



La découverte est derrière

Le Masque

Le Masque est une organisation du crime basée sur la recherche scientifique. Quatre cercles composent cette organisation, un par axe de recherche. Le premier, à la Havane, touche à toutes les techniques de mécanique. Le second, à Tokyo, englobe des recherches en électronique et informatique. Le troisième, à Eilian Donan en Écosse, regroupe toutes les recherches ésotériques de l'organisation. Le dernier, à Melbourne, apporte ses fruits à la médecine et la cybernétique. Le pouvoir et l'argent sont les moteurs du Masque, le moyen est la science. Appartenir au Masque, c'est embrasser son dessin. Chacun des membres portent un numéro, ils possèdent tous un Masque vénitien noir, symbol de leur appartenance. Le Masque est le numéro 0, tous les autres agissent en son nom. Si un agent meurt, un autre prend son numéro.

La recherche scientifique est le maître mot du Masque. Organisés en Cercles, l'aérospatial, l'informatique, l'ésotérisme et la médecine sont ses domaines d'excellence. Beaucoup de personnes travaillent pour le Masque, mais seuls quelques agents le savent. Il en existe, à ce jour, 15 et chacun portent un numéro. L'organisation est claire, n°0 est le Masque, les agents de n°1 à 4 sont les centres de Cercles, les autres de 5 à 14 sont des subalternes aux centres.

Sean Donovan est le créateur du Masque. C'est un savant fou de l'aérospatiale qui souhaite faire reconnaître son génie par tous. Née de cette idée, l'organisation en est le reflet. Les actions qu'elle initie sont éclatantes et prétentieuses. Aidé par Dimitri Yakavenko, dit « K », Donovan a orchestré des actions médiatiques et développé les ramifications du Masque à la manière d'un mauvais James Bond.



La Havane à Cuba, fin du printemps 1997

Sur un des ports, Sean prend un café en regardant la ville de l'autre côté du pont. Il a besoin de repos, le système de propulsion n'est pas au point. Les derniers essais ont été catastrophiques, il est impossible de trouver du personnel compétent sur cette satanée île. Sean se perd dans ses pensées alors qu'un homme s'approche et s'assoit à sa table.

« - Monsieur Donovan, bonjour.

- Quoi ?!?! , Qui êtes vous ? Comment connaissez vous mon nom ?

- Je me suis simplement renseigné, le dollar est bien coté dans cette ville. Je suis ici pour parler.

- ... Allez vous en, je ne suis pas d'humeur !

- Probablement cette histoire de propulsion... enfin j'imagine.

- Bien sur, avec cette bande d'incompétents... mais non ... mais qui êtes vous ? Et comment savez-vous sur quoi je travaille ?

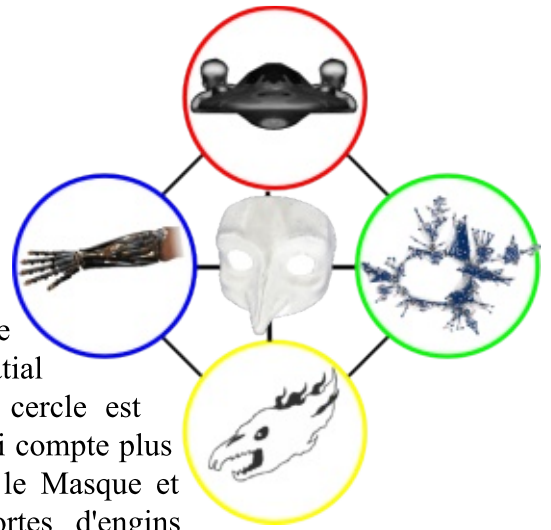
- Je suis Dimitri Yakavenko, pourrions nous aller dans un endroit plus discret, je souhaiterai vous parler. Je peux apporter beaucoup à vos recherches, en termes de moyens bien sur. »



