

CODE MEURTRE À MONTE-CARLO

« Un meurtre sans des ciseaux qui brillent est comme des asperges sans sauce hollandaise. Sans goût. » Alfred Hitchcock

SYNOPSIS

Les héros sont engagés par un homme d'affaires mystérieux qui leur demande d'éliminer une personne gênante pour ses affaires. Il est important de cacher jusqu'à la fin de l'épisode qu'il s'agit d'un représentant des Manufactures Graff afin de préserver l'effet de surprise pour les héros, qui le découvriront peut-être dans la scène finale. Les héros se retrouvent pour cela dans le Duché de Savoie, à Monaco, et se rendent dans le quartier de Monte Carlo afin de trouver l'opportunité d'éliminer leur cible, un trafiquant d'armes nommé Gauvain Clouarec.

Le trafiquant a plusieurs sorties prévues dans son emploi du temps. Les héros pourront ainsi profiter d'un dîner dans un restaurant du port, d'une soirée le lendemain dans un club privé, d'un bal mondain le troisième soir ou enfin d'une promenade sur les falaises (qui s'avère être un guet-apens). Les héros peuvent également explorer d'autres pistes, telles que le casino de Monte Carlo, dont la salle de poker peut donner l'occasion de s'approcher de certaines de ses relations. L'important pour eux est d'atteindre leur but du premier coup et en toute discrétion : ils n'auront pas droit à une seconde chance !

RÉSUMÉ

Les héros sont engagés pour assassiner Gauvain Clouarec, un trafiquant d'armes d'origine bretonne résidant à Monaco, dans le Duché de Savoie. L'homme est issu d'une famille de serfs appartenant à une baronnie bretonne proche de Rennes. À l'âge de quatorze ans, il s'enfuit de la baronnie pour rejoindre une troupe de brigands sévissant dans la région. Après quatre ans de brigandage dans la campagne bretonne et la capture de la plupart de ses camarades de rapine, il fuit le Royaume de France pour les colonies africaines où il devient mercenaire et se lance dans le trafic d'armes, notamment grâce à un ancien contact breton. Il évolue pendant près de dix ans sur le continent noir et se fait surnommer le Breton.

Nostalgique de l'Europe, Gauvain revient dans le Duché de Savoie, à Monaco, et s'achète un titre de noblesse : il devient le vicomte Gauvain Clouarec. Il n'abandonne pas pour autant son trafic et commence à armer des mouvements révolutionnaires présents dans toute l'Europe, dont des groupes pro-Mentaux.

Le commanditaire de monsieur Dante a subi de nombreuses attaques terroristes, armées par Gauvain. L'homme devient une menace et doit être neutralisé. Monsieur Dante engage les héros pour assassiner le Breton.

Gauvain Clouarec, dirigeant d'entreprise

Gauvain est âgé de 34 ans, les cheveux roux bouclés et des tâches de rousseur sur le visage. Élégant, il porte souvent le dernier costume bourgeois à la mode. Ses yeux verts et son sourire accrocheur en font un homme séduisant. Il s'exprime toujours de façon positive et il sait ce qu'il veut. Déterminé, il ne laissera personne lui dicter sa conduite. Il peut d'ailleurs être sans pitié si on le pousse dans ses derniers retranchements. Il est loin d'être naïf, il connaît le milieu dans lequel il évolue. Ce qu'il souhaite, c'est faire des affaires et gagner un maximum d'argent pour profiter pleinement de la vie.

Compagnon

Corps 2/7, Combat 3/7, Esprit 3/7 (gestion 4/7), Social 4/7 (négociation 5/7), PV 15, BD 1, Enc 1

PROLOGUE

Les héros ont rendez-vous dans un entrepôt de La Trinité, dans les Alpes maritimes, en périphérie de la cité de Nice, en direction de Monaco par l'intérieur des terres. L'entrepôt est situé dans une impasse. Ils sont accueillis par un garde musclé à la mine patibulaire arborant des lunettes de soleil, et au-dessus duquel se trouve une caméra de sécurité. Le garde ne les laisse entrer qu'une fois qu'ils se sont présentés et qu'il est sûr que ce sont les personnes attendues. En d'autres termes, il attend une confirmation par oreillette suite à l'énoncé de leurs noms d'usage.

À l'intérieur, l'entrepôt est presque vide et très sombre. En son centre, une petite pièce entièrement vitrée est éclairée par des néons puissants dont la lumière dégage une aura lumineuse qui donne une impression biblique à l'ensemble. Au fond de l'entrepôt, un rideau métallique permet l'accès aux véhicules. Six hommes en noir sont répartis dans l'entrepôt.

