07	3	2	1
08 à 10	3	3	2

LES GRENADES		Niveau	Dé 20
Niveau	Dé 20	05	12
00	19	06	11
01	16	07	10
02	15	08	09
03	14	09	08
04	13	10	07

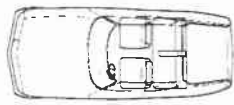
COMP	Distances	Difficulté
+4	0 à 3 m	06
+3	3 à 6 m	05
+2	6 à 9 m	03
+1	9 à 12 m	02
+0	12 à L m	00

PREMIERS SOINS			
Dégâts	Limite	Récupération	DIF
1 à 5	2 min	1 dé à 4 faces	0
6 à 9	3 min	1 dé à 6 faces	1
10 à 14	4 min	1 dé à 6 faces	3
plus de 15	3 min	1 dé à 4 faces	5

Perte de plus de la moitié des PdV en une seule blessure:
5% par PdV d'utiliser la table
à concurrence de 100%+RE, au delà: Mort certaine.

TABLE DE LOCALISATION		
Dé 20	Localisation	Dégâts
01 à 02	Tête	1 dé10 + 1 dé4
03	Cou	1 dé10 + 1 dé4
04 à 07	Poitrine	1 dé 12
08 à 10	Abdomen	1 dé 10-1
11 à 12	Bassin	1 dé 10
13 à 14	Jambe gauche	1 dé 6
15 à 16	Jambe droite	1 dé 6
17 à 18	Bras gauche	1 dé 6
19 à 20	Bras droit	1 dé 6

Dé 20	TETE/COU	POITRINE	ABDOMEN	BASSIN	MEMBRES
1	Mort	Mort	Mort	Mort	Mort
2	+0,5 PdV	+0,5 PdV	+0,5 PdV	+0,5 PdV	+0,5 PdV
3	1 D6 seg.	1 D6 seg.	1 D6 seg.	Pas d'effet	1 D6 seg.
4	Mort	Mort	Mort	1 D6 seg. +0,5PdV	Pas d'effet
5	1 D4 seg.	+0,5 PdV	+0,5 PdV	1 D4 seg.	1 D4 seg.
6	1 D10 seg. +0,5PdV	1 D10 seg. +0,5PdV	1 D4 seg.	+0,5 PdV	Pas d'effet
7	1 D20 seg. +1PdV	1 D6 seg.	Pas d'effet	1 D6 seg.	1 D6 seg. +0,5PdV
8	Mort	1 D4 seg.	1 D6 seg.	Pas d'effet	Pas d'effet
9	+0,5 PdV	Pas d'effet	1 D10 seg. +0,5PdV	1 D4 seg.	1 D10 seg. +0,5PdV
10	1 D10 seg. +0,5PdV	1 D10 seg. +0,5PdV	Pas d'effet	1 D10 seg. +0,5PdV	1 D6 seg.
11	+0,5 PdV	1 D6 seg.	1 D6 seg. +0,5PdV	1 D6 seg.	+0,5 PdV
12	Mort	Mort	Mort	Mort	Pas d'effet
13	1 D6 seg. +0,5PdV	+0,5 PdV	+0,5 PdV	+0,5 PdV	1 D6 seg.
14	1 D20 seg. +1PdV	1 D20 seg. +1PdV	1 D6 seg.	1 D4 seg.	+0,5 PdV
15	+0,5 PdV	Pas d'effet	1 D10 seg.	Pas d'effet	Pas d'effet
16	Mort	1 D10 seg. +0,5PdV	1 D6 seg.	1 D6 seg. +0,5PdV	1 D6 seg. +0,5PdV
17	1 D20 seg. +1PdV	1 D6 seg.	1 D10 seg. +0,5PdV	Pas d'effet	Pas d'effet
18	Mort	Mort	1 D4 seg.	1 D4 seg.	1 D4 seg.
19	+0,5 PdV	+0,5 PdV	+0,5 PdV	+0,5 PdV	+0,5 PdV
20	Mort	Mort	Mort	Mort	Mort

TABLEAU DE LOCALISATION SUR UN VEHICULE (VISEE PRECISE)			B	D	C
			A		E
			B	D	C
Dé 20	A	B	C	D	E
01 à 02	Aile/Pneu (+6)	Roue (+5)	Roue (+5)	Roue (+4)	Aile/Pneu (+6)
03	Pneu (+6)	Pneu (+5)	Pneu (+5)	Pneu (+4)	Pneu (+6)
04	Phare (+7)	Pneu (+5)	Pneu (+5)	Pneu (+4)	Feux (+7)
05 à 07	Moteur (+3)	Pare-brise (+3)	Lunette (+3)	Portière (+2)	Coffre (+2)
08 à 11	Moteur (+3)	Vitre (+3)	Vitre (+3)	Portière (+2)	Coffre (+2)
12 à 13	Moteur (+3)	Vitre (+3)	Vitre (+3)	Moteur (+3)	Coffre (+2)
14	Pare-brise (+2)	Portière (+3)	Portière (+3)	Moteur (+3)	Lunette (+3)
15 à 17	Pare-brise (+2)	Portière (+3)	Portière (+3)	Coffre (+3)	Lunette (+3)
18	Pare-brise (+2)	Portière (+3)	Portière (+3)	Vitre (+2)	Lunette (+3)
19	Rétroviseur (+6)	Chassis	Réservoir (+7)	Vitre (+2)	Rétroviseur (+7)
20	Chassis (	Moteur (+3)	Coffre (+2)	Vitre (+2)	Réservoir (+6)

Modificateurs au score à réaliser pour les cas du tableau ci-dessous				
Vitesse en Kmh	Ville	Route Secondaire	Route Principale	Autoroute
0 à 15	-1	-2	-2	-2
16 à 35	0	-1	-1	-1
36 à 65	0	0	-1	-1
66 à 110	+1	+1	0	-1
111 à 150	+3	+2	+1	0
151 à 190	+7	+4	+2	0
191 à 230	impossible	+8	+4	+1
231 à 270	impossible	impossible	+8	+3
271 à 310	impossible	impossible	impossible	+6
plus de 310	impossible	impossible	impossible	+9

TABLEAU DES DIFFERENTES MANOEUVRES.						
	CAS 0	CAS 1	CAS 2	CAS 3	CAS 4	CAS 5
Vitesse en Kmh	Conduite Simple	Poursuite Simple	Blocage	Demi tour	Quart de tour	Demi tour arrière
0 à 15	00	-2	02	04	08	03
16 à 35	00	-1	03	04	06	04
36 à 65	01	0	04	03	05	06
66 à 110	02	+1	06	04	04	Impossible
111 à 150	03	+2	08	06	06	Impossible
151 à 190	04	+3	10	08	08	Impossible
191 à 230	05	+3	10	10	10	Impossible
231 à 270	06	+4	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible
271 à 310	08	+6	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible
Plus de 310	10	+7	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible

MERCENAIRES

MOD M05

RECUEIL

Deux scénarii d'Eric Montardy

Avec la collaboration de: Scott

Illustration de: Régis Sémoïff

Aides de jeu: Scott & F. Perrinel

ISBN 2-908 994-05-4

FLEO EDITION

L'AUTEUR TIENT A REMERCIER

Je tiens énormément à remercier Michaël Mann, le réalisateur du film "Le sixième sens", dont je me suis odieusement inspiré pour écrire la première aventure de ce recueil: «Thanks, Michaël». Par contre, pour la seconde, étant basée sur une de mes propres idées, je me permettrais de "m'auto-remercier", bien que je ne puisse comparer ma modeste imagination avec celle des concepteurs de chef-d'oeuvres du suspense tels que "Psychose", "Le silence des agneaux", "Pulsion" ou "L'esprit de Caïn".

Ensuite, parcequ'ils ont su supporter ma mauvaise humeur et m'éclairer de leur conseils avertis et précieux (dont j'ai tenu compte, quoiqu'ils puissent en dire), je me dois de dire ma reconnaissance à mes collaborateurs et amis: Scott et François.

Enfin, j'ai grand plaisir à remercier les joueurs qui ont testé et aimé ces scénarios, mais pas ceux qui m'ont avoué qu'ils les ont trouvé mauvais (ça leur apprendra à être un poil plus démagogue avec leur Maître de jeu). Na!

Merci encore à tous les autres.

TABLE DES MATIERES

Règles additionnelles	4
AVENTURE 1 "Le seul boucher..."	5
Avant propos	5
Introduction	5
Rapports FBI	6
Les dessous de l'affaire	8
Les détails de l'enquête	9
Conclusion et/ou confrontation finale	11
Plan de situation	13
Les personnages sans joueur	14

Aides de jeu	16
LIBYE	18
AVENTURE 2 "Le signe du prédateur"	20
Introduction	20
La chasse au chat sauvage est ouverte	23
Conclusion	26
Les personnages sans joueur	27

Autorisation est donnée au propriétaire de l'ouvrage de photocopier les pages nons numérotées pour son usage personnel (rangement dans un classeur de toutes les annexes, par exemple...)

Règles additionnelles

1/ nouvelle Habileté

THEOLOGIE: 10 (ME)

Connaissance des religions et de leurs règles.

2/ nouvelle Aptitude Spéciale Mixte:

Dégainé rapide: 10 (--)

Cette aptitude correspond à un entraînement très pratiqué par les forces de l'ordre, et appelé chez nos "amis" anglo-saxons, le "Fast-Draw Training" ou "Quick Drawing". Le but est, tout simplement, d'apprendre à dégainer une arme de poing plus rapidement que la normale. En l'occurrence, et pour simplifier, tous les deux niveaux dans l'aptitude permettent d'augmenter le jet d'initiative d'un point lorsqu'il faut sortir son arme (soit un maximum de +5 quand on est niveau 10). Comme, en contrepartie, le score à réaliser pour toucher l'adversaire durant le segment concerné s'accroît de la même façon, il appartient au joueur de choisir, avant de lancer son initiative, s'il veut utiliser l'aptitude et de combien de points il augmente sa rapidité (jusqu'au maximum possible dû à son niveau), afin de ne pas perdre trop de précision.

A noter: pour les armes de poing dotées d'un canon de plus de six pouces (154 mm), un joueur de niveau 6 ou plus pourra tirer une cartouche à la fin du premier segment (donc en ratant l'initiative), avec un malus de huit pour atteindre sa cible (malus réduit d'un point par niveau supérieur au niveau 6).

La rapidité dans le dégainé de l'arme se fait toujours au détriment de la précision en tir instinctif (il n'est pas évident de se concentrer sur deux choses à la fois).

3/ Modification optionnelle du jet contre la mort

Dans le système initial, un personnage qui perd plus de la moitié de ses points de vie en une seule blessure court un gros risque de mourir sur le coup. Dans le cas où il en réchappe, une réactualisation de sa capacité à encaisser les coups est effectuée (s'il n'est pas mort, c'est qu'il est plus robuste), et il "gagne" donc un demi point de vie.

Simple et rapide, ce système manque tout de même de finesse. C'est pour pallier à cette carence que nous avons développé une table offrant non seulement une plus grande variété de conséquences (Mort, Inconscience d'une durée aléatoire et/ou gain de PdV), mais aussi une diminution du risque de décès, accompagnée, dans certains cas, d'une réduction de la probabilité de gagner des points de vie.

Passons à la règle proprement dite:

Sur l'écran se trouve la susdite table. Comme vous pouvez le constater, les effets ne sont plus identiques selon la localisation, mais le pourcentage qu'il se passe quelque chose, et donc, qu'un jet de dé 20 sur la table soit nécessaire à été modifié.

Mode d'emploi:

Un personnage perd plus de la moitié de ses points de vie en une blessure. Le joueur doit jeter un dé 100 et si le score obtenu est inférieur ou égal à 5 fois le nombre de PdV reçu lors de cette blessure, il lui faut alors lancer un dé à 20 faces qui permettra au MJ de déterminer précisément les conséquences de l'impact selon la localisation.

Toutefois, si le pourcentage de référence est compris entre 100 et 100+RE (de la victime), pas d'échappatoire, la table l'attend. Au delà, ici non plus, pas d'échappatoire, le blessé passe de vie à trépas. Il est mort, décédé, occis, détruit, éradiqué, rayé de la surface du globe, et va en enfer, sans passer par la case départ, et sans toucher les 20 000 \$ de la mission.

4/ Amélioration de la Diplomatie et de la Séduction:

Les tableaux relatifs à ces deux actions prennent maintenant en compte le cas d'un échec cuisant. Par conséquent, la réaction d'un PSJ peut être

négativement affecté comme indiqué par les deux tables.

Le seul boucher ouvert le Dimanche

Avant propos

Ce scénario a été joué, en particulier, lors du France Sud Open de 92 (FSO), auquel nous avons survécu, si si! Rares sont les équipes qui sont parvenues à incarner parfaitement des agents du FBI. A vrai dire une seule s'en est sortie avec maestria. Je remercie les agents spéciaux **Forbes, Deckard, Timsitt, Powell et Tramp** pour leur interprétation. Et j'en profite pour leur dédier cette aventure et la suivante.

Deux solutions s'offrent au Maître de jeu: considérer pour les besoins de l'aventure que les joueurs font partie du FBI (dans ce cas, compter les points d'expérience comme d'habitude, à la fin de la partie, mais les personnages ne se rappellent plus rien), ou, ce qui est mieux, commencer une "campagne" avec des personnages qui y sont réellement employés.

Le but de cette aventure est d'affoler les joueurs. Il s'agit de leur montrer qu'ils sont à tout instant sur le point de réussir. Il faut progressivement les amener à haïr le tueur psychopathe.

De plus, il ne doivent jamais oublier qu'ils font partie du Bureau Fédéral et que, en conséquence, ils ont de nombreux droits et prérogatives, mais certains devoirs: **servir l'ordre, protéger les honnêtes gens et...en dire le moins possible** (consigne classique). Le maître de jeu devra tenir compte non seulement des facultés de déduction des joueurs, mais aussi du plus ou moins grand respect de leurs rôles d'agents spéciaux. Le temps est un facteur important dans ce scénario, tenez en un décompte précis. Enfin, il est nécessaire que l'un des personnages (PJ ou PNJ) soit un "pro" en Criminologie, Psychologie et Chirurgie.

Introduction

La police de San Francisco, débordée, est au bord de la crise de nerfs. Après deux séries de meurtres particulièrement odieux, le lien entre les deux affaires ne faisant plus de doute, le chef de la police a décidé de faire appel aux agents du Federal Bureau of Investigation.