Les Cercles

Cercle n°1, Mécanique et Aérospatial

Depuis la Havane à Cuba, l'agent n°1 dirige le cercle n°1. C'est la première antenne du Masque et son centre « administratif » dirigé par l'agent n°0. Toutes les techniques de mécanique de pointes y sont représentées, ainsi que l'aérospatial discipline de prédilection de Sean Donovan (agent n°1). Le cercle est implanté sur le front de l'océan Atlantique. C'est un complexe qui compte plus d'une dizaine de bâtiments. Il abrite des chercheurs payés par le Masque et leurs créations. Il est possible de trouver là-bas toutes sortes d'engins terrestres, aquatiques et bien sur volants. La plus remarquable invention est le Viper de Donovan, avion capable de voler en exosphère à des vitesses considérable.



Cercle n°2, Informatique et Électronique

Depuis une grande tour de Tokyo, sur la place impériale, l'agent n°2 surveille l'avancement des recherches. Des virus intelligents, au I.A. surpuissantes, en passant par le développement des dernières technologies internet le cercle n°2 est à la pointe de l'informatique. De la même façon, les lois de l'électronique sont remises en causes chaque jour tant la miniaturisation et la puissance des créations sont considérables.

Cercle n°3, Ésotérisme

Le château Eilean Donan en Écosse cache le cercle n°3. Cette branche du Masque est simplement composé d'une poignée de chercheurs. Seul des recherches sur la communication avec les esprits y sont effectuées sous l'impulsion de n°3, Faqhar Macrae. Il cherche un moyen de transformer son don de communication en une discipline transmissible. Le manuel « Communiquer avec les esprits pour les nuls » devrait paraître bientôt.

Cercle n°4, Médecine et Biologie

Melbourne est une ville pleine de surprises. L'agent n°4 y a établi son cercle de médecine. Soutenue par les cercle 1 et 3, la cybernétique en est le domaine principal de recherche. La création de virus et d'antidotes, la recherche sur l'apoptose, ou encore sur les vecteurs de contaminations donne une idée l'ampleur des recherches menées par le cercle n°5. Il est difficile d'imaginer la quantité de connaissances accumulées, soit par des études, soit par vol.

Dates importantes

- novembre et décembre 1995: Sean Donovan trouve des fonds illégaux pour financer ses recherches, il s'installe à La Havane et crée le SDRC (Sean Donovan Research Center).
- 15 juin 1997: Yakovenko rencontre Sean Donovan, ils créent le Masque.
- juillet 1997, 3 domaines de recherches sont mis en place.
- septembre 1997, vol de plus d'une tonne d'or d'un convoi à direction de Fort Knox.
- mai 1998, le Masque prend sa forme actuelle avec la création des cercles.
- juin 1998, achat du fort Eilian Donan pour le cercle 3.
- décembre 1998, vol des plans du "Terrible" (s.n.l.e.) dans l'île longue à Brest.
- octobre 1999, création du cercle 4.
- avril 2000, vol de matériel de haute technologie dans l'institut de recherche médical Saint-Vincent à Melbourne.
- novembre 2002, « K » disparaît, Donovan devient n°0 et n°1.

Aujourd'hui, Le Masque dirige environ 500 personnes, seuls 15 agents actifs connaissent, en partie, son existence.



Les Agents

Agent 0, Dimitri « K » Yakavenko (35 ans)

Seul « K » connaît le secret de la réussite du Masque. Le travail qu'il a effectué dans l'ombre pour implanter l'organisation à Cuba est exceptionnel. Ancien membre actif de Symphonia, « K » a quitter la formation pour une carrière solo. Ex-soliste de la « Chorégraphe » sa dernière mission fut d'assassiner un des généraux de Fidel Castro. C'est lors de cette mission qu'il a réussi à devenir un ami proche d'« el Commandor ». Tout ses contacts à la Havane lui ont permis d'organiser sa mort et sa reconversion dans la science après la rencontre avec Sean Donovan. Il est le père et la voie du Masque. Malheureusement, Dimitri a disparu en novembre 2002. Personne ne sait ce qu'il est devenu, pas même Donovan, devenu alors l'agent 0.