INTRODUCTION

Lorsque les personnages entrent, le premier garde les conduit à l'intérieur de la pièce vitrée. Les héros pourront alors se décrire physiquement les uns après les autres s'ils ne se connaissent pas encore.

Motivations

Si les héros ne sont pas enclins à jouer mercenaires et encore moins les tueurs à gages, le Comploteur peut utiliser des arguments plus fins.

Par exemple, si les héros savent que monsieur Dante fait partie de la direction de sociétés pharmaceutiques, celui-ci peut prétendre que les clients terroristes du Breton font beaucoup de tort à ses firmes, qui ne peuvent plus apporter de l'aide aux populations dans le besoin.

Si des héros sont originaires du continent africain, un rappel du sombre passé de Gauvain Clouarec peut stimuler leur soif de justice.

Enfin, ce travail peut être présenté comme une mission d'essai avant d'avoir accès à des tâches plus importantes et des secrets liés à la mystérieuse organisation qui emploie monsieur Dante.



Monaco

Le Rocher est situé au sein du Duché de Savoie, entre la ville de Nice et la frontière avec la République de Gênes. Pendant longtemps, cet endroit a été le repaire et le port d'attache des bandes de pirates qui ont écumé la partie ouest de la mer Méditerranée dès l'Antiquité. Génération après génération, le lieu s'est développé autour des vieilles grottes dans les falaises, qui servaient à la contrebande : pontons, entrepôts, marchés, ateliers de réparation et auberges y ont fleuri. Plaque tournante de la plupart des commerces illicites du bassin méditerranéen, l'endroit a attiré ou vu apparaître des gens fortunés mais infréquentables selon les canons de la bonne société européenne. La création de l'Union des Monarchies Européennes, loin de provoquer l'éradication de cet ancre du vice, lui a permis de profiter lui aussi de la période de prospérité dans la région. Durant plusieurs siècles, le pouvoir était entre les mains du capitaine le plus puissant, jusqu'à ce qu'il fût chassé par un nouveau meneur. L'apparition de dynasties de pirates entraîna dans son sillage l'essor de familles mafieuses établies à Monaco et se partageant plus ou moins équitablement les terrains de rapines. Ainsi, Monaco resta pendant longtemps une zone de non-droit, une zone franche non officielle, qui valait au Duché de Savoie les griefs et les moqueries de ses voisins.

À l'inverse de ses prédécesseurs, qui s'étaient de tous temps cassé les dents sur les défenses de la cité pirate, la duchesse Victoria Emmanuelle prit le parti de traiter Monaco comme les autres villes sous son autorité dès son accession au pouvoir. Soutenue en cela par son cousin Joachim Jethro de Savoie et comte de Nice, elle convoqua les chefs des grandes familles monégasques, avec à leur tête Lucien le Sanglant. À la surprise générale, celui-ci fut fait marquis, et la duchesse confia à la nouvelle noblesse de Monaco la responsabilité de réorganiser toutes les infrastructures côtières du duché afin de développer le tourisme dans cette zone. L'appât du gain força ainsi les anciens bandits à se mêler aux notables des villes voisines pour développer des partenariats juteux.

La cité de Monaco se réinventa alors complètement, remodelant ses rues et développant son attractivité, à l'image du quartier historique de Monte Carlo, où les bâtisses des barons de la pègre furent transformées en hôtels particuliers d'un blanc immaculé. L'ancienne halle du marché aux esclaves fut remplacée par un palace flambant neuf constamment illuminé, dominant la marina complètement rénovée, attirant comme des mouches les riches joueurs du monde entier vers son Casino.

Autour de Monte Carlo, ce temple dédié à l'argent, la ville de Monaco est divisée en différents quartiers sous la coupe de plusieurs familles : le port de plaisance, le port marchand, le quartier commerçant, celui des auberges, les quartiers d'habitation ... Mais derrière les façades propres et les rues fleuries, chacun profite des déplacements facilités pour continuer à développer des affaires louches, à l'instar de Gauvain Clouarec avec le trafic d'armes. Aussi, en dehors du tourisme et des jeux d'argent, la cité ne déclare pas de commerce légal. Pour autant, le duché se frotte les mains pour toutes les autres retombées économiques.

Même si la cité de Monaco semble avoir renoncé à toutes ses anciennes installations de défense, chaque famille mafieuse, à commencer par celle du marquis Lucien Le Sanglant, entretient sa propre milice, constituée d'une foule de mercenaires, afin de continuer à refuser la présence des troupes officielles du Duché de Savoie.