Le FBI est un service de police fédéral comprenant 7000 agents ou détectives bénéficiant d'un entraînement rigoureux, certains ayant servi 5 ans dans la police traditionnelle. Il ne se mêle généralement que d'affaires reliant plusieurs Etats, de contre-espionnage, ou d'actes terroristes. Mais pour certains cas graves, une police d'état, dépassée par les événements, peut choisir de faire appel aux agents spéciaux du FBI.

Ainsi est dépêchée une équipe de spécialistes, non pas pour assister la police franciscaine dans son enquête, mais pour la diriger et l'organiser, ce qui expliquera les réticences de Andrew Prizer, commissaire principal de la police d'état chargé de les assister. Il coopérera sans s'investir à fond, à moins que les joueurs fassent preuve d'une grande amabilité et oublient un peu "leurs satané protocole".

Les joueurs ont été choisis pour leurs remarquables états de service. Ils sont basés à New York, ont déjà travaillé ensemble sur des affaires semblables, et forment une équipe soudée et presque autonome, spécialisée dans les meurtres gratuits perpétrés par des assassins dérangés.

Ils ont pour mission d'arrêter (si possible vivant) "le seul boucher ouvert le dimanche" (titre scabreux d'un journal à sensation). Ils doivent être considérés comme plénipotentiaires.

Leur ordre de mission, rédigé en bonne et due forme, leur donne le droit de réquisitionner: une équipe SWAT (Special Weapons And Tactics, brigade d'intervention, cinq hommes), 4 voitures de patrouille (8 flics métropolitains traditionnels, armés de fusils à pompe), un hélicoptère (un Bell 206 avec projecteur, 200 km/h de moyenne). En somme, les joueurs ont la TOTALE à leur disposition (véhicules, tireurs d'élite, armes...).

Les dossiers Wilson-Phillips et Heinrich, ainsi que des photos détaillées, leurs ont été fournis juste avant leur départ pour San Francisco (vol de 10 h., départ à minuit, 3 h. de décalage horaire). Ils ont tout loisir de les étudier dans l'avion, ou (si ils en ont le temps) après leur arrivée, le dimanche 12 Juillet à 7 heures du matin. Notons que si, par un hasard extraordinaire, les joueurs arrivent à faire toute la lumière sur l'affaire à la seule vue de ces deux documents, ils ont, à tout instant la possibilité de téléphoner de l'avion pour demander à leur contact de prendre les mesures qui s'imposent, et empêcher le massacre de la famille Keaton. A l'aéroport, ils sont froidement accueillis par le commissaire Prizer qui se met aussitôt à leur disposition.

Le jour même, la troisième série de meurtres a lieu. Les joueurs mènent désormais l'enquête. S'ils décident de pratiquer eux-mêmes l'autopsie, et/ou de mener les interrogatoires, libre à eux.

Les dossiers du FBI (voir pages suivantes) sont tous les renseignements dont disposent les joueurs au départ. Les données qui suivent sont exclusivement réservées au MJ, qui ne fournira de réponses aux questions que si celles-ci sont expressément formulées.

FBI dossier n° 8190023		Ville de San Francisco
Date: 04/07/92	Affaire: Wilson-Phillips	

Objet: assassinat en série, le 28/06/92, des 5 membres de la famille W-P dans leur propriété de Tiburon (Nord-Ouest de San Francisco). Aucun voisin proche. Motif, à l'heure actuelle, inconnu. Vol exclu. Meurtres d'une sauvagerie exceptionnelle.

-Victimes: Ron W-P (Chef de famille, né le 10/01/45 à San F., ingénieur chimiste).
 Amy W-P (Mère, née le 05/11/51 à Dallas, ingénieur informatique).
 Mary W-P (fille aînée, née le 23/09/75 à San F., étudiante col. de Berkeley).
 Chris W-P (fils, né le 25/06/83 à San F.)
 May W-P (fille cadette, née le 30/08/87 à San F.)

-Témoignages: c'est Barbara Koenig, une amie de la famille, qui a découvert les corps le 28/06/92 vers 19h00. Après avoir sonné à la porte d'entrée, elle a remarqué que celle-ci n'était pas verrouillée, et qu'un silence étrange (hormis le son de la TV du salon) régnait dans la maison habituellement très animée. Elle découvre, tout d'abord, les corps de Mary et May sur le divan du salon, puis celui de Amy au milieu de la cuisine. La position grotesque des corps et la mare de sang dans laquelle ils baignaient ont eu raison du calme relatif de Mlle Koenig qui, terrorisée, n'est pas montée à l'étage. Elle a quitté la maison pour prévenir le commissariat le plus proche. Elle se tient à la disposition de la police pour de plus amples informations.

Résumé du rapport de Police: aucune effraction n'a été relevée, mais il semble que le meurtrier ait pénétré par la baie vitrée de la cuisine trouvée ouverte par les enquêteurs. Amy n'a probablement pas eu le temps de voir son agresseur qui lui a tranché la gorge alors qu'elle devait faire la vaisselle en écoutant la radio (des traces de sang souillent la vaisselle propre et l'évier). Il semble que le meurtrier se soit acharné post-mortem sur le corps d'Amy. Ensuite, l'assassin a abattu, d'une balle dans la gorge, les deux filles qui regardaient la TV, assises sur le canapé du salon. Selon la balistique, l'arme est un 22 mag. canon court, utilisé avec des cartouches de 22 LR. La position des corps montre que les deux enfants n'ont pas eu le temps de réagir. Ron a été poignardé, à plusieurs reprises, dans son bain (à l'étage). La présence de sang sur les murs de la SdB montrent qu'il y a eu lutte. Chris a été massacré dans le jardin alors qu'il jouait avec sa bicyclette. Il semble que le meurtrier lui ait réservé un "traitement de faveur" (cf rapport légiste). Le meurtrier portait des gants, aucune empreinte relevée. C'est un expert.

Médecine légale (résumé): les morts remontent à environ 6 heures avant la découverte des corps (entre 14h00 et 14h15). Ron: 15 coups de couteau, dont 2 mortels parmi les premiers. Amy: gorge ouverte de gauche à droite à l'aide d'une lame longue et fine. Plusieurs fractures (épaules, hanches, mâchoire et nuque) montrent que l'assassin a frappé violemment sa victime après la mort, à l'aide de ses mains et à coups de pieds (marques de rangers). Mary et May: mort instantanée par balle. Chris: égorgé à l'aide du même poignard que pour Ron. L'abdomen a été ouvert de la trachée au bassin et le meurtrier a pratiqué l'ablation sommaire de la plupart des organes internes (cœur, foie, reins), qui ont disparus. En somme, les armes ont été utilisées avec efficacité: couteau de survie, épingle, calibre 22 lent (balle subsonique) avec silencieux.

Etat de l'enquête: Suspects, Mobile, Pistes: NEANT

FBI dossier n° 8190024		Ville de San Francisco
Date: 11/07/92	Affaire: Heinrich	

Objet: Assassinat en série, le 05/07/92, de 2 des membres de la famille H., dans leur maison d'Oakland (Nord-Est de San F., face à la baie). Aucun voisin proche. Motif inconnu, vol exclu. Très probable rapprochement avec l'affaire Wilson-Phillips.

-Victimes: Axel H. (Chef de famille, né le 15/03/50 à Los Angeles, architecte).
Chloé H. (fille, née le 04/07/84 à San F.).

-Témoignages: C'est Samantha H. (la mère, née le 11/09/54, médecin) qui a découvert les corps, le Dimanche 5 Juillet à 17h30. Elle avait auparavant été appelée en urgence au chevet d'un de ses malades, en tout cas moins d'une heure avant l'agression (vérification faite). Sa conscience professionnelle l'a probablement sauvée. Quand elle découvrit les cadavres de son mari et de sa petite fille, une poignée de minutes après la mort estimée de Chloé, elle s'est évanouie et a repris connaissance après quelques minutes, pour contacter les services de police. Encore sous état de choc, son état de santé mentale actuel interdit tout interrogatoire poussé. Cependant, on a pu obtenir qu'elle se souvient avoir croisé un break orange vif, sur la route secondaire menant à la propriété (10000 m² de terrain et une piscine).

Résumé du rapport de Police: Là encore, aucune effraction n'a été relevée. Tout laisse présumer que le meurtrier n'a pas pénétré dans la maison. Axel a été retrouvé en maillot dans sa piscine, flottant à la surface de l'eau souillée de son propre sang. Il a été atteint de trois balles de calibre 22 LR, tirées par la même arme que dans l'affaire du meurtre des Wilson-Phillips, d'après le rapport ballistique. A quelques pas de la piscine, le corps de Chloé a été retrouvé, à près de 3 mètres de sa tête, atrocement mutilée. Le visage a été arraché, et les yeux extraits de leurs orbites. Il semble que l'assassin se soit frayé un chemin en force à travers l'épaisse haie qui entoure la piscine. De profondes traces ont été relevées dans la terre meuble, ainsi que des fibres textiles accrochées aux buissons épineux. Celles-ci désignent le meurtrier comme mesurant près de deux mètres, pour un poids de plus de 110 Kg, vêtu d'un treillis brousse (en dotation dans les années 60 et 70) et chaussé de rangers. L'homme portait des gants.

Médecine légale (résumé): Les morts remontent à un laps de temps très court, entre 17h05 et 17h15. Axel a reçu trois projectiles, en 22 subsonique, à la face, au fessier et à la cuisse droite. Mais il y a eu mort par noyade. Ainsi que le montre l'hématome entre les deux omoplates, l'assassin s'est sans doute servi d'une perche (celle trouvée sur les lieux) pour noyer sa victime. Chloé a eu la colonne vertébrale brisée à plusieurs endroits, mais elle est morte par étouffement. Post-mortem, la tête a été séparée du corps à l'aide d'un poignard de survie, semblable à celui de l'affaire Wilson-Phillips. Enfin, des incisions profondes ont été pratiquées (d'oreille à oreille, en passant sous le menton et derrière la nuque) à l'aide d'une lame longue et fine (cf dossier 8190023), puis le visage a été arraché et les yeux extraits à l'aide du même instrument. On ne les a pas retrouvés près du corps de l'enfant.

Etat de l'enquête: Suspects, Mobile, Pistes: NEANT

Les dessous de l'affaire

L'équipe de joueurs est complète et autonome (un principal, un légiste/psychologue...). Faites en sorte que les PJ se répartissent les rôles et les grades (sans oublier le chirurgien/psychologue) sachant qu'un staff du FBI comprend forcément un Détective Principal et que les autres ont rang d'Agents Spéciaux.

Les renseignements qui suivent sont spécifiques et s'adressent à tel ou tel personnage (indiqué entre parenthèses) dans certains cas précis:

(DP) Détective principal
(MP) Médecin/Psychologue

Toute décision de groupe doit théoriquement suivre la voie hiérarchique et donc passer par le DP.

Pour que les choses soient claires, il faut préciser au MJ, qu'hormis l'originalité des personnages incarnés par les joueurs, ce scénario est on ne peut plus classique. Il n'y a aucune entourloupe. La seule et unique difficulté, mais elle est de taille, consiste à retrouver un tueur psychopathe dans une agglomération de plus de 3 millions d'âmes.

L'homme en question n'est pas ce qu'on pourrait appeler une personne recommandable. John Moses Bingham (alias Ray Owen) est un "ancien-du-Vietnam" pur sucre. Il a été volontaire pendant 2 ans (de 1968 à 1969, puis de 1970 à 1971) pour assumer le rôle peu enviable de "tunnel rat" (nettoyeur de souterrain). Durant ces périodes, il fût plusieurs fois décorés pour ses qualités sur le (sou)terrain. Il en est sorti sergent, passablement atteint psychologiquement (carrément fou sous son scalp), et claustrophobe de surcoût.

Mais, eu égard à son ardeur à la tâche (il adore taillader du viet), il s'est vu proposer d'intégrer la célèbre Shadow Company (forces spéciales d'infiltration) dans laquelle, élevé au rang de capitaine, il a encore passé trois années (jusqu'à dissolution de la compagnie) dans la forêt et les marais à exercer le joyeux métier de "poinçonneur de la jungle". Ceci explique son attachement aux armes blanches (qu'il utilisera dès qu'il en aura l'occasion) et l'excellence et le zèle dont il fait preuve pour ses "travaux de couture".

Un jour, alors qu'une fois encore il explorait un terrier de "bridés", v'là t'y pas qu'il entend un bruit de fusillade à la surface, qu'il sort la tête pour s'informer juste au moment où éclate, à quelques mètres de lui, une bombe au napalm qui lui repeint le visage d'une épaisse couche de liquide enflammé. Accroché entre la vie et la mort pendant de longues semaines passées dans un hopital militaire, il finit par reprendre connaissance...complètement défiguré et encore plus marteau qu'avant. Il en a gardé (allez savoir pourquoi) une haine tenace pour la bourgeoisie américaine et les bureaucrates, les "planqués" quoi.

De retour aux USA, on lui refuse une maigre pension d'invalidité, ce qui le relègue au ban de la société et l'oblige à vivre durant un dizaine d'années sous les ponts de Frisco avec sa gueule en patchwork.

Il a cependant suivi une psychothérapie en 1980 dans un dispensaire auprès de Mike Brandon (qui a conservé son dossier), à l'époque étudiant en psychiatrie:

-«C'est à cause des rêves que je fais tous les soirs»

-«Beeerrkk !!!!», répond aimablement le médecin.

Jusqu'à ce qu'il trouve, en 1988, un maigre emploi de clown d'anniversaire dans la Fun Company. Effectivement, maquillé c'est plus facile. Mais, avec sa tronche, difficile d'apprécier la beauté juvénile sans la jalouser. Aussi, il y a quelques mois, il a senti monter en lui des pulsions inavouables: l'envie de torture et de meurtre (faut bien renouer de temps en temps avec le passé). Et toute cette chair fraîche à portée de la lame, comment ne pas être tenté? Vous connaissez la suite. Pour le reste, reportez vous à sa fiche de personnage.

Quelques heures après leur arrivée, les joueurs vont avoir à s'occuper du massacre de la famille Keaton. Après qu'on leur ait signalé les meurtres, à 15h30, ils iront vraisemblablement sur place pour mieux profiter du réjouissant spectacle. Les renseignements qu'ils peuvent y glaner sont présentés plus loin. Pour des raisons de compréhension, les assassinats seront abordés par ordre chronologique.