Épisode hors saison - Code meurtre à Monte-Carlo

Le rideau métallique s'ouvre peu après l'arrivée des héros, laissant entrer une grande calèche Delahaye (cf. le Livre de base pp.146-147) dans l'entrepôt. L'un des hommes en noir ouvre une porte arrière du véhicule et un homme d'une cinquantaine d'années s'en extirpe. Il entre dans la pièce et se présente : monsieur Dante (cf. le Livre de base p.198). Il sera le seul contact des héros pour cette mission.

Après de brèves présentations, il leur décrit le Breton (voir plus haut). Il donnera ensuite leur mission aux héros : assassiner le Breton. Ils ont cinq jours à partir de maintenant pour accomplir cette mission. Leur paye s'élèvera à 200 000 écus (pour l'équipe), plus d'autres avantages en nature si besoin en cours de mission (sur pièces justificatives).

Les héros ont carte blanche pour le modus operandi. Ils seront payés après exécution de la tâche, sauf s'ils réussissent à négocier. Monsieur Dante leur donne l'adresse de la propriété du Breton (dans le quartier de Monte Carlo). Il leur rappelle également les lieux de ses fréquentes excursions : le casino de Monte Carlo, le restaurant Le Monégasque et le Beach Club. Monsieur Dante parlera également de la comtesse Francesca Saltarelli que le Breton semble fréquenter. Il précisera également que le Breton est souvent accompagné de gardes du corps entraînés : Shu Ha, une tueuse ténébreusement belle, ainsi que Percy Mayor, un Mental psychokinésiste.

Shu Ha, Tatouée, garde impériale de choc

Au gré de ses pérégrinations, Gauvain a fait de nombreuses rencontres et a noué des liens parfois forts avec d'autres aventuriers. Shu Ha est une ancienne soldate de l'Empire du Milieu. Après quelques missions de surveillance et de protection auprès de diplomates et d'intérêts économiques de son ancienne patrie, elle décida de rester en Afrique et devint mercenaire. Ses facultés particulières lui permirent de gagner rapidement en notoriété et de côtoyer les personnes les plus influentes des milieux d'affaires. Approchant de la quarantaine, elle a suivi Gauvain en Europe pour limiter les risques en tant que femme d'action. Seul son camarade Percy connaît ses facultés ésotériques. Gauvain sait qu'elle est redoutable.

Compagnon

Corps 4/7 (athlétisme 5/7, discrétion 5/7, pilotage 5/7), Combat 3/7 (mêlée 5/7, tir 4/7), Esprit 2/7 (sagacité 3/7, vigilance 4/7), Social 3/7 (mensonge 4/7), PV 15, BD 1, Enc 1, PP 20

Avantages

Belle, Détermination, Points de pouvoir

Désavantage

Aura maléfique

Rituels

Explosion de pics 4, Malédiction 5, Noyade purulente 4

Équipement

couteau, motocyclette Taiyô, pistolet Manuras .60, vêtements en cuir (PP 1)

Percy Mayor, Mental, bodyguard stylé

Percy est un Mental africain, qui a gravi les échelons en se servant de ses pouvoirs. De ses origines modestes d'esclave noir jusqu'à la Côte d'Azur, il a écrasé tous les gêneurs, et toutes les cibles qui lui permettaient de monter dans la hiérarchie sociale. Il forme un duo très solide avec Shu, qu'il a rencontrée grâce à Gauvain lorsque celui-ci voulut les emmener avec lui en Europe. À sa connaissance il est le seul être vivant au courant des pouvoirs de Shu, et ne concevra jamais de prendre le risque de trahir ce secret pour quelque raison que ce soit. Il protégera Gauvain avec tout autant de pugnacité.

Compagnon

Corps 3/7 (discrétion 4/7), Combat 4/7 (bagarre 5/7, tir 5/7), Esprit 3/7 (vigilance 4/7, volonté 5/7), Social 2/7 (commandement 3/7), PV 15, BD 1, Enc 1, PP 15

Avantages

Méditation, Non fiché, Réflexes éclair

Désavantage

Cupide, Impatient

Pouvoirs psy

Bouclier de matière 4, Contrôle des métaux 4, Projection kinétique 5

Équipement

couteaux de lancer, grenaille, pistolet Manuras .60, vêtements de luxe

S'INFILTRER À MONTE CARLO

Il existe plusieurs façons d'entrer dans Monaco, mais une fois sur place, il faut savoir se fondre dans la masse pour ne pas être suspecté par les nombreux miliciens qui patrouillent dans la ville (*vous pouvez utiliser le profil de Gendarme Royal du Livre de base, page 205*). La tenue vestimentaire, l'apparence et l'élocution ne doivent pas être négligées si les héros ne veulent pas éveiller les soupçons. Avec un jet d'*Éloquence (étiquette)*, ils peuvent adapter leur discours en fonction de leurs interlocuteurs et utiliser les bonnes expressions, tandis qu'avec un jet de *Déguisement (allure)*, ils peuvent se donner un style qui n'est pas forcément le leur.

ENTRÉE DISCRÈTE À MONACO

Les héros doivent commencer par préparer leur départ pour Monaco. Le Duché de Savoie est pourvu d'un réseau de transport ferroviaire plutôt bien développé, permettant aux marchandises et à quelques touristes de se déplacer malgré le relief montagneux, essentiellement pour pouvoir profiter des montagnes et de la mer. La Trinité se situe sur la ligne de train principale entre Nice et l'est de la côte méditerranéenne. C'est d'ailleurs sans doute par ce train que les héros sont arrivés dans la banlieue niçoise. Toutefois, le développement de telles liaisons ferroviaires dans tout le duché a un coût énorme, qui se retrouve dans le prix des billets (surtout pour les touristes). Aussi, les héros doivent avoir un niveau de Ressources d'au moins 3 pour voyager dans une voiture commune peu confortable, ou 4 pour avoir accès à compartiment privatif.

Une diligence fait la navette entre Nice et Monaco avec un arrêt au relais de coche de La Trini-



té. Il s'agit d'un coche public Favori (cf. le supplément Équipement) qui nécessite d'avoir un niveau de Ressources d'au moins 2. Ce moyen est davantage utilisé par des petits commerçants qui vont tenir un stand aux marchés de la ville, ou des paysans qui vont faire des courses spécifiques. Si les héros choisissent d'utiliser la diligence, il leur faudra aussi justifier de leur identité (selon la façon dont ils sont entrés dans le Duché de Savoie).

Si les héros hésitent trop longtemps, monsieur Dante peut accepter de les transporter dans sa calèche. Il n'avait clairement pas l'intention d'entrer dans Monaco publiquement avec eux, mais il donnera des instructions au chauffeur pour passer par un chemin détourné qui lui permettra de graisser la patte des gardes à l'entrée de la ville afin d'éviter le contrôle d'identité de ses passagers. Dans ce cas, les héros auront déjà demandé une faveur à monsieur Dante.

Une fois en ville, les héros pourront suivre le Breton dans ses déplacements urbains. Ils s'apercevront rapidement que la ville de Monaco est sécurisée par de nombreuses caméras et des drones volants ou roulants avec un jet de **Vigilance (observation) [1]**. Obtenir une MR pourra servir de bonus pour se déplacer discrètement dans la ville par la suite.

Gauvain est accompagné dans tous ses déplacements par deux hommes de main ; un jet réussi de **Sagacité (psychologie) [1]** ou **Vigilance (observation) [1]** permet de voir que dès que Gauvain se déplace en calèche, Percy l'accompagne alors que **Shu Ha les suit en motocyclette Taiyō** (cf. le supplément Équipement).

LE QUARTIER DE MONTE CARLO ET LA MAISON DU BRETON

Aller observer la maison du Breton permet de découvrir qu'elle est gardée par trois chiens grâce à un jet de **Vigilance (observation) [1]**. Une MR de 1 révèle la présence d'une antenne destinée aux télécommunications (cela peut être l'occasion de rappeler que la plèbe n'a pas accès aux moyens de communications sophistiqués modernes).

La propriété se trouve dans le quartier chic de Monte Carlo, un peu en retrait derrière le célèbre casino. Il y a à la fois une télésurveillance bien présente dans les rues et des patrouilles régulières. La maison et le terrain ne sont pas immenses, mais bien entretenus et bien intégrés dans le paysage : une maison blanche avec deux étages, un petit parc avec quelques arbustes taillés bordant le chemin de gravier menant devant le porche de la demeure et faisant le tour d'un joli parterre de roses, le tout ceint par une grille et un portail en fer forgé. Le Breton possède une superbe calèche Delahaye aux vitres teintées.

Se promener discrètement dans le quartier demande un jet de **Discrétion [2]** afin d'éviter d'attirer l'attention de gardes qui patrouillent inlassablement pour assurer la quiétude des nobles, des riches résidents et des visiteurs autour du célèbre casino de Monte Carlo. Si les héros se font remarquer, ils devront convaincre les soldats, en évitant d'utiliser la force, cela va de soi.