John Moses Bingham



Les détails de l'enquête

Notes diverses: si les joueurs demandent le listing des coups de téléphone passés par les familles, ils l'obtiendront (24 heures de délais) pour les deux jours précédant les meurtres et il n'y aura aucun point commun entre les listes d'appels. De plus, le courrier des familles assassinées est détourné sur le QG de la police d'état. Si les joueurs réclament les dossiers médicaux des victimes, ceux-ci ne sont pas disponibles avant deux jours, et là encore, il n'y aura pas de point commun entre les documents. Enfin, il n'y a aucun lien de parenté, de clientèle ou simplement d'amitié entre les familles massacrées.

Tout au long des descriptions qui suivent, le MJ devra inventer le plan des lieux, en tenant compte des différentes pièces qui sont énumérées et du fait que les meurtres ont toujours eu lieu hors du champ de vision d'un éventuel observateur étranger (la piscine des Heinrich est cachée par la maison...).

Famille Wilson-Phillips

- **Descriptif sommaire des lieux:** rez de chaussée comportant une cuisine et un cellier, un salon, une salle à manger, une grande salle de loisirs (billard, jeux de société...), deux bureaux, un garage (avec deux voitures).

Etage comprenant 4 chambres et 2 salles de bain.

- **Si les joueurs se rendent sur les lieux du crime,** ils devront briser les scellés sur la porte d'entrée en présence d'un substitut du procureur (Attorney), ou sur les deux baies vitrées du RdC (salon et cuisine). Notez que s'ils se passent du fonctionnaire, on ne leur en voudra pas longtemps.

Naturellement, les corps ont été enlevés et les traces de sang nettoyées. Mais, les joueurs disposent de photos précises (et écoeurantes !!).

Ils peuvent tout fouiller, en respectant tout de même les règles d'usage dans la police. Au maître de jeu d'inventer et de décrire les différents objets sur lesquels peut se fixer l'attention des joueurs: photos de famille, journal intime de Mary, factures sans importance, lettres....

Mais, le seul indice intéressant se trouve sur la commode du hall d'entrée: une facture délivrée par la FUN-COMPANY datée du 26 Juin, concernant la "location" de deux animateurs, contre la somme de 450 \$, pour égayer l'anniversaire de Chris.

Les joueurs pourront emporter quelques objets de faibles encombrement et prix, en remplissant un bordereau "pièce à conviction" auprès du substitut. Comme ils ne connaissent probablement pas encore l'importance de la facture pour l'enquête, décrivez la leur de façon anodine, noyée dans une foule de détails sans importance.

De plus, ils pourront remarquer que l'on n'a pas retrouvé les douilles des deux cartouches qui ont été tirées sur Mary et May. Le tueur les a ramassés, geste de professionnel.

Enfin, l'alarme, un modèle évolué, n'était pas branchée au moment de l'agression.

- **Le rapport de police doit être épluché et permet d'apprendre les détails suivants:**

Etant donnée la rapidité d'action (15 minutes pour 5 meurtres dans 4 endroits différents), le meurtrier devait nécessairement connaître les lieux.

La violence des meurtres de Amy (la mère), Ron (le père) et surtout Chris (le fils), montre que l'assassin a une tendance très nette à la psychopathie. Il est donc dangereux, imprévisible et incontrôlable. Chris (ou les organes prélevés) était probablement l'objectif principal du meurtrier (MP).

Le meurtrier est efficace, rapide et précis. Il sait tuer et il l'a probablement déjà fait... On l'a même entraîné spécialement pour ce rôle (pour le compte de l'armée?).

Le tueur s'est acharné seulement sur les victimes qui ont été tuées à l'arme blanche. Il semble que les lames d'acier aient sa préférence (MP).

L'extermination de la famille W-P a eu lieu 3 jours après l'anniversaire de Chris. Mais c'est un indice suffisamment important pour les laisser se débrouiller avec. Si ce détail ne leur saute finalement pas aux yeux, faites intervenir un stagiaire de la police qui, avec naïveté s'exclamera:

«Pauvre gamin! Trois jours après son anniversaire»

Famille Heinrich

- **Plan sommaire des lieux:** jardin avec piscine et abri de jardin construit en dur.

Un seul niveau comportant une cuisine, un salon, trois chambres et une salle de bain.

- **Si les joueurs longent la haie** sur une trentaine de mètres, dans un coin dissimulé par un cyprès, ils remarqueront un carré de gazon qui a été foulé (l'herbe a été aplatie). D'ici, il est possible de surveiller la terrasse de la maison à travers les buissons. Quelques branches ont été cassées pour faciliter l'observation. Il semble que quelqu'un y ait passé un long moment. Un mouchoir en papier froissé est en partie caché par les feuilles mortes. Dessus se trouvent des traces blanches et rouges.

Une analyse chimique poussée, effectuée par les personnes compétentes, révélera en 24 heures qu'il s'agit de maquillage, et en 48 heures (si les joueurs en font la demande) que ce maquillage est utilisé fréquemment par les professionnels du spectacle.

- **Si les joueurs décident de visiter la maison**, il faudra encore une fois qu'ils demandent l'assistance d'un substitut pour perquisitionner. Madame Heinrich est absente, elle se trouve actuellement en observation, à la chambre 27 de la clinique de Greentree.

Dans la maison, ils ne trouveront rien d'intéressant. Mais laissez les fouiller.

Une fois encore, les lieux étaient protégés par une alarme, qui n'était pas en service.

Dans le jardin, ils pourront remarquer les traces signalées dans le rapport de police, ainsi que la perche qui a servi à noyer Axel. Les corps ont été évacués, mais du sang séché est encore incrusté entre les dalles du bord de la piscine. Cette dernière a été vidée.

- **Les renseignements contenus dans le rapport de police** confirment la folie du tueur, son habileté et l'hypothèse qu'il a fait partie de l'armée.

Là encore, un enfant a été particulièrement visé.

Là encore, les meurtres ont eu lieu peu de temps après l'anniversaire de la gamine.

En somme, les joueurs arriveront à des conclusions semblables à celles de l'autre enquête. Mais, seul le recoupement des indices et des conclusions obtenus pour chaque affaire, permettra aux joueurs de mener à bien leur enquête. En effet, de nombreuses similitudes désignent un assassin ayant été sur les lieux quelques jours avant (aux anniversaires). Il reste à conclure.

Famille Keaton

Il y a fort à parier que les joueurs iront eux-mêmes enquêter sur les lieux, le pavillon de banlieue des Keaton, au Sud de San Francisco. Décrivez leur le spectacle suivant:

«Dimanche 12 Juillet, 14h00. Un cordon de police garde l'accès de l'imposante maison bourgeoise, en dehors de la ville. La porte d'entrée est ouverte et la vive lumière des projecteurs éclabousse le seuil malgré l'éclat du soleil d'été. Un jeune inspecteur, blafard, est assis sur les marches, les mains crispées sur le ventre.

Le mobilier du hall d'entrée est du plus pur style victorien, mais il y a un hic: une large tache sombre s'étale sur la moquette marron, en provenance du salon. Un policier prend à partie les joueurs en leur expliquant que le disjoncteur, au sous-sol a été détruit, ce qui explique la présence des projecteurs.

Il met aussi en garde les personnages contre le spectacle qui les attend dans la pièce d'à côté. Il ajoute que c'est Linda Blair, une baby sitter qui ayant rendez-vous pour garder les enfants l'après midi, a découvert les corps aux environs de 13h00»

- **Salon/salle à manger:** de nombreux policiers sont affairés dans la pièce (les joueurs peuvent exiger leur départ). Trois corps ensanglantés gisent, dans une large flaque de sang noir (coagulé), deux adultes sur le sol et un enfant (ou ce qu'il en reste) sur une grande table en bois recouverte d'une nappe qui a été blanche avant d'être maculée du sang de la petite. Le père était habillé d'un short et d'une chemisette, la mère a été trouvée nue et la fille portait une chemise de nuit.

Pour ne pas vomir tripes et boyaux, chaque personnage doit réussir un jet de difficulté 7 (diff. 3 pour le MP), sous la Volonté.

Les joueurs découvriront vite que les victimes ne sont autres que Robert K. (chef de famille, né le 15/11/1960 à Portland, courtier en bourse), Lou-Ann K. (mère, née le 23/08/1962 à San Francisco, sans profession) et Audrey K. (fille unique, née le 10/07/1987 à San Francisco).

On peut remarquer que, encore une fois, le massacre a eu lieu quelques jours après l'anniversaire de l'enfant de la famille.

On peut aussi voir des traces de sang séché sur la moquette du hall d'entrée. Elles ont été laissées par le tueur qui s'est essuyé les pieds avant de sortir, tout naturellement, par la porte principale.

Ici, l'alarme n'est pas autonome, mais branchée sur le secteur. Le tueur l'a donc simplement mise hors-service en coupant le courant. Il est facile d'arriver à la conclusion qu'il connaissait parfaitement les lieux avant de passer à l'action.

- **Si les joueurs visitent l'étage** (comportant 3 chambres, une SdB et un bureau), mis à part divers objets sans importance pour l'enquête, ils trouveront, dans le tiroir de la table de nuit de la petite fille, des polaroids qui ont été pris pendant son anniversaire, deux jours avant. Ces clichés montrent des enfants en compagnie d'un prestidigitateur en haut-de-forme et costume complet, et d'un clown...de près de 2 m.

Une fois son forfait accompli, il semble que le meurtrier soit monté se laver les mains (mais, il n'a laissé aucune empreinte). Dans la salle de bain, le miroir a été brisé, du sang a coulé sur les morceaux de verre et le lavabo (l'assassin, dans un accès de rage, a voulu détruire sa propre image).

Si un des joueurs a l'idée de prélever et de faire analyser le sang par le laboratoire de la police, il apprendra qu'il s'agit d'un groupe sanguin rare, AB+, n'appartenant à aucun membre de la famille (c'est donc celui de l'assassin). De plus, mélangées au sang, il y a des particules de latex qui proviennent vraisemblablement des gants du meurtrier.

- Si les joueurs vont au sous-sol, ils remarqueront que les barreaux d'un soupirail donnant sur l'extérieur ont été descellés et que les fils électriques du disjoncteur ont été arrachés. Si un joueur prend l'initiative de relever les empreintes sur les barreaux, il en trouvera de fort belles, mais incomplètes, ce qui peut paraître illogique, sauf si l'on sait que John Moses Bingham est un grand brûlé (les mains du tueur ont aussi été atteintes par du napalm enflammé). Pour déduire ceci, les joueurs devront réussir un jet de diff. 3 sous Mémoire (diff. 0 sous Médecine pour MP).

- le légiste du groupe (MP) peut parfaitement mener les autopsies lui-même en quelques heures, aidé d'un médecin légiste du coin (notons que celui-ci mesure 1,95 m. et pèse près de 100 Kg... fausse piste). Sinon, il faudra attendre 24 heures de plus.

Ces expertises révéleront que:

-Le père a été massacré à grands coups de tranchant d'un long poignard, un couteau de survie (diff. 3 sous Chirurgie). Une seule blessure mortelle à la gorge (diff. 1 sous Chirurgie), mais on dénombre plus d'une vingtaine de plaies plus ou moins superficielles.

-La mère a été attachée à l'aide d'un cordon de soie qui n'a pas été retrouvé à côté du corps (diff. 5). Puis elle a été baillonnée et savamment torturée pendant plus d'une heure à l'aide de plusieurs instruments effilés: poignard, aiguille et clou aiguisé (diff. 6). Jusqu'à ce que son cœur lâche (diff. 2). Puis elle a été sommairement dépecée à l'aide du couteau de survie (diff. 3).

-Audrey a eu la gorge tranchée à l'aide du même couteau (diff. 3). Ses yeux ont été crevés avec une aiguille fine dont un morceau de 5 cm s'est cassée au contact du crâne (diff. 4). Les joueurs ayant eu une carrière militaire peuvent immédiatement reconnaître une "brochette" de bérêt, utilisée (bien qu'interdite) par certains commandos au Vietnam (notamment la Shadow Company), en réussissant un jet de difficulté 7 sous la Mémoire (sinon, il faudra attendre 48 heures pour apprendre ce détail). Enfin, les jambes de l'enfant ont été cisailées et ont disparu.

En tout, le tueur a dû passer près de deux heures sur les lieux. La mort de la petite fille et de son père remonte entre 8h15 et 8h30 du matin, celle de la mère à 9h00, environ (diff. 5 sous Chirurgie).

Conclusion et/ou confrontation finale

A ce moment de l'enquête, si les joueurs ont pris les bonnes décisions (ce qui est loin d'être évident), tous les indices et pistes mènent directement au clown.

Sinon, l'enquête continue, au moins jusqu'à la quatrième série de meurtres (ce sera la dernière du tueur, qui prendra alors le large, en empruntant un bateau pour le Mexique...où il sera irrattrapable).

Les joueurs peuvent communiquer les renseignements qu'ils détiennent au Fichier de l'Armée américaine. Si ces informations sont complètes (homme, 2 m. pour 110 Kg., ancien du Vietnam ayant probablement servi dans une unité spéciale, grand brûlé, groupe sanguin AB+, problèmes d'ordre psychiatrique...), ils obtiendront en 48 heures (en 6 heures ça si un joueur se charge de "pirater" le système informatique de l'armée, diff. 6) le nom de l'assassin (John Moses Bingham), ses états de service (s'inspirer de la description faite auparavant), et le nom du psychiatre qui l'a suivi (et que les joueurs pourront interroger...mais pas l'adresse du tueur (classé sans-domicile-fixe depuis 1977)).

Mais, si les joueurs temporisent trop, sachez qu'une semaine après, le 19 Juillet, seront perpétrés les derniers meurtres. Si ces assassinats ont réellement lieu (c'est à dire que les joueurs n'ont pas réussi à les empêcher), le MJ devra juste décrire la scène suivante et considérer la mission comme ratée (puisque J. M. Bingham prendra aussitôt la fuite pour des rivages plus cléments).

«Les 7 membres de la famille du sénateur de New York, Leonard Hicks, ont été massacrés dans leur résidence secondaire de San Mateo (Sud de San Francisco). Tous les habitants ont été monstrueusement mutilés, mais deux des enfants du sénateur ont été tout particulièrement visés. L'un a eu le thorax et les bras arrachés (le jeune fils de 12 ans, qui venait juste de fêter son anniversaire), on n'a pas retrouvé la tête du second (sa soeur jumelle)»

Il va sans dire qu'après cette affaire et toute la publicité qui s'ensuivra, les joueurs risquent fort d'être mutés en Alaska pour coller des contredanses aux ours blancs.

En fait, pour retrouver la trace du tueur, il est indispensable de découvrir la facture de la Fun Company, dans la maison des Wilson-Phillips. On peut aussi rendre visite à toutes les sociétés de location d'animateurs (plus de 250 entreprises), ou leur téléphoner si l'on ne craint pas de tomber sur l'assassin et donc de l'alerter. Dans ce cas, la recherche prendra 3 jours ouvrables.

Si les joueurs disposent d'éléments suffisants (dont la facture) pour conclure l'enquête, ils peuvent demander le nom du clown au patron de la Fun Company qui leur répondra, si on l'intimide, que la seule personne, correspondant au signalement du tueur, qu'il emploie dans son entreprise, répond au nom de Ray Owen (alias John Moses Bingham). Il n'est employé qu'à temps partiel et est systématiquement payé le jour même, en liquide (comprenez "travail au noir"). Car il est sans domicile fixe.

Si on veut le joindre, il faut se rendre sur les docks, au "Dolphin's Bar", où il passe le plus clair de son temps. Il est facilement reconnaissable!!! Il serait bon de penser à faire intervenir des renforts (SWAT et policiers), si les PJ décident de piéger J.M. Bingham dans le bar. Ce ne serait pas une mauvaise idée, d'après le règlement.

Le Dolphin's Bar

Cet endroit mal famé n'est autre que l'un des nombreux bouges de la marine que l'on peut rencontrer dans tous les ports du monde. Celui-ci a perdu sa clientèle, autrefois nombreuse, quand la plupart des hangars et des bâtiments alentours ont été abandonnés. Depuis, l'endroit tombe en décrépitude et il n'y a jamais plus de cinq ou six clients en même temps (sauf à 19h00, au moment de l'apéro, où ils sont sept).

Lorsque les joueurs s'y rendront, le tueur les repérera instantanément s'ils n'ont pas pris la précaution de troquer leurs costumes trois-pièces contre des vêtements moins voyants dans un tel milieu. Et même dans ce dernier cas, à la moindre invraisemblance (par exemple, commander un Martini Vodka secoué mais non agité, payer avec une carte de crédit...), les joueurs seront immédiatement "grillés". Comprenez que Bingham a un flair très sûr pour détecter la "pouaille". Il réagira alors immédiatement en vidant sur eux le chargeur de son colt 1911, à la moindre occasion, sans souci pour les quelques clients du bar, puis il se précipitera vers la porte de derrière donnant sur une ruelle sombre, puis vers son repaire...

Si les joueurs préfèrent attendre qu'il sorte pour le suivre, il les repérera aussi (sauf précautions particulières, nécessitant un jet sous la perception), mais fera mine, fort bien par ailleurs, de ne pas les avoir vu. Il les conduira alors, à un rythme d'enfer, à travers les docks, jusqu'à un hangar désaffecté où il tentera de les prendre en embuscade, ou de s'enfuir si les joueurs ont "invité" les Swats.

En cas de poursuite à pied, sa technique est simple: tirer, courir en rechargeant, refaire face et tirer...

Il évitera si possible de prendre sa voiture, préférant faire confiance à sa condition physique.

note importante: quelque soit le jour où les personnages se rendront à la Fun Company, le patron leur précisera que, la veille, Ray Owen a animé l'anniversaire des enfants du sénateur Hicks. Les joueurs n'ont plus qu'à tirer les conclusions qui s'imposent quant au sort réservé à la famille par le meurtrier.

En somme, si une fusillade éclate, et que Bingham parvient à s'enfuir, les joueurs aux trousses, il cherchera à les entraîner sur son terrain (un vieux hangar de 2 étages, partiellement écroulé). Une grenade de type NR 423 piège l'entrée du bâtiment (un simple fil tendu), nécessitant que le joueur précise: *«je regarde à mes pieds avant de rentrer»*, ou qu'il réussisse un jet de difficulté 7 sous la Perception.

Pendant ce temps, Bingham est monté sur le toit du hangar où il a installé une vieille M60 et 300 cartouches, sous une bâche, en position stratégique. Il s'administrera les premiers soins, en attendant l'arrivée des joueurs, puis les arrosera copieusement de plomb, dès que pointera le bout de leur nez. Une fois à court de munitions, ou s'il est gravement blessé, il sautera du toit, d'une hauteur de 12 mètres (jet sous l'aptitude Assaut en Parachute, diff. 3 sur le toit d'une voiture, diff. 5 sur du béton). Si le jet est raté deux fois d'affilée, le personnage prend 1d6 de dégâts, plus un par point au dessous du score de réussite du deuxième jet, dans une seule jambe. Si le premier jet est raté et le deuxième réussi, le personnage perd un à deux segments pour se relever.

Dans tous les cas, si les joueurs ne sont pas repérés par le meurtrier, il finira de boire son verre, en commandera d'autres éventuellement, puis quittera le bar à la tombée de la nuit pour se rendre à son "petit-chez-lui", le toit du hangar abandonné (il est claustrophobe).

Si les joueurs ont décidé d'attendre la nuit pour aller boire un coup au "Dolphin's", ils ne trouveront personne, mais la tenancière du bar leur dira, si on lui pose la question, qu'effectivement, un homme au visage horriblement brûlé, un habitué dont elle ne sait rien de plus, a quitté l'établissement vers 8h30. Et, il faudra attendre au moins le jour suivant.

Calcul des points d'expérience

En positif pour le groupe:

– La valeur de J.M. Bingham s'il est abattu, le double s'il est capturé vivant.

– 400 points pour la découverte de chaque indice décrit dans le module.

– 500 points par famille sauvée.

Note: n'oubliez pas de récompenser les bonnes idées et d'appliquer un multiplicateur aux points d'expérience de chaque joueur, en fonction de son interprétation et de ses déductions.

En négatif pour le groupe:

– La valeur de J.M. Bingham s'il s'échappe.

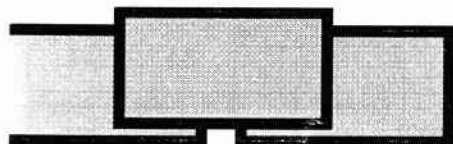
– 100 points par policier appelé à la rescousse et abattu.

– 800 points si la famille du sénateur Hicks est massacrée.

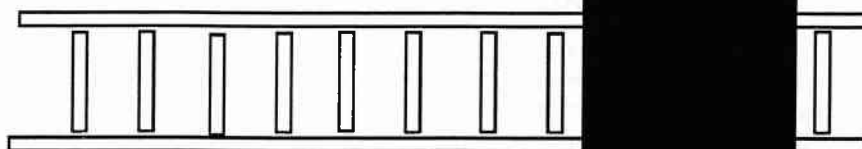
Le DOLPHIN'S BAR

PORT SALE ET VISQUEUX

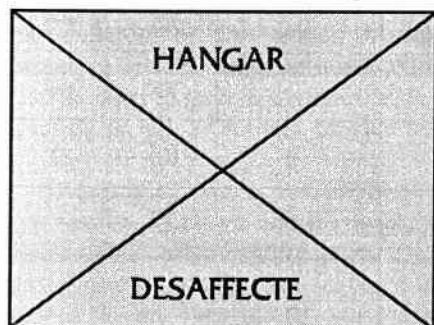
REMORQUEUR



CONTAINERS VIDES



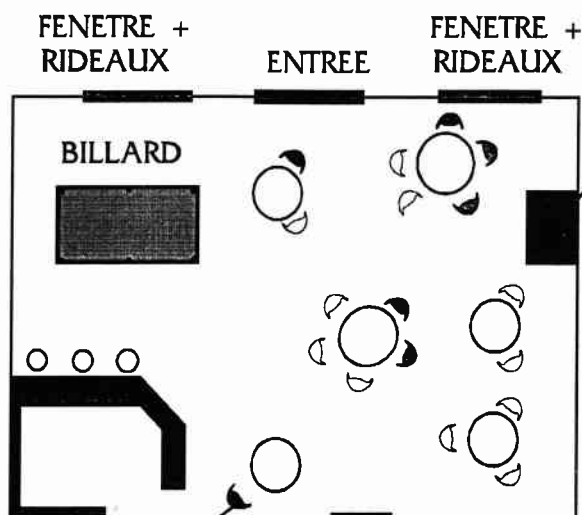
GRUE DE LEVAGE SUR RAILS



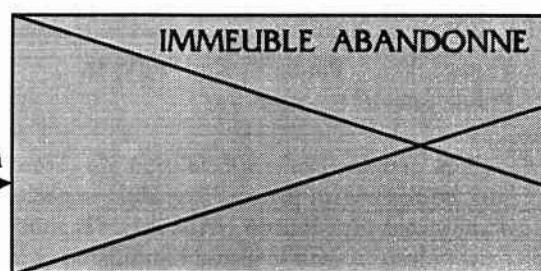
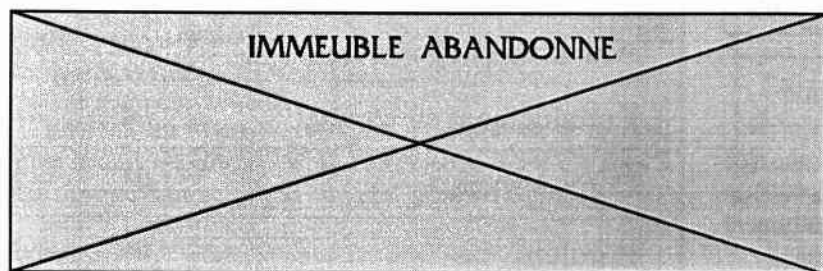
VOLVO BREAK ORANGE VIF



Place de BINGHAM



JUKE BOX

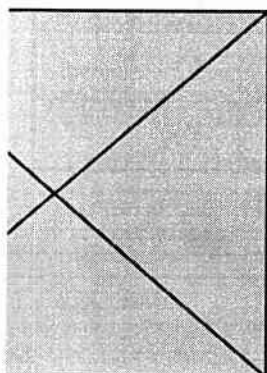


1,5m

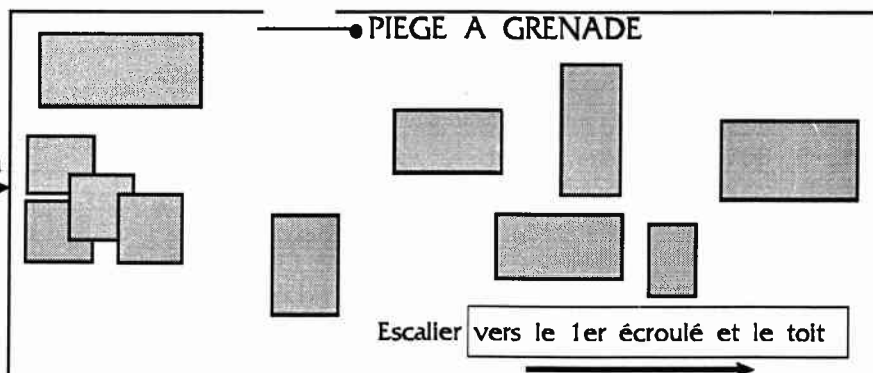


DEBRIS DIVERS

PORTE DU HANGAR OUVERTE

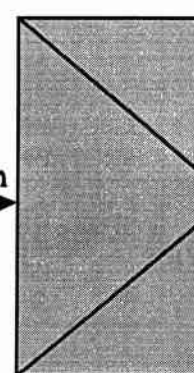


1,5m



Escalier vers le 1er écroulé et le toit

1,5m



RUE DESERTE (saut de BINGHAM)

Les personnages sans joueur

Agents de Police de San Francisco

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
10	10	11	09	08	11	10	12	09

Taille: 1,72m Poids: 70 Kg PdV: 14

Pts de Survie: 2 Age: Var.

Ils sont équipés d'un fusil à pompe (Winchester Defender, à balle Slug, c12E) pour deux policiers dans une voiture, chacun disposant aussi d'une arme en .357 Magnum et d'une matraque. Naturellement, les données représentent des moyennes.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
LOIS Californie	04	-1
Conduite de combat	04	---
Corps à corps	04	---
Fusils à pompe	02	+1
Pistolets	04	+1
Premiers Soins	xx	---
Voitures	xx	---
ANGLAIS	05	-1
Autres Habiletés/Aptitudes	25	

Membres des SWAT

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
12	11	12	12	10	13	11	12	09

Taille: 1,80m Poids: 82 Kg PdV: 16

Pts de Survie: 6 Age: Var.

Ces "super-flics", spécialistes de l'intervention musclée sont équipés d'un pistolet à grande capacité (Beretta 92F) et d'une arme plus lourde (M16 A1). Ils sont utilisés notamment dans la lutte contre le grand banditisme et le terrorisme.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
LOIS Californie	04	-1
Armes de guerre	06	+2
Entraînement au combat	04	---
Corps à corps	06	+2
Pistolets	06	+1
Premiers Soins	xx	---
Voitures	xx	---
ANGLAIS	05	---
Autre langue	03	---
Autres Habiletés/Aptitudes	50	

JOHN MOSES BINGHAM (alias Ray Owen)

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
14	15	13	12	09	14	15	13	04

Taille: 1.98 m Poids: 108 Kg Age: 43 ans

PdV: 28 Pts de Survie: 24

Bonus dégâts: +1 Esquive: -1 Parade: -1

Pour avoir l'historique complet du personnage, reportez vous à la page 3 du scénario.

Sinon, que peut on dire de plus que John Moses Bingham est un gigantesque-fils-de-pute (pour ne citer personne). Comme peut attester le tableau de ses aptitudes, il est extrêmement bien entraîné à toutes les formes de combat. Sachez, tout de même, qu'il affectionne tout particulièrement les armes blanches (qu'un joueur se promène seul, la nuit, sur son territoire, et...). De même, il excelle dans la guerre d'embuscade. Pour lui, San Francisco n'est qu'un autre Vietnam, un rien plus métropolitain.

Il faut noter aussi que JMB est un très bon comédien (profession de clown oblige), qu'il s'y connaît suffisamment en électronique pour repérer et mettre hors service la plupart des alarmes individuelles (celles n'étant pas autonomes ou reliées à un central de surveillance), qu'il connaît de nombreux trafiquants d'armes de San Francisco (si nécessaire), et enfin, qu'il sait conduire la plupart des véhicules à roues.

Faites en un personnage sanguinaire, cruel, imprévisible et fourbe. C'est ce qu'il est en réalité dans la tête de son créateur, un être ignoble, une véritable machine à tuer utilisant des techniques de professionnels comme s'il s'agissait de simples réflexes ou gestes de routine.

Il possède un break Volvo qu'il a repeint en orange vif (simple facétie de clown). Mais, ce véhicule, ayant été acheté d'occasion, ne comporte pas de carte grise en règle.