Pénétrer dans la propriété nécessite de réussir un jet de **Crochetage (serrures mécaniques) [2]**

pour se faufiler dans le parc puis à l'intérieur du bâtiment. Un jet de **Discrétion (pas de velours) [2]** permettra de se soustraire à l'attention des chiens et du gardien qui s'occupe du parc. Le personnel de maison ne posera de souci qu'à une équipe qui aura été trop bruyante pour la faire fuir.

Visiter la maison permet de trouver dans la cave un espion au service de leur commanditaire, qui a été capturé et torturé, grâce à un jet de **Recherche (fouille) [2]**. Il n'est pas en état de discuter et risquerait au contraire d'être un poids pour les héros. Mais si ceux-ci font du zèle pour essayer d'être dans les bonnes grâces de leur employeur, ils devront réussir un jet de **Soins (premiers secours) [2]** pour le maintenir en vie assez longtemps (il mourra cependant à la moindre blessure supplémentaire).

Chien de garde

Apprenti

Corps 2/8, Combat 2/8 (morsure 3/8), Esprit 1/8 (vigilance 3/8), Social 1/8, PV 7, BD 1, Enc 1

Gardien Sans-ventre

Compagnon

Corps 3/7, Combat 3/7 (arme de poing 4/7, bagarre 4/7, mêlée 4/7), Esprit 3/7, Social 3/7, PV 15, BD 1, Enc 1

Pouvoir

Puissant coup 2

Équipement

pistolet, matraque

Si les héros se mettent en planque dans le quartier de Monte Carlo, ils remarqueront que, lorsqu'il va au casino, le Breton se déplace à pied, escorté de près par Shu Ha et Percy Mayor. Ce n'est qu'à l'intérieur de l'établissement qu'ils se séparent. Selon les jours, seul Shu Ha ou Percy Mayor suit Gauvain Clouarec à travers les différents salons. Le Breton se rend invariablement à la salle de poker, dont l'accès demande d'avancer une somme de 20 000 écus. Une fois cette porte passée, le second garde du corps s'éloigne. Le Breton a l'habitude de jouer avec certains nobles locaux. Le niveau de sécurité du Casino de Monte Carlo est redoutable. L'entrée principale se fait sous un discret détecteur de Mentaux venu d'Australie, qui peut être repéré grâce à un jet de **Vigilance (observation) [1]**.

Si les héros ont réussi à se faire suffisamment discrets, ils voudront certainement rester en planque dans le quartier afin de surveiller les allées et venues de leur cible. Ils pourraient utiliser un carrosse, une calèche personnelle ou même se dissimuler dans les arbustes décorant les élégantes contre-allées de ce quartier chic.

Un héros pourrait également avoir envie de se servir du réseau de surveillance urbain. S'il a de l'équipement avec lui, le Comploter peut par exemple lui demander un jet de **Techniques (électronique) [3]**. Si les héros ont déjà pu sympathiser avec les forces de l'ordre de Monaco, un jet de **Éloquence (persuasion) [2]** pourrait leur permettre de visiter les locaux de la maréchassée de Monaco, dans le quartier du port.

Mais il ne faut pas non plus négliger la bonne

vieille enquête de voisinage auprès des voisins et de leurs domestiques ! Un jet de **Enquête (investigation) [2]** peut fournir aux héros les précieuses informations sur les habitudes de Gauvain et ses gardes du corps.

Selon la virtuosité des héros, le Comploter pourrait leur accorder une réussite automatique pour intercepter le Breton lors de leurs tentatives d'assassinat (par exemple, un nombre de réussites automatiques égale à 1 + MR, -1 par tentative d'assassinat avortée).

POSSIBILITÉS D'INTERCEPTION

LES FAVEURS DE MONSIEUR DANTE

Les héros ont les coordonnées de monsieur Dante. Il ne sera pas joignable en permanence, et le Comploter peut gérer cette disponibilité comme pour un jet d'Enquête. De manière générale, Dante ne voudra pas se mouiller, et il ne dispose pas d'informations supplémentaires sur la cible. Il pourra rappeler aux héros ce qu'il leur a déjà dit à La Trinité.

Monsieur Dante peut davantage dépanner les héros pour trouver du matériel spécifique, mais il prendra soin de tenir des comptes pour défacturer les frais qu'il engage pour les héros de leur paie.

Il est important que les héros essaient de se débrouiller par eux-mêmes. De ce fait, chaque nouvelle demande devra faire l'objet d'un jet d'**Éloquence (négociation) [1 + nombre de faveurs déjà octroyées]**. Monsieur Dante peut être considéré comme confiant à leur égard (cf. le Livre de base p.125).

LES DÉPLACEMENTS

Les héros peuvent choisir d'attaquer le Breton quand cela leur paraît le plus judicieux, sans forcément attendre de connaître son emploi du temps. Connaissant ses lieux de sortie les plus fréquents, ils peuvent par exemple lui tendre une embuscade sur le chemin.