Armes:

- Deux grenades NR423 (dont 1 utilisée pour le piège).
- Un couteau de survie RP.

Valeur: 340 points d'expérience.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	8	+2
Assaut en parachute	xx	+1
Grenades	6	+2
Conduite de combat	7	+1
Corps à corps	9	+2
Couteaux	8	+2
Discretion	7	-5
Fusil à pompe	7	+1
Pistolets	8	+2
Mitrailleuses	3	+2
Notions de survie	6	+1
Ouvrir serrures/coffres	7	+0
Premiers soins	xx	+0
Survie cités	xx	+0
ANGLAIS	5	+0
(Se) déguiser	7	+0
Connaissances locales	7	+0
Nage	8	+1
Autres	85	

Nom	Type	E	TO	C TIR	MUNI	DGT	BP	CP	MP	LP	R	RA	DI
Colt 1911A1 Gvt en main sur soi	PA	3	0	2	7	0	0-5	9	15	45	2	-1 -5	--- -1
Astra 680 2" en main en étui souple	R	1	0	2	8	-1	0-5	10	15	35	3	+2 -3	--- +1
SACO M60	MM	4	0	10-20	bande	+1	0-22	95	420	1000	5	-9	-15

[illegible][illegible]

Grenades à fusil:

[illegible]

Lance-roquettes et canons sans recul:

[illegible]

Les Gilets pare-balles:

[illegible]

LIBYE

Capitale: TRIPOLI

Population: 4 500 000

PNB/Hab.: 5 246 \$ (28 853 FF)

Superficie: 1 759 540 km²

Langue: Arabe

Monnaie: 1 Dinar = 19 FF

-Régime Politique: Populocratie Socialiste Arabe Libyenne. Le Colonel Kadhafi sait tout, voit tout, et à la force avec lui... En bref, encore une splendide "république populaire islamiste".

-Presse & Médias: L'état est roi, seigneur, seul habilité à apprendre au peuple libre et consentant à penser comme il faut (et d'ailleurs, si Allah est grand, Kadhafi est son énième prophète, à peu de choses près).

-Justice: Il est évident que le chef est le juge suprême, faut pas déconner là bas... d'autant que la Charia (loi coranique) s'applique partout.

-Défense: Un peu d'impérialisme bon tein n'a jamais tué personne, le nord du Tchad riche en pétrole (vous savez, la bande d'aouzou) EST libyen (si, si!). D'ailleurs, ce qui n'est pas libyen le sera un jour, forcément...

En fait, l'amical Muammar al Kadhafi use des richesses du pétrole pour construire une force armée surdimensionnée (et pas forcément efficace!). En dehors du service militaire de deux à quatre ans, de nombreux "mercenaires" servent ce nouveau leader des opprimés (pilotes de tous les pays de l'Est et du Pakistan...)

L'armée de terre dispose de 1500 chars et ses effectifs se montent à 55000 hommes auxquels il faut ajouter diverses unités comme la milice du peuple (40 000 hommes), la brigade des gardiens de la révolution (3000 commandos), et la Légion Panafricaine Islamiste (2500 "fous de guerre").

La marine dispose de six vieux sous-marins et d'une trentaine de vedettes et corvettes lance-missiles (efficaces contre les postes de transmission italiens...).

L'aviation, quand à elle, dispose de plus de cinq cents avions de combat (Mirage F1, MiG-21, MiG-23, MiG-25, Su-24, Tu-22 etc...) ainsi que des C-130 pour le transport des parachutistes.

La plupart des équipements sont d'origine française ou soviétique et de bonne qualité (moderne, efficace... et cher)

Plus de deux mille hommes sont basés dans la bande d'aouzou et la garde révolutionnaire est soupçonnée d'être au Soudan pour aider le gouvernement local à mater ses rebelles.

Le port de Benghazi était encore récemment le point d'appui principal de la flotte soviétique en méditerranée.

-Télécoms: Le téléphone est sur central électronique mais il y a peu de cabines en plein désert.

-Religion: L'Islam (Sunnite) est très largement la plus forte religion (plus de 95% de la population), les croyances Touaregs sont assez présentes (3%).

-Heure: Le pays est réglé sur l'heure GMT plus une heure.

-Renseignement: Le contre-espionnage local est assez efficace, aussi bien pour fournir des terroristes internationaux (histoire de lutter contre les agressions du Yankee infidèle) que pour arrêter d'éventuels comploteurs.

-Transports: Un réseau de routes et de pistes praticables parcourt le pays. Et des aérodromes permettent des liaisons rapides entre des points éloignés (le pays couvre une superficie égale à trois fois celle de la France...).

-Forces Politiques: Pourquoi y aurait-il un parti politique, puisque le chef sait tout, il commande seul, voyons!!

-Economie: A la suite d'une ambitieuse politique de développement (financée par l'exportation du pétrole et du gaz naturel), la production agricole n'a cessé d'augmenter ces dernières années, et la capacité industrielle du pays s'est accrue de façon considérable (notamment dans l'entretien de ses matériels de guerre). En effet, depuis son arrivée au pouvoir en 1969, Kadhafi a entamé de vastes programmes d'irrigation dans le Sud-Est désertique du pays (Koufra, Sarir...) et l'exploitation des réserves en hydrocarbures se poursuit à un rythme soutenu (le pétrole étant exporté à 80% et le gaz naturel à près de 35%) mais en préservant tout de même les richesses (au rythme actuel, la Libye pourrait produire la même quantité de pétrole pendant encore 65 ans et de gaz pendant 130 ans, de quoi être tranquille, en somme).

Le pays produit aussi pour l'exportation, du sel, du ciment et du tabac. Mais malgré la manne salvatrice du pétrole, le pays accuse un déficit de la balance commerciale d'environ sept cents millions de francs chaque année, et une dette extérieure assez prononcée.

Le Colonel rêvant d'une Alliance Panarabique (sans ces salauds d'égyptiens qui causent aux juifs!!), de préférence sous son autorité, a maintes fois proposé des accords d'union totale aux pays frères (Syrie, Maroc, Tunisie...), mais sans grand succès.

-Santé: Il y a peu d'hôpitaux, mais ils sont grands et ne manquent pas de personnel (plus de médecins qu'en France, proportionnellement). Par contre, il existe peu de pharmacies et de dentistes. La lèpre, la typhoïde, la tuberculose et les différentes hépatites sont assez répandues... Même si la mortalité infantile reste élevée, l'espérance de vie dépasse les soixante ans, ce qui est pas si mal en soi.

-Divers: Sur le littoral, le climat méditerranéen est plaisant et de nombreuses ruines romaines et grecques parsèment la Cyrénaïque et la Tripolitaine. Un visa, avec présentation de billet de retour, est exigé à l'entrée. Les villes de Tripoli et Benghazi sont intéressantes à visiter tout comme l'Oasis de Koufra en plein désert.

-Police: Dans l'ensemble, même si elle n'est pas toujours bien formée, la police sait être subtile et la corruption est assez rare et mal vue.

-Enseignement: Avec un taux d'alphabétisation de 75% seulement, de graves lacunes restent à combler. Toutefois, le système éducatif primaire et secondaire, même s'il n'accueille pas tous les enfants, offre un enseignement de qualité (mais peu objectif). En effet, le nombre d'élèves dans chaque classe est inférieur à vingt, ce qui permet un contact amélioré entre l'enseignant et ses étudiants. Les huit universités du pays manquent de budget et accueillent chacune plus de quatre mille étudiants en moyenne. L'anglais et l'italien sont encore assez répandus.

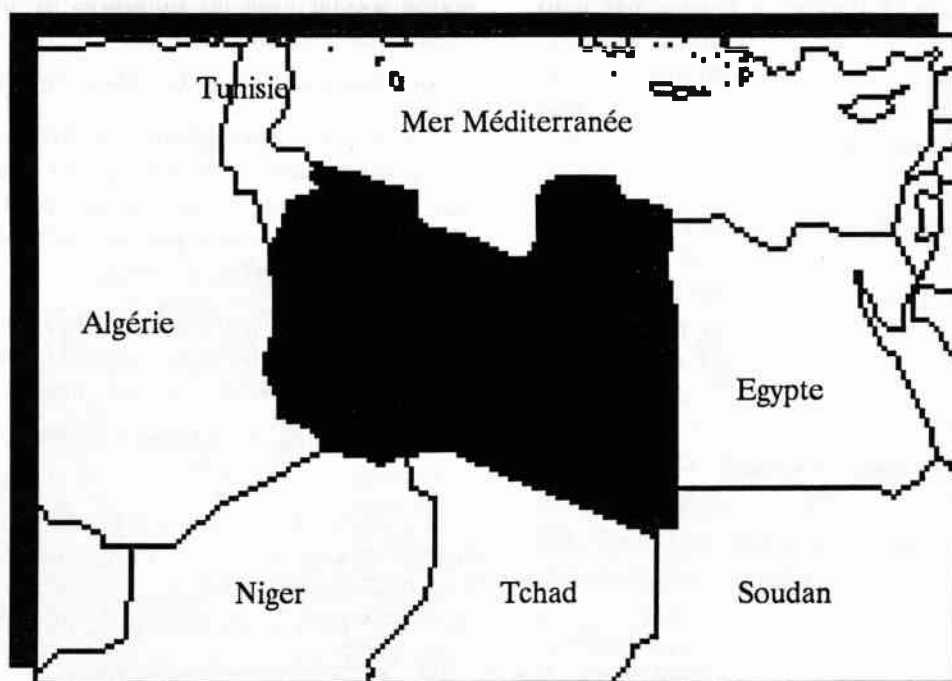
Difficulté pour trouver:(A) des faux papiers, (B) des armes, (C) de la drogue

VILLE	A	B	C	VILLE	A	B	C
TRIPOLI	7	8	4	Tobrouk	7	7	5
Benghazi	7	7	3	Sebha	9	5	5
Misurata	8	8	6	Darnah	7	7	6
Az Zawiyah	8	8	6				
El Beida	8	8	6	Reste du pays	9	5	5

A: +3 pour un permis, +1 pour un "vrai-faux" papier, +2 pour un faux passeport.

B: +2 pour un PM/FA, +2 pour un F/FSA, +3 pour Ml et plus, +6 pour un FP.

C: -3 pour des drogues "douces", +3 pour l'héroïne, +8 pour la Cocaïne.



Le signe du prédateur

Introduction

Les joueurs reçoivent, un Lundi, à leur adresse respective, une invitation (libellée à leur nom) à assister à une conférence sur le thème "Les Nouvelles Méthodes en Usage pour la Protection Rapprochée: un cas typique, le Sud Groenland". Sans conteste, voilà un sujet passionnant pour les professionnels de l'action, et aucun PJ ne saura se dérober à son devoir: se rendre à la manifestation.

Un évènement d'une telle ampleur ne se rate pas! D'autant que, comme il est inscrit sur l'invitation, cette conférence sera aussi l'occasion d'écouter un discours du très célèbre Rob Renard: le pape des hommes de terrain, le Michaël Jackson du Dragunov (fusil de tireur d'élite soviétique de grande qualité). Bref, impossible de rater l'allocution du plus talentueux et du plus titré des mercenaires (dignes de ce nom) encore en vie.

Si les joueurs se posent la question de savoir qui leur a envoyé les cartons d'invitation, ils remarqueront que l'enveloppe contient aussi une carte de visite du Général Dobsey sur laquelle est noté à la main: "Avec toute mon attention". Ce monsieur, au demeurant fort sympathique, n'est autre qu'un ancien très haut gradé de la CIA en retraite.

Il a maintenant 67 ans et ne s'est jamais vraiment résolu à l'inactivité. Depuis trois longues années, il collecte patiemment des informations concernant quelques jeunes gens (pas des barbouzes avachies) triés sur le volet parmi les étoiles montantes du mercenariat international. Ses recherches, il est vrai, ont été grandement facilitées par les nombreux contacts qu'il a gardé dans le monde des services secrets.

Il considère vraiment les joueurs comme des candidats potentiels à "l'écurie de course" qu'il espère monter un jour. C'est un vieillard bienveillant, influent, extrêmement bien renseigné et, ce qui ne gâche rien, riche à millions (de dollars, bien sûr).

Il a enfin trouvé, en l'occasion de la conférence, un moyen pour se faire connaître des joueurs.

Libre à vous de réutiliser ce personnage dans de futures aventures (en fait, il est là pour ça). Sachez cependant, à toutes fins utiles, qu'il n'a aucun rôle à jouer dans l'aventure qui va suivre. C'est ce qu'on appelle une fausse piste, en somme.

Le concert du siècle: avec Rob Renard a l'orgue (de Staline)

Le meeting a lieu le Mercredi 7 à 20 heures, au Palais des Congrès de Phoenix en Arizona. Ce bâtiment fût élevé en pleine gloire du XIX^{ème} siècle américain...juste avant la Sécession. La monumentale et pompeuse entrée, flanquée de colonnes doriques, est pour l'occasion gardée par deux mastards (2,10 m pour 120 kg, coupe en brosse, peigne dans le slip...) en costume de soirée. A en juger par la bosse volumineuse qui les empêche de baisser à fond le bras gauche, ils ne sont pas venus seuls (chacun possède un SIG P228 dans un holster rigide).

Ils sont là pour contrôler qu'aucun des spectateurs n'entrera armé dans la salle de conférence et que tout le monde porte un costume propre (pas de jeans ni de baskets ici!). Ils se contentent d'abord de demander poliment leur artillerie aux personnages, puis passent sur eux des détecteurs de métaux portables. Inutile d'essayer de dissimuler un Glock (sous prétexte qu'il est indétectable, sans odeur, et patati et patata), une simple clé de voiture suffirait pour faire sonner la machine.

Quoiqu'il arrive, les joueurs rentreront sans arme dans l'enceinte ou ne passeront pas, et les grosses brutes de l'entrée resteront toujours extrêmement courtoises, sauf si on leur marche trop sur les pieds (pointure 52 fillette, tout de même). Les biens de chacun seront restitués à la fin de la séance.

En comptant les quatre policiers en uniforme qui sont postés, bien en vue, dans la salle principale, vous savez tout sur les mesures qui ont été prises pour assurer la tranquillité de la conférence. C'est peu! Mais qui oserait tenter une action d'éclat avec les pointures de tous poils qui sont rassemblées au même endroit?

Et, surtout qui serait de taille à s'attaquer à Rob Renard?

Ensuite, un maître d'hôtel en livrée vérifie que le nom inscrit sur le carton personnel du PJ figure bien sur la liste des invités et que le personnage peut justifier de cette identité (ceux qui sont venus avec de faux papiers l'ont dans l'os mais ont le droit de rejouer).

Dans la foule, les personnages pourront noter la présence de quelques-unes de leurs "connaissances de travail". A la discrétion du maître de jeu, mais tous des hommes d'action.

Une centaine de personnes se tiennent dans la salle de conférence.

La plupart des invités a déjà pris la direction d'un grand buffet où sont servis des rafraîchissements, des cocktails (sauf le modèle Molotov)...tout ce que désirent les participants à la soirée, quoi, du plus simple au plus extravagant.

Les conversations vont bon train et plusieurs groupes se sont déjà formés. Près de celui des joueurs, un homme seul, à l'air préoccupé, regarde constamment sa montre. Il semble qu'il cherche à passer plus ou moins inaperçu mais, allez savoir pourquoi, un des PJ l'a tout de même remarqué (appelez ça l'instinct). Arrangez vous pour que la conduite de l'inconnu intrigue le personnage et retienne son attention.

A un moment, l'homme se rend compte qu'un des lacets de ses pompes en croco est défait. Il se baisse pour le rattacher et, à l'intérieur de son poignet droit, le joueur qui le suivait des yeux remarque un élégant tatouage, exécuté à l'encre bleue, gros comme une pièce de cinq francs et représentant approximativement un ovale surmonté de deux pointes. Peut-être une tête d'animal stylisée? Montrez simplement le dessin suivant pendant un bref instant:



Une dizaine de minutes plus tard, les lourds rideaux qui masquaient la scène jusqu'alors s'écartent et, sur fond de projection de films et de diapos, la conférence débute, rythmée par les interventions d'experts en sécurité, de professionnels de l'assurance et de policiers de métier.

En effet, ce qui se dit est littéralement passionnant et, lorsque l'exposé prend fin, il faut un long moment pour que les applaudissements tarissent. S'ils y font attention, les PJ pourront entrevoir l'inconnu tatoué en train de quitter la salle à grands pas.

Puis, vient le tour du grand, du célèbre, de l'unique, j'ai nommé (silence)...Roouoobbb Renaaaaard. Ovation. sifflets... L'ambiance est surchauffée. Le héros apparaît sur la scène, les bras levés au ciel. Une grande autorité émane du personnage et, quand il baisse les mains, les clameurs s'apaisent.

Un vague murmure parcourt l'assistance et "Robby" (pour les intimes) prend la parole:

«Merci chers amis. Merci à tous pour votre chaleureux...»

Il n'a pas le temps de terminer sa phrase. Une langue de flammes balaie la scène en même temps que le côté gauche de l'estrade se désagrège dans une énorme et unique explosion. Le souffle est monstrueux et charrie une forte odeur de poudre. Les trois premiers rangs de spectateurs sont projetés en arrière et Rob -Dieu ait pitié de nous- fait quelques pas hésitants puis s'écroule, raide comme un piquet, le visage et les mains brûlés. Un éclat de bois d'une cinquantaine de centimètres lui transperce le bas-ventre, de part en part.

Un lourd silence, celui qui suit les grandes catastrophes, pèse un instant, comme une chape de plomb, sur la foule hébétée. Mais déjà les premiers cris retentissent et quelques hommes s'emploient à éteindre les foyers qui se sont déclarés et à s'occuper de blessés (si les PJ se trouvaient à moins de 5 mètres de la moitié gauche de la scène, ils en font partie et perdent chacun 1d10 points de vie et doivent réussir un jet de difficulté 5 sous la Constitution pour ne pas être assommés par l'explosion). Rob, lui, se trouve plongé dans un coma profond et n'a que peu de chances d'en réchapper, signale un des hommes qui s'occupe de son cas. Les foyers sont rapidement maîtrisés. Les secours sont déjà en route quand une voix annonce, mettant tout le monde à l'aise:

«Personne ne doit sortir de cette pièce sans avoir auparavant été interrogé par les autorités. Toute tentative pour s'y soustraire pourra être interprétée comme un aveu de culpabilité»

L'injonction provient de l'homme qui a présidé la séance et prononcé le discours d'ouverture. Son costume est déchiqueté et son visage noirci, une de ses oreilles saigne, mais il a l'air fermement résolu à rétablir un semblant d'ordre et à calmer les esprits.

Les deux gardes et un des quatre policiers empêchent les gens de sortir par la grande porte. L'accès aux coulisses est surveillé par les trois "cops" restants (en tenue, avec la matraque, le flingue et tout et tout). Rien à faire, il faut en passer par l'interrogatoire.



Tu voulais un miracle? je t'offre le FBI (cf. "Piège de cristal").

Moins d'une heure plus tard, c'est le tour des PJ. Ils passent quasiment dans les derniers.

Deux policemen viennent les chercher dans la salle, un par un. Puis ils conduisent le personnage (celui qui s'y colle) dans une des loges, en passant par le couloir étroit qui mène aux coulisses, gardé en ce moment par les deux colosses de tout à l'heure.

Ces derniers ont, pour l'occasion, rajouté au revers de leur veston un joli badge tricolore portant la mention "assermenté FBI" (pour ceux que ça impressionne, ceci désigne simplement des étrangers au service, mais jugés dignes de confiance et autorisés ponctuellement à assister au travail des "pros-patentés", mais en spectateurs seulement).

Dans la loge sommairement aménagée en bureau, quatre ou cinq costume-cravate attendent: trois agents spéciaux à Ray-Ban (Powell, Forbes et Deckard, d'après leurs badges), Milo Martelli, l'homme qui a présidé la séance (avec une nouvelle veste et un pansement sur l'oreille) et une jolie fille en tailleur (la secrétaire pour les cafés)...

Powell prend la parole sans attendre et, après avoir effectué les vérifications d'identité d'usage à l'aide de son micro-ordinateur portable, présente un résumé des faits:

«Comme vous le savez, une bombe a explosé dans la salle que vous venez de quitter. Fort heureusement, il ne s'agissait pas d'une charge énorme et son effet semble avoir été calculé pour être plus incendiaire que véritablement destructeur. Et, par bonheur le détonateur qui devait déclencher l'explosion de la deuxième partie de l'estrade était défectueux. La brigade de déminage s'en est occupé.

Nous déplorons cependant la mort de deux personnes qui ne faisaient probablement pas partie des cibles. Et, il y a une trentaine de blessés, dont la moitié se trouve encore dans un état grave. Monsieur Rob Renard est de leur nombre. Il n'est toujours pas sorti du coma dans lequel de sérieuses blessures l'ont plongé. Il y a peu d'espoir de le sauver, mais c'est déjà miraculeux que la bombe ne l'aie pas tué sur le coup.

La mise à feu de l'engin s'est faite par téléguidage. Conclusion, il y avait un complice dans la salle pour signaler le moment précis où Monsieur Renard a pris la parole. Car, nous pensons, pour le moment, qu'il était personnellement visé»

C'est au tour de Deckard de parler:

«Bien qu'il ait eu toute latitude de sortir juste avant l'attentat, il est possible... ou du moins il est envisageable, que le complice soit encore parmi les invités présents dans la salle de conférence. Or, il se trouve que vous ne nous êtes pas tout à fait inconnu, cher monsieur»

Il sort quelques feuilles d'imprimante d'un dossier au nom du PJ et commence l'énumération de ses états de service.

Pour certains, cette liste sera très incomplète. Mais, pour un mercenaire d'origine américaine par exemple (sur le compte duquel le FBI est mieux renseigné), ce sera une bonne occasion pour le Maître de jeu de ressortir quelques bavures et écarts de conduite qui chargent certainement le lourd passé du personnage (comme quoi, on laisse des traces partout!).

«En somme, vous pourriez fort bien être l'homme que nous recherchons. Mais, ne faisons pas d'intimidation gratuite. Nous ne pensons pas que vous soyez mêlé à cette affaire. Nous avons vérifié l'origine de votre invitation. Monsieur Dobsey est bien connu de nos services. Il est au dessus de tout soupçon et jure par tous les saints que vous êtes innocent...ainsi que vos amis»

Puis, il pose une par une les questions suivantes:

«Mais, vous savez peut-être certains détails qui pourraient nous aider. Connaissiez vous personnellement certains des invités? Sont-ils encore dans la salle? Avez vous remarqué chez quelqu'un un comportement inhabituel, ou étrange? Un détail quelconque vous a t'il frappé? Auriez vous en votre possession des renseignements concernant directement cette affaire? Quelle est votre couleur favorite?»

Lorsque le PJ qui l'avait remarqué parlera de l'homme tatoué, et surtout de l'idéogramme sur son poignet, l'inspecteur Forbes s'étouffe avec son café et sort précipitamment de la pièce en s'excusant. Quand il revient, quelques minutes plus tard, il est tout pâle et a dénoué sa cravate.

Il s'approche de ses deux collègues et leur dit quelques mots à l'oreille. Cela semble suffire, car les trois hommes rangent immédiatement leurs affaires, débranchent le portable et prennent congé. Avant qu'ils ne sortent, Forbes prend le temps d'expliquer à Martelli:

«L'affaire ne nous concerne plus. C'est à la CIA de faire son boulot lorsqu'il s'agit de terrorisme international. Je serais vous, je n'en chercherais pas plus»

La chasse au chat sauvage est ouverte

Le joueur se retrouve seul avec Martelli qui l'entraîne à l'écart:

«Vos amis et vous...Vous êtes les seuls en qui je puisse avoir confiance. Dobsey est un excellent ami. Lorsque j'ai appris qu'il était responsable de vos présences ici, j'ai tout de suite su à quel saints me vouer. Je sais certaines choses sur le meurtrier et vous connaissez son visage. Joignons nos efforts pour le rattraper et...euh... venger Rob.

La CIA ne fera rien. L'homme est un tueur de renommée mondiale et le gouvernement Libyen protège le secret de son identité car cet état on ne peut plus militaire lui doit l'exécution de quelques opposants haut-placés. Il se fait parfois appeler le Caracal (espèce de lynx des montagnes d'Extrême-Orient, réputé pour sa férocité et sa combativité), et c'est ce que signifie son tatouage. Venez me retrouver dehors avec vos collègues, je pourrai vous en dire plus et vous faire une proposition»

Devant le bâtiment, un cordon de policiers s'est déployé pour empêcher d'entrer les curieux, que le vacarme de l'explosion a attiré dans la rue. Personne n'empêche les PJ de sortir s'ils le désirent. Dehors, les journalistes de la télé locale attendent de plus amples informations sur la catastrophe. Vu l'état, très probablement piteux, des personnages, leur aspect un rien dépenaillé et poussiéreux, les reporters ont au moins le bon goût de ne pas trop les harceler de questions.

Une fois dans la rue, l'attention des joueurs est attirée par une série d'appels de phare provenant d'une longue limousine noire garée à quelques dizaines de mètres de là. A son volant, Milo Martelli semble assis sur des braises. Il propose aux PJ de monter à bord du véhicule puis, quand tout le monde est installé, démarre pour se garer un peu plus loin.

Spontanément, il fournit des explications:

«Le Caracal exerce son activité d'exécuteur des basses oeuvres rémunéré depuis une quinzaine d'années. Personne ne connaît sa véritable identité et nous estimons son âge à 40-45 ans.

A vrai dire, bien que nous ayons plusieurs fois eu affaire à ce dangereux personnage, nous ne savons pratiquement rien de lui... sauf l'endroit où il se cache habituellement (ce qui ne nous aide pas trop étant donné que ça se trouve en Libye) et qui m'a été révélé récemment par Rob qui planchait depuis un moment sur ce cas. Ce qui explique que nous n'ayons jusqu'à présent, rien tenté contre lui. Quand je dis nous, sachez que je dirige une sorte d'association de mercenaires, de toutes nationalités, partout à travers le monde.

Il est évident qu'il a été envoyé par l'état Libyen pour éliminer Rob Renard. Il m'avait dit posséder des preuves et des renseignements à même de faire chanter Kadhafi dans toutes les langues.

Maintenant tout est différent. Par le plus grand des hasards, vous connaissez son visage. C'est une chance inespérée. Le Caracal n'avait pas prévu ça. Nous allons pouvoir agir... et tant pis si ça fait des vagues. Sur que la CIA pourrait régler ce problème si ça lui chantait. Mais, ils craignent l'incident diplomatique avec la Libye, que cherche à rejoindre le Caracal. Il y possède une villa, où il se terre en toute immunité.

Allons, ce salaud n'a que peu d'avance sur nous. Tachons de le rattraper avant que l'écart ne se creuse et qu'il n'atteigne la Libye. Sinon, on pourra toujours aller le débusquer là bas, mais je ne vous le souhaite pas.

A propos, je vous offre 10 000 dollars pour m'accompagner. De plus, mon organisation fait couramment voyager des armes à travers le monde, en toute discrétion. Disons que je pourrais vous faire profiter de ses services...»

A partir de là, on peut vite arriver à une conclusion simple car il n'y a que deux solutions: traquer le Caracal avant qu'il ne rejoigne son pays d'asile (moins évident mais plus sûr), ou choisir d'aller le chercher par la peau des fesses directement chez lui (simple, mais franchement dangereux et hasardeux). En somme, une solution fine et une "bourrin" (ou "grobill", si vous préférez). Par contre, si le premier cas foire, on peut toujours se rabattre sur le second. Les deux possibilités sont présentées, dans l'ordre, au fil des pages qui suivent.

Option I: poursuite sur les autoroutes mexicaines

La première alternative nécessite que l'on retrouve au plus vite la trace du meurtrier (et de ses complices, s'il y en a). Pour ce faire, on dispose de très peu d'indices.

De plus, il faut faire vite car le Caracal a parfaitement monté son plan qui consiste à: rejoindre le Mexique en voiture sous le nom d'emprunt de José Cuchillo (voyageur de commerce mexicain, pour le compte d'une multinationale de la sécurité) en passant, le plus rapidement possible par Tucson, Nogales (la frontière) et Hermosillo (tous à vos atlas!!).

Ensuite, de la ville mexicaine, il a prévu d'embarquer à bord d'un avion de location (PIPER Malibu, 360 km/h de vitesse de croisière, cf. "Opération Triangle", module 4, pour plus de renseignements) qui doit le mener à l'aéroport international de Monterey.

Puis, déguisé et sous la fausse identité de Omar Jaïdi (économiste égyptien en mission), il n'a plus qu'à emprunter un vol régulier pour Le Caire.

Une fois là bas, il récupère son hélico personnel (un Ecureuil 2 équipé d'un réservoir supplémentaire de 400 litres, 233km/h, cf. "Opération Triangle", module 4) et file vers la Libye, en ravitaillant à Al Bayda, après avoir endossé sa véritable identité: Michel Louvet (double nationalité, française et libyenne). Notez que ce nom n'est connu de personne, hormis des membres de son équipe.