Une autre possibilité peut être de profiter d'une sortie de Gauvain Clouarec, par exemple à l'occasion d'une promenade matinale pour aller courir le long de la plage. Dans tous les cas, le Breton sort toujours accompagné, le plus souvent de ses deux gardes du corps aguerris. Il arrive à l'un ou l'autre de sortir pour se promener, faire une course, aller faire de l'exercice, mais dans ce cas, celui qui reste avec Gauvain redouble de vigilance.

Gauvain Clouarec est un homme d'affaires célibataire. Son temps est principalement dédié à développer ses affaires de façon discrète, ce qui implique qu'il ne néglige pas sa vie sociale, pour entretenir des relations avec la haute société monégasque. Il a déjà quelques sorties prévues à son agenda, mais les héros peuvent aussi tenter de lui envoyer une invitation astucieuse pour l'attirer dans un piège.

LES ATTAQUES DIRECTES

Les héros doivent bien préparer l'intervention qui doit leur permettre d'éliminer leur cible

principale. Supprimer un garde du corps ne laissera qu'une petite chance d'intercepter le Breton qui va quitter précipitamment sa résidence pour disparaître. Ce serait une défaite car il pourra continuer de nuire aux intérêts de son commanditaire dans la clandestinité.

Séduire un des protagonistes, un garde, un domestique ou un voisin pourrait s'avérer plus payant sur le long terme. Avoir une bonne raison pour rester dans les parages, justifier ses allées et venues, donnerait des occasions d'intercepter Gauvain et de prendre la sécurité au dépourvu.

L'argent pourrait être un autre levier. Rappelez-vous toutefois que les deux gardes du corps ne se laisseront pas corrompre. Il pourrait en aller différemment d'un garde de la maison ou d'un serviteur, qui pourrait accepter de laisser une porte ouverte. Mais la porte la plus facile à ouvrir, si les héros ont de l'argent à jouer, sera celle du casino. S'inviter à la table de poker permettrait alors à un personnage de sympathiser avec le Breton.

LES ATTAQUES FURTIVES

Retrouver Gauvain autour de la table de poker est certainement la meilleure occasion de s'approcher de son verre pour l'empoisonner. Dans tout autre lieu, il faudrait déjouer la surveillance du personnel de l'établissement en plus de celle de l'équipe du Breton.

Néanmoins, l'empoisonnement pourrait s'étudier à plus grande échelle, par exemple en interceptant une livraison de nourriture pour la propriété. S'intéresser aux fournisseurs réguliers pourrait être une bonne idée.

Si l'équipe des héros compte un Mental doué d'un pouvoir adéquat, il pourrait prendre le contrôle d'un habitué des lieux pour faire le sale boulot et approcher le Breton sans éveiller les soupçons.

PIÈGE ET OPPORTUNITÉS

LE MONÉGASQUE

Le premier jour, le Breton se rendra dans le restaurant Le Monégasque, pour rencontrer les Fils du Ragnarok, un groupuscule terroriste très actif dans le Royaume de Norvège.

Le restaurant se situe dans le quartier du port, au sud-ouest de Monte Carlo. Gauvain s'y rendra en calèche avec ses deux gardes du corps.

Shu Ha s'assiera à côté de son patron, alors que Percy Mayor sera à une table proche d'une sortie de secours, avec une vue sur l'entrée qu'il surveillera.

Les terroristes norvégiens arriveront avec un retard de quelques minutes car ils surveillent les allées et venues sur le parc de stationnement de l'établissement. S'ils ont repéré les héros, leur discussion avec Gauvain tournera court : ils remettront leur entrevue à une date ultérieure, pensant certainement que la filature concerne les terroristes qui fileront par la sortie de secours.



Les Fils du Ragnarok

Le peuple du Royaume de Norvège est tiraillé entre la honte infligée par le rejet par l'Église de la fabrication des Sans-ventre et celle de se voir obligé de recueillir ceux-ci. Leurs autorités s'étant pliées aux injonctions venues de l'étranger, des groupuscules se sont formés pour y résister.

Les Fils du Ragnarok est un groupe de norvégiens persuadés que l'histoire de leur peuple n'a jamais été aussi glorieuse qu'à l'époque des vikings, avant l'évangélisation. Ils ciblent à la fois les structures politiques et religieuses du pays dans l'illusion que le reste du peuple reviendra de lui-même vers les anciennes croyances.