Et, tout ça pour brouiller les pistes!

Il habite une villa magnifique près de Tripoli, face à une plage de sable blanc, privée et gardée naturellement, et dotée d'une piste d'atterrissage et d'un hangar personnels. Un véritable petit coin de paradis, quoi.

Sachez qu'à partir du moment où le Caracal atteint Monterey, il ne quittera plus les aéroports internationaux et les vols de premier échelon (avions au long cours, toujours pleins de passagers) où il sera intouchable, du moins par les joueurs. La seule chance des PJ est donc d'arriver à le coincer avant.

Mais, voilà, comment le rattraper? C'est simple, il n'y a qu'une seule et unique solution. Il faut se débrouiller pour obtenir la liste des invités dont une copie se trouve entre les mains du maître d'hôtel qui était à l'entrée de la salle de conférence avant l'attentat, et l'original est dans le bureau du régisseur du Palais des Congrès.

Le Général Dobsey sera trop heureux de pouvoir rendre service aux joueurs en leur procurant la liste des personnes interrogées par le FBI dans le cadre de son enquête. Cela sera assez aisé pour le vieillard puisque, depuis, le dossier a été transféré à la CIA. Il lui faudra une heure pour obtenir le renseignement grâce à une de ses anciennes conquêtes travaillant encore au service des archives de l'Agence. Mais les PJ devront, un jour, rendre la monnaie de sa pièce au Général (peut-être une ouverture pour une mission future).

En comparant les deux listes (celle du FBI et l'autre), on obtient facilement les noms de ceux qui ont quitté la salle de conférence avant l'explosion: Henry Bonnabel (Canadien, 65ans), José Cuchillo (mexicain, 42 ans), Mr et Mme Edwards (américains de Phoenix, 36 et 31 ans) et Malcolm Skud (américain de Los Angeles, 57 ans). Le Caracal se trouve forcément parmi eux. Ça ne peut être que José Cuchillo. CQFD.

Si on parle de cet indice à Milo Martelli, il proposera de joindre une de ses nombreuses connaissances (ou indics) dans le service des douanes américaines qui pourrait lui signaler le passage du terroriste. Car, à son humble avis, il y a toutes les chances que le Caracal cherche à rallier le Mexique, tout naturellement et en suivant la route la plus directe possible.

Il estime que, de toute manière, il n'y a pas d'autre choix que de le suivre à la trace, pour le moment du moins. Aussi, il propose d'aller au plus vite à la frontière et d'y attendre le passage du tueur.

Effectivement, le terroriste a réussi à obtenir une invitation pour la conférence, au nom de sa fausse identité mexicaine, grâce à son "ami", le sénateur de Phoenix.

Il utilisera ce même vrai-faux-passeport pour passer la frontière en sens inverse. Ce n'est pas une erreur de sa part, étant entré dans le pays sous le nom de José Cuchillo, il estime plus prudent de conserver cette identité pour en ressortir.

Le moment venu (5 heures après l'attentat), le téléphone de la limousine de Martelli, une Citroën XM V6 24 Exclusive (235 km/h maximum, cf. "La Valise Bleue", module 1), sonne. Un douanier américain vient de repérer un dénommé José Cuchillo au poste frontière de Nogales. Il donne tous les détails nécessaires pour pouvoir reconnaître facilement la voiture et ses occupants (voir plus loin).

Dans la voiture qui le conduit à Hemosillo (Sud-Est du pays), une Mercedes 300 E-24 Sportline (237 km/h de vitesse de pointe, cf. "La Valise Bleue", module 1), M. Louvet est accompagné de deux personnes: André Le Gall et Martha Jacobi, respectivement un expert en explosif et la pilote/garde du corps personnelle du Caracal (ne vous y fiez pas, elle est jolie... mais particulièrement vicieuse!).

La voiture, conduite par la jeune femme naturellement, roule à 90 km/h, une vitesse très modérée étant données les possibilités de cette superbe berline (pas question de se faire pincer pour excès!).

Il leur faut donc près de quatre heures pour faire la route de Phoenix à Tucson (350 km environ). Puis une heure et demie pour rejoindre Nogales (120 km). Comptons quinze minutes pour les maigres contrôles douaniers effectués dans ce sens de la traversée. Puis, il reste quatre heures et demie pour arriver à Hemosillo (400 km).

Sachant que le Caracal devra attendre une petite demie heure que son avion soit prêt à décoller, les PJ ne disposent que d'un peu moins de dix heures pour rattraper les fuyards par la route (et, suivant le retard qu'ils ont pris au départ de Phoenix, il va falloir braver la police de la route américaine qui, bien que ce ne soit pas trop le cas en Arizona où tout le monde est armé, est généralement très à cheval sur le principe de la limitation de vitesse, cf. "Les Premiers Pas", module 2).

En cas de poursuite intempestive sur les routes mexicaines, après avoir d'abord tenté de semer leurs poursuivants, les passagers de la Mercedes n'hésiteront pas un instant à truffer la Citroën de plomb, suffisamment pour qu'elle soit définitivement trop lourde pour avancer.

Car si, durant le voyage jusqu'à Nogales, les fuyards sont seulement équipés avec les armes pour lesquelles ils disposent de permis internationaux, ils ont tout de même prévu de récupérer, juste après la frontière, le matériel caché à l'occasion du voyage aller (voir les fiches de personnage de tout ce joli petit monde).

Cette "réserve" comprend deux Steyr Aug et une carabine Francotte Rimag (cf. "Les Premiers Pas", module 2). Cette dernière est à l'usage du chef de la bande, le Caracal himself.

Ensuite, le groupe s'envolera à bord du PIPER de location et il y a peu de chances que les joueurs tentent d'attaquer durant le trajet, à 5000 mètres du sol.



Le Caracal en action



Option II: l'attaque de la villa à Tripoli

Cette option est infiniment plus facile à décrire. En quelques mots (prendre la voix de Rambo):

«On repère la bicoque. On entre. On casse tout et on ressort. Facile!»

Mais, justement, ça va pas être simple. En plus du chef (M. Louvet) et de ses deux acolytes, 15 soldats de l'armée régulière Libyenne (5 hommes à la fois, par roulements de 8 heures) sont chargés d'assurer la garde de la villa. Ils sont tous très vigilants... sauf Ahmed qui fume un peu trop la chicha (il est généralement posté seul au balcon supérieur de la petite tour qui surplombe la façade principale de la maison, et il en profite bassement). La nuit, une alarme volumétrique protège le grand salon. A l'arrière, presque jusqu'à la plage, le propriétaire des lieux a fait construire une grande terrasse en marbre. La vie dans la maison, douce et paisible, s'écoule dans un luxe un peu trop tapageur.

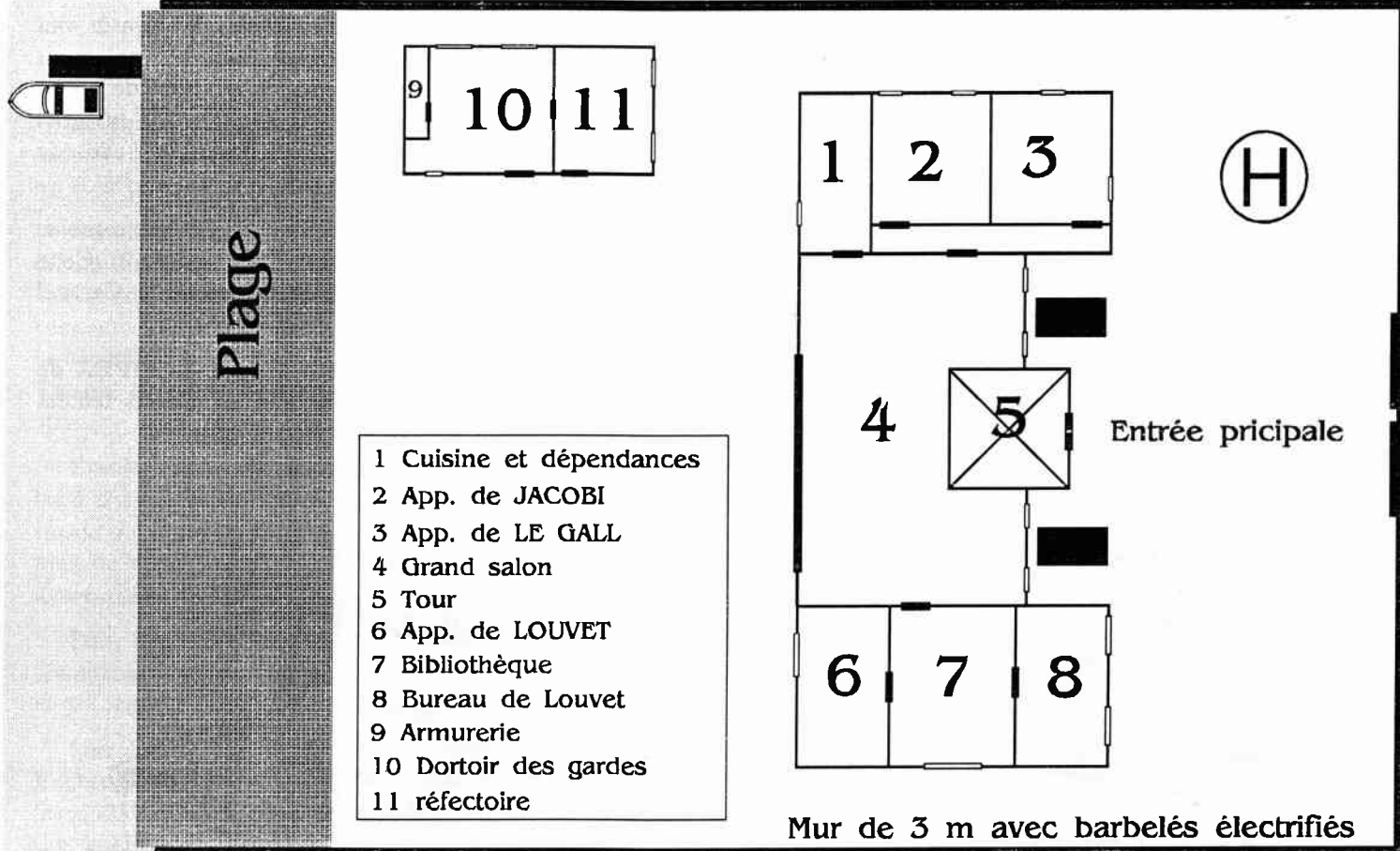
En ce qui concerne M. Louvet, il ne sort quasiment jamais de chez lui (il mène une vie très austère), sauf pour se baigner, tous les matins entre 9h00 et 10h00. Pendant ce temps, Le Gall et 2 soldats montent la garde sur la plage, tandis que Martha Jacobi nage aux côtés de son patron. Et, quand parfois, il a des rendez-vous urgents et qu'il ne peut s'y dérober, il utilise soit une Mercedes blindée, soit son avion privé pour s'y rendre. De toute manière, il n'a rien de prévu avant un mois. Ses deux amis ne le quittent jamais.

Lorsque les joueurs décideront de passer à l'action, reprenez que les gardes ne se méfieront pas d'une attaque venant de la mer. De plus, Louvet porte en permanence son Smith & Wesson Numéro 29 (canon de 152 mm) dans un holster rigide. Le Gall préfère utiliser un Glock 17, dans un étui semi rigide, qui ne le quitte jamais. Et Martha, la douce jeune fille, est équipée d'un Beretta 93R (en holster rigide) et de deux grenades Arges HG 80, dans la poche de sa veste. Les gardes ont chacun un Browning GP 35 (niv.2) et un AK47 (niv.3), ainsi que 14 PdV.

Enfin, si les PJ parviennent à neutraliser le Caracal, il vaudra mieux qu'ils aient prévu un plan de retraite bien torché, car ils vont avoir toute l'armée et la police Libyenne aux miches.

Si les joueurs tardent trop pour agir, à leur grand dam, ils verront débarquer le reste du groupe du Caracal, c'est à dire trois hommes et deux femmes de plus (dont les fiches ne sont pas fournies, mais qui sont comparables à Martha et André, avec chacun une spécialité). Ce renfort conséquent risque fort de décourager les joueurs, à moins qu'ils ne soient carrément amputés des boyaux de la tête. Et puis, ça leur apprendra à se bouger un peu le C.. (ou à choisir la solution 1, un rien plus fine).

Pour le reste, reportez vous au schéma représentant la propriété, fournit avec l'aventure.



Conclusion

Il y a de nombreuses façon de mener cette aventure à son terme, avec des degrés de réussite divers (de l'arrestation du tueur au Mexique à la bataille rangée dans la villa, en passant par les prisons libyennes et la balle dans la tête). Il est impossible de les décrire toutes. Mais, tenez en compte dans le calcul des multiplicateurs aux points d'expérience (de 0,5 à 1,5), sans oublier les traditionnels bonus pour les idées géniales.

Toujours est-il que, à la fin de l'aventure, Martelli versera les 10 000\$ promis à chacun des PJ et, sauf cas contraire, entretiendra désormais des relations amicales avec eux en leur faisant profiter, si besoin est, des prestations de son "association".

Si les personnages se retrouvent poursuivis par l'armée libyenne, sous le chef d'accusation du meurtre de Michel Louvet, l'organisation pourra s'avérer très utile pour sortir du pays.

En cas d'emprisonnement des PJ, le Général Dobsey, Rob Renard, Milo Martelli (s'il n'est pas enfermé aussi), ou les trois à la fois feront tout pour les faire sortir de prison. Mais, ça risque d'être assez long...

Je n'ai délibérément pas développé la fiche de personnage de Rob Renard, pour qu'il reste le roi des mercenaires, un homme au-dessus des codifications du jeu de rôle, une entité de perfection à laquelle chaque PJ peut s'efforcer de ressembler.

Alors, rappelez vous toujours que Rob Renard ne perd jamais!

Inutile de vous dire, alors, qu'il s'est parfaitement remis de ses blessures et qu'il ira personnellement remercier les personnages après la mission, en leur promettant de ne jamais les oublier. Insigne honneur!

Calcul des points d'expérience

En positif:

- La valeur du Caracal, s'il a été abattu, et de ses acolytes, si ceux-ci ont été tués, ou simplement neutralisés.
- 100 points par garde mis hors d'état de nuire. Mais seulement si la situation l'exigeait.

En négatif:

- 150 points pour toute mort jugée inutile par le MJ.
- La valeur du Caracal s'il parvient à échapper aux PJ.