Ils se méfient des financements étrangers, mais cela ne les empêche pas d'accepter des dons de sympathisants en tous genres, d'autant plus que les fabricants d'armes norvégiens sont méfiants : ils craignent de devenir leurs prochaines cibles. Les Fils du Ragnarok se tournent donc vers le marché noir pour se fournir en explosifs ou autres armements spectaculaires.

Le Beach Club

Le Beach Club est un autre endroit où le Breton fait des affaires. Il est situé le long de la côte, au nord-est du quartier de Monte Carlo. Gauvain y aura rendez-vous le deuxième soir avec un certain Valem Lockam, un noble et membre du MLM. Celui-ci désire acquérir une grande quantité d'explosifs.

Le Breton et ses deux gardes se rendent au Beach Club à pied en se promenant le long de la mer. De son côté, Valem a prévu de négocier seul, mais il sera couvert par une équipe de quatre Mentaux qui surveillent discrètement ses arrières (*compagnons avec deux pouvoirs offensifs de rang de maîtrise 3 et 10 PP, cf. le Livre de base p.205*).

Le Beach Club dispose d'un physionomiste à l'entrée et d'un bon service d'ordre pour assurer la quiétude des clients. S'ils présentent bien, les héros peuvent entrer par devant en usant de leur statut ou en se déguisant. Il est cependant plus simple de graisser la patte au garde de la porte de service, qui laisse entrer tous les dealers, prostituées, stylistes, danseurs privés ou autres domestiques qui peuvent s'acquitter d'un droit d'entrée équivalent à un niveau de Ressources 3. Dès lors, les héros auront accès aux couloirs tant qu'ils ne gêneront personne et resteront discrets. Cela implique que dès qu'ils chercheront à surveiller la piste de danse ou les salons privés, ils devront louvoyer entre les serveurs et des clients éméchés qui ne supportent pas la présence du bas-peuple. Tout esclandre les fera repérer par les Mentaux du MLM dont deux d'entre eux se mettront à les pourchasser pendant que les deux autres préviendront Valem par télépathie avant de couvrir sa sortie.

Gauvain Clouarec se montrera particulièrement prudent sur le chemin du retour et utilisera une sortie dérobée pour rentrer en coche.

Valem Lockam

Valem Lockam joue en quelque sorte le rôle de banquier du Mouvement de Libération des Mentaux. À ce titre, il en est certainement le membre le plus respecté et protégé. Lié par le sang à de nombreuses familles influentes des royaumes de l'U.M.E., il peut voyager sans inquiétude d'un pays à l'autre, son statut le gardant à l'abri des investigateurs du B.C.M.

Toujours à l'écoute des besoins des différentes cellules du MLM, dispersées de par le monde, Valem Lockam sert d'intermédiaire entre les financeurs (les cellules spécialisées dans l'extorsion de fonds essentiellement), les marchands d'armes et les groupes ayant besoin de matériel pour leurs actions révolutionnaires.

Maître

Corps 3/6, Combat 4/6, Esprit 5/6, Social 4/6, PV 30, BD 2, Enc 2, PP 25

Pouvoirs psy

Blessure physique 3, Bouclier psychique 3, Contrôle de l'esprit 3, Illusion 2

LA SOIRÉE COSTUMÉE

Le troisième jour, une soirée costumée est organisée par la comtesse Francesca Saltarelli. Le Breton s'y rend en compagnie de ses hommes de main, après avoir passé la journée à se préparer. Il passera beaucoup de temps avec la comtesse. Pourtant, lors de cette soirée, les héros auront la possibilité d'approcher le Breton au moment où il s'éclipsera avec la comtesse pour se rendre dans le jardin-labyrinthe.

Même si la demeure de la comtesse n'est pas très éloignée de celle de Gauvain Clouarec, il s'y rend en calèche avec Percy Mayor (Shu Ha les suit à moto). L'hôtel particulier dispose, à l'avant, d'un parc aménagé pour que calèches et coches puissent circuler et se garer sans difficulté. Les jardins situés à l'arrière sont masqués par des haies qui laissent entrevoir les cimes d'arbres bien taillés, les têtes de statues et le dôme d'un kiosque.

Pour impressionner les gardes de l'entrée sans invitation, les héros devront se procurer des costumes dont la valeur nécessite un niveau de Ressources d'au moins 4. Si les héros ont pu se rendre dans la salle de poker du casino (sans créer de problèmes), un des autres joueurs pourra opportunément les reconnaître et leur permettre d'entrer avec lui par l'entrée principale de l'hôtel particulier de la comtesse. Sinon, les héros devront se faire passer pour des serveurs afin d'utiliser l'entrée de service gardée par un maître d'hôtel exigeant (compagnon).