Les personnages sans joueur

Général BEAU C. DOBSEY

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
13	10	08	08	15	10	14	11	14

Taille: 1.75 m Poids: 80 Kg Age: 67 ans
PdV: 20 Pts de Survie: 50

Beau C. Dobsey est né au début de l'année 1925, à Trenton, capitale du New Jersey. Il est issu d'une famille ouvrière typiquement américaine et donc pauvre et démoralisée. Mais, le jeune homme est un rêveur qui a un besoin vital d'absolu et de grands sentiments. Il sait que ses chances de réussir sa vie ne se trouvent pas dans sa ville natale et le train-train quotidien. Aussi, il décide de s'engager dans l'armée en 1944, à l'âge de 19 ans, ce qui satisfait parfaitement ses parents.

Comme il semble avoir le feu sacré, ses supérieurs se disent qu'il sera parfait au casse-pipe et l'intègrent aux effectifs du débarquement de Provence, le 15 Août 1944. Il s'y couvre de gloire, fait le bonheur de ses parents en rentrant médaillé jusqu'aux narines, et suscite l'admiration de ses chefs ainsi que l'envie de ses camarades de jeu. Il est promu Lieutenant (le plus jeune de sa promotion) et reçoit même la croix de guerre du gouvernement français.

En 1950, il participe au débarquement de "la poche de Pusan" (pendant la Guerre de Corée). Et, une fois encore, il semble traverser le conflit avec la plus grande insouciance. On dit de lui qu'une galaxie entière le protège et il s'en sort, là aussi, avec les honneurs. Il bénéficie d'une extraordinaire faculté d'adaptation à tous les types de terrain et d'une grande facilité pour les langues, ce qui lui vaut d'être muté dans une compagnie de reconnaissance où il est chargé des transmissions. Il fait des miracles en parvenant à décoder de nombreux messages cryptés. C'est pourquoi la CIA le remarque et décide de l'engager au service du Chiffre. Il transcende son rôle, mais ne se fait pas au travail de bureau. Aussi l'Agence tente de l'affecter au service Action. C'est un désastre complet. En effet, son intelligence très vive l'empêche d'accepter totalement le cloisonnement nécessaire au sein de la branche Action. Mais, comme la CIA ne peut se résoudre à abandonner un élément aussi efficace, il est affecté aux Renseignements Généraux où il devient le pape des opérations clandestines, partout dans le monde. C'est l'occasion pour lui de nouer de nombreux contacts avec des espions de tout bord, sans discrimination politique.

Cependant, Dobsey n'a jamais abandonné l'armée. Aussi, il est déjà colonel quand débute la guerre du Vietnam. Il profite de cette occasion pour replonger au feu de l'action et participe à l'offensive du Cambodge et se mêle activement de l'élaboration et de la réalisation du projet des pilotes dits de "l'Air America". Elevé au rang de colonel à la fin du conflit, il reprend du service pour le compte de l'Agence jusqu'en 1981, année de sa retraite.

C'est un homme d'ouverture, intelligent, intègre et très apprécié. S'il n'est plus "actif" (au sens bourrin du terme), il aimerait beaucoup pouvoir former une agence dans l'Agence en formant quelques jeunes gens doués. Il en a le pouvoir et est même encouragé dans cette voie par les plus hautes instances.

Bien qu'il n'utilise plus d'arme que dans les stands de tir, il a gardé un Walther P1 et un Walther PPK.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
LOIS INTERNATIONALES	8	+2
SCIENCES MILITAIRES	10	+2
SCIENCES POLITIQUES	8	+2
Armes de guerre	6	+1
Corps à corps	5	+1
Equipement électronique	7	+2
Pistolets	8	+1
Voitures	xx	+1
ANGLAIS	8	+2
Allemand	6	+2
Chinois et Coréen	6	+2
Plus de 80 dialectes	3	+2
Connaissances locales	10	+2
Psychologie/Diplomatie	10	+1
Géographie	8	+2
Histoire	8	+2
Informatique	5	+2
Botanique	8	+1
Economie/Affaires	4	+2
Autres	205	

MILO MARTELLI

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
13	14	13	14	10	12	15	14	14

Taille: 1.85 m Poids: 90 Kg Age: 42 ans
PdV: 23 Pts de Survie: 12

Milo Martelli est un aventurier au grand coeur, toujours prêt pour faire le coup de feu. C'est un autodidacte complet. De mère arabo-portugaise et de père italien, il a grandi sur les trottoirs du Bronx. Désœuvré, sans un sou en poche, il a été forcé d'apprendre, sur le tas, toutes les combines qui peuvent rapporter. Mais, bon an mal an et si on excepte deux ou trois vols de voiture (péché de jeunesse), il n'a jamais trempé dans des affaires franchement louches. Etait-ce dû à un coup de chance, ou à ses valeurs personnelles? Difficile à dire. Il faudrait le lui demander en personne. Toujours est-il qu'il a fini par s'en sortir, et même par faire fortune en vendant ses services à ceux qui en ont besoin... et qui peuvent payer cash. Il s'est vite fait un nom dans le mercenariat international grâce à son extrême polyvalence qui le rend capable de tout réussir, mais aussi de tout rater.

L'expérience aidant, il s'est assagi et a perdu son côté enfantin au bénéfice d'une sagesse de terrain très sûre. Mais, il lui arrive encore parfois de céder franchement à l'hilarité lorsqu'il boit quelques bières avec de bons copains. A ce propos, il a une descente phénoménale et il adore les blagues en dessous de la ceinture et les calembours vaseux. En dehors de ça, il passe pour un homme distingué (comme quoi seuls ses proches le connaissent vraiment) et quelqu'un de sûr.

Voilà cinq ans qu'il a fondé une "Amicale des mercenaires du monde entier" qui compte actuellement 250 membres sélectionnés dont l'un, et pas le moindre, se nomme Rob Renard. Notez qu'il nourrit une admiration sans borne pour ce dernier. Cette "association" lui permet de bénéficier d'appuis nombreux, dans presque tous les pays.

Il possède un Beretta 93R dans un étui rigide, un Steyr AUG LSW, un Ingram M10 (9x19).

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
JEUX	6	+1
LOIS Fédérales US	7	0
LOIS INTERNATIONALES	7	0
Armes de guerre	8	+2
Grenades	6	+2
Bateaux à moteurs	6	+1
Conduite de combat	8	+1
Corps à corps	9	+2
Couteaux	6	+1
Discretion	10	-2
Nage	6	+1
Pistolets	8	+2
Parachute	xx	+1
Notions de survie	4	+1
Ouvrir serrures/coffres	4	+1
Premiers soins	xx	0
Survie cités, déserts, jungles	xx	0
ANGLAIS	7	0
Arabe, Espagnol, Yiddish	5	0
(Se) déguiser	8	+1
Connaissances locales	5	0
Psychologie/Diplomatie	6	+1
Marchandage	6	+1
Autres	105	

MICHEL LOUVET ("Le Caracal")

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
14	15	14	14	14	14	12	14	12

Taille: 1.90 m Poids: 100 Kg Age: 33 ans
PdV: 25 Pts de Survie: 30

Michel Louvet, alias "Le Caracal", alias José Cuchillo, alias Omar Jaïdi est un pur exemple de tueur professionnel qui a "réussi". Il assassine comme il parle, c'est à dire avec précision et sans fioriture. Il semble ne pas éprouver de sentiments et, en effet, la seule personne pour laquelle il pourrait risquer sa vie gratuitement est Martha Jacobi pour laquelle il nourrit une tendresse toute particulière (comprenez ce que vous voulez). A part ça, il n'a ni attaches, ni faiblesses. Il n'aime pas l'argent, il s'en sert pour mieux faire son boulot. Aussi, il ne recule devant aucune dépense pour mener à bien ses missions. Et il a les :moyens! Il ne fume pas, ne boit pas et baise rarement. Il pratique de nombreux sports pendant ses périodes d'entraînement, dont presque tous les arts martiaux, et entretient sa condition physique avec beaucoup d'application. De même, il est aguerri au maniement d'un nombre incalculable d'armes, aussi bien blanches qu'à feu. Généralement, il ne commet aucune erreur et il n'en éprouve aucune fierté tellement c'est un être froid et appliqué. Même accompagné, il vit seul. Comme le Caracal, surnom que lui ont donné les nomades berbères (parmi lesquels il a vécu lors d'un mission d'assassinat d'un cheik arabe un peu trop anti-soviétique pour les commanditaires de l'attentat), c'est un tueur qui préfère généralement chasser en solitaire. Il a conservé le patronyme et s'en sert depuis 12 ans comme nom de code pour ses opérations.

Michel Louvet, de son vrai nom, français de souche, est entré de plain-pied dans la profession en égorgeant un commissaire de police pour le compte d'un maffieux quelconque, à l'âge de 16 ans. Depuis, la liste de ses victimes est impressionnantes, d'autant plus qu'il se moque de massacrer des innocents si son objectif est atteint. Il travaille en principe sur "contrat" concernant des cibles bien déterminées. Il exige qu'on le paye à l'avance et qu'on lui laisse au moins deux mois pour effectuer sa mission. Jusqu'à présent il n'a jamais failli, ce qui justifie des tarifs bien au delà des possibilités des simples mortels: un meurtre coûte un demi million de dollars et une fois la machine lancée, rien ni personne ne peut plus l'arrêter. On ne peut le contacter que par téléphone, sur ligne codée et brouillée (encore faut-il avoir appris le numéro de la bouche même d'un de ses anciens employeurs).

En l'occurrence, c'est le gouvernement libyen qui l'a engagé pour abattre Rob Renard, en versant les honoraires habituels. Mais, pour la première fois de sa carrière, il l'aurait volontiers fait gratuitement car il espère détruire sa cible en même temps que les renseignements qu'elle possède sur son compte. Il sent que l'organisation de Martelli (dont Rob Renard fait partie) est proche de le démasquer et souhaiterait pouvoir faire péter tout le monde du même coup. La conférence est une occasion en or.

Pour les besoins de ses contrats, il met au point ses plans avec minutie. C'est un maniaque du détail. C'est pourquoi, il s'est entouré de 7 personnes (4 hommes et 3 femmes), spécialisées chacune dans des domaines bien différents. Il surpaye ses associés qu'il considère comme des amis, bien que cela ne représente pas grand chose pour lui.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	10	+2
Pilote d'hélicoptères	8	+1
Grenades	8	+2
Conduite de combat	9	+1
Corps à corps	10	+2
Couteaux	6	+1
Discretion	10	-3
Voitures, tout terrain, Camions	xx	+1
Pistolets	10	+2
Hélicoptère de combat	6	+1
Notions de survie	6	+1
Premiers soins	xx	+1
FRANCAIS	8	+1
Anglais	8	+1
Arabe	8	+1
Psychologie/Diplomatie	7	+1
(Se) déguiser	8	+1
Connaissances locales	8	+1
Nage	8	+1
Autres	97	

Il a un Smith & Wesson N°29 (6") dans un étui rigide, un Beretta 92F, un Spectre, une carabine Francotte RIMAG.

Valeur: 393 points d'expérience.

ANDRE LE GALL

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
12	13	15	12	11	13	12	14	14

Taille: 1,75 m Poids: 78 Kg Age: 34 ans
PdV: 20 Pts de Survie: 20

C'est l'un des plus vieux amis de Louvet. Ils se connaissent depuis facilement trois ans! Il apprécie son patron, l'admire, mais le craint comme la peste. Il sait que les accès d'humeur du Caracal peuvent aller jusqu'au meurtre, c'est pourquoi il s'écrase mollement.

Par contre, l'argent achetant tout, il est très fidèle et sera prêt à prendre de gros risques pour sauver son chef. Mais il n'ira pas jusqu'à la mort.

Sa formation militaire dans le corps du génie français lui a permis de se familiariser avec toutes sortes d'explosifs. L'expérience aidant, il est même passé maître dans l'art de la démolition, raison pour laquelle il fait partie de l'équipe.

Il utilise généralement un Glock17 dans un étui semi-rigide, un Steyr AUG, et son poignard.

Valeur: 299 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	8	+2
Corps à corps	6	+2
Couteaux	8	+2
Démolitions	10	+1
Pistolets	8	+1
Désamorçage	10	+1
Explosifs	10	+1
Nage	5	+1
FRANCAIS, Anglais	6	0
(Se) déguiser	6	+1
Discrétion	6	0
Voitures	xx	+1
Autres	75	

MARTHA JACOBI

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
12	14	12	14	10	13	13	14	12

Taille: 1,70 m Poids: 72 Kg Age: 28 ans
PdV: 18 Pts de Survie: 35

Elle travaille avec Louvet depuis deux ans, et elle est pertinemment au courant que son chef "en pince" pour sa personne. Elle en joue un petit peu, mais sans jamais aller trop loin. D'une part, parcequ'elle ne l'aime pas, d'autre part, parcequ'elle sait les dangers que l'on encoure à s'amuser des rares sentiments du Caracal.

D'origine suédoise, et de père de confession juive, elle a jusque là gagné sa vie comme pilote de rallyes automobiles. On ne peut pas la comparer à Vatanen, mais presque.

Louvet, en excellent professeur, se charge de lui inculquer le métier des armes, et divers autres trucs de professionnels.

Elle ne sait utiliser, pour le moment, que le Beretta 93R, le Steyr AUG, et possède deux HG80.

Valeur: 262 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	4	+1
Corps à corps	8	+1
Pistolets	6	+1
Conduite de combat	10	+1
Voitures, Camions, tout terrain	xx	+1
Bateaux à moteurs	6	+1
SUEDOIS, Anglais	6	0
Yiddish, Arabe	5	0
Nage	7	+1
Premiers soins	xx	0
Discrétion	4	+1
Autres	64	

Achevé d'imprimer le 22 Octobre 1992

Imprimerie SPOT

318 rue St Pierre

13005 Marseille

Dépot légal

4^{ème} trimestre 1992

EDITEUR:

FLEO s.a.r.l.

S.S.: 9, Bd Piot 13008 MARSEILLE

Courrier: 25, rue de caze 13007 MARSEILLE

Le nouveau supplément au jeu MERCENAIRES que nous vous proposons aujourd'hui contient: un écran pour le Maître de jeu, quelques points de règles parmi les plus récents, un descriptif de la Libye et diverses aides de jeu.

Mais, nous avons aussi le plaisir de vous offrir en sus un recueil de deux courtes aventures de type "enquête policière". Même si, il faut bien l'avouer, l'une d'elles est un peu plus "musclée" que l'autre. Devinez laquelle.