Si les héros ont surveillé les préparatifs de Gauvain pendant la journée, ils n'auront pas de problème à reconnaître son costume et celui de ses deux gardes du corps. Gauvain connaît la plupart des invités et trouve facilement avec qui discuter. Au contraire, beaucoup d'invités seront curieux de ne pas reconnaître les héros et ne manqueront pas de les interroger si certains se mêlent à eux.

Après avoir salué tous ses invités, la comtesse se rapprochera plus particulièrement de Gauvain Clouarec. Il ne lui a pas échappé qu'il ferait un bon parti pour s'occuper de ses affaires et contribuer à la notoriété de la famille Saltarelli.

Le Breton se laisse tenter et laisse un temps ses chers gardes du corps pour s'entretenir plus intimement avec la comtesse Francesca.

De nuit, le jardin-labyrinthe est plus retors qu'en journée. Même si les haies et les buissons ne sont pas bien hauts et laissent percevoir le buste des promeneurs, le manque de clarté ne permet pas de voir distinctement les passages entre les feuillages. La comtesse aura vite conduit son chevalier servant à la folie en marbre qui permet de s'asseoir discrètement au milieu du labyrinthe végétal.

Quelques invités se risquent eux-aussi dans le jardin. Les héros peuvent en profiter pour chercher les tourtereaux. Toutefois, l'un comme l'autre seront vite sollicités par d'autres invités. Ce moment d'intimité ne peut pas durer jusqu'à ce que les héros attaquent Gauvain. S'ils tardent trop, les deux silhouettes reviennent vers la lumière qui perce au travers des portes-fenêtres, au travers de buissons en trompe-l'œil qui ne laissent pas présager de passage (ils peuvent être repérés en réussissant un jet de *Vigilance (observation)* [2]). Les deux gardes du corps sortent alors eux aussi de l'ombre du mur pour reprendre leur travail.

LE PIÈGE

Dès son entrevue avec Valem Lockam, Gauvain est au courant pour la tentative d'assassinat à son encontre. Il a donc prévu de se mettre en danger au sommet d'une falaise pour tendre un piège aux assassins qui les surveillent, d'après les agents du MLM.

Pour ce faire, il organise, le quatrième jour, une sortie en calèche vers les falaises, à l'est de Monaco. Shu Ha les devance en motocyclette pour se cacher dans une cavité entre deux rochers. Ils ont l'avantage de connaître ce terrain difficile. Les héros peuvent la voir sortir sur sa moto assez tôt dans la matinée. Gauvain et son autre garde du corps prennent place un peu plus tard dans la calèche, sans avoir l'air d'emporter de matériel spécifique. Ils roulent volontairement à faible vitesse pour vérifier s'ils sont suivis.

La calèche s'arrête au bord de la route sur un bout de terrain plat qui donne sur un chemin descendant le long de la falaise. Le Breton et Percy Mayor font mine de tomber la veste pour se promener en direction de la plage. Dès qu'ils ont passé l'anfractuosité où se cache Shu Ha, ils ralentissent le pas. Percy en profite pour récupérer des armes laissées par sa collègue.

Deux autres hommes de main (des gardiens Sans-ventre, voir plus haut) sont restés en embuscade dans la calèche aux vitres teintées. S'ils voient passer les héros, ils ont ordre de les suivre discrètement pour leur couper toute retraite et les prendre à revers lorsque Shu Ha leur sera tombée dessus.

Si ce piège n'attire pas les héros la première fois, le Breton et son équipe le réitéreront plusieurs jours de suite. Au bout de trois jours, leur vigilance retombera.

ÉPILOGUE

Si les héros sont poursuivis par les autorités de Monaco, voire par l'armée du Duché de Savoie, il va de soi que monsieur Dante ne sera plus joignable (il sera déjà au large au bord d'un yacht). Les héros devront alors réussir à semer leurs poursuivants lors d'une poursuite avec un autogire militaire.

La seule option qui compte pour Dante est la mort du Breton. Si les héros réussissent leur coup, ils se retrouveront sur le yacht de Dante pour toucher leur prime. Un autogire attendra Dante pour le conduire sur la côte à Nice alors que les héros pourront tranquillement profiter du retour en bateau vers Massilia, qui s'amarre au ponton privé des Manufactures Graff, face à un entrepôt gigantesque dont le fronton arbore la célèbre tête de lion.



Un épisode écrit par Sébastien Duraffourg & Thomas Bolusset



Relecture par Michaël Carré, Thomas Bolusset & Sébastien Duraffourg



Mis en page par Philippe Christin



Illustrations par Benoît Boeuf & Michaël Carré