Agent 1, Sean Donovan (55 ans)

Originaire de la région de New-York et diplômé de plusieurs doctorats à l'âge de 22 ans, Donovan est un génie associable. Il n'a jamais su se faire accepter dans un monde qui ne le comprend pas. Sur de sa supériorité, Sean veut montrer son génie au monde. Depuis la disparition de « K », Donovan cumule les mandats. Il est l'agent 0, décideur unique du Masque et agent 1 meneur du cercle 1. Sean est un génie imbuvable de l'aérospatial. Il a construit dans son laboratoire Cubain une navette nommée Viper. Son rêve achevé fait de lui un homme mégalomane et trop sur de lui.



Agent 2, Yoko Takeda (60 ans)

Être une femme au Japon n'a jamais été une chose simple lorsque l'on a l'ambition de Yoko Takeda. L'électronique, puis l'informatique n'ont été que des moyens pour parvenir au pouvoir. Malgré sa persévérance, Yoko n'a pu accéder à aucun poste de réel commandement au Japon, du moins, jusqu'à l'arrivée de « K ». C'est grâce à lui qu'elle est montée à la tête de la « Sokyo inc. », depuis elle lui a juré allégeance et obéissance. La disparition de Dimitri a beaucoup affecté son implication au sein du Masque.



Agent 3, Faqhar Macrae (45 ans)

Faqhar est un homme grand, fort d'une élégance rare. Derrière cette apparence de parfait Lerd (Lord Écossais), Macrae est un passionné des phénomènes paranormaux. Il se vante d'être le plus grand spécialiste du domaine, ce qui est probablement vrai. Sa spécialité, pour être précis, est la communication avec les esprits. Ceci lui permet de se renseigner sur de nombreuses choses précieuses. Cependant, ces collègues vous le direz, il ne fait plus vraiment partie du monde des vivants.



Agent 4, Craig « doc » Harvey (30 ans)

Malgré la pression que peut subir un chirurgien, le docteur Harvey est l'homme le plus « cool » du monde. En plus du surf, des barbecues, de la direction du cercle 4, et éventuellement une opération pour dépanner un collègue, Craig mène une vie de famille accomplie, son secret: la privation de sommeil. Spécialiste du cerveau, « doc » travaille sur la connexion du cerveau avec des substitut mécaniques. En bref, son « trip » (selon ses termes), c'est la cybernétique, et fort de quelques réussites impressionnantes, il ne lui manque que peu de choses pour réussir une greffe.



Amorces de Scénarii Symphonia

Campagne, "La découverte est derrière le Masque"

L'affaire Fallman

Le professeur Fallman, chercheur financé par Symphonia, a été retrouvé mort dans d'étranges circonstances dans son laboratoire à Cambridge. Le Maître d'arme en personne demande aux joueurs de mener une enquête. Le suicide annoncé du professeur semble excessivement improbable. Le rapport de police, récupéré par le réseau de Symphonia permet d'imaginer qu'il a été étranglé par un poing d'une force considérable. Dimitriev Falpov est l'auteur du meurtre, expert en bio-technologie pour le compte du Masque, il est l'agent n°8 et travail pour le cercle 4. Son vrai nom est Philipov Markasof et conjointement au professeur Fallman, il a mené des recherches sur la cybernétique. Ces recherches ont aboutis à deux choses d'importances, la première, Dimitriev possède aujourd'hui un bras mécanique puissant, et la seconde, le professeur Fallman ne cherchera plus jamais.

Concert à Moscou

Avant que les joueurs ai retrouvé sa trace, Markasof a fuit les Royaumes-Unis pour se rendre à la base de Drouskaya (cinquante kilomètres au nord de Vladivostok). Afin de s'équiper, il exécute, au nom du Masque, un casse médiatisé dans un centre de recherche médical Berlinoise (IKF Berlin). Les joueurs se renseignant sur Markasof apprendrons que son fief est Moscou. Quand ils s'y rendrons, ils trouveront le laboratoire clandestin abandonné. Une enquête menée discrètement apprendra aux joueurs le départ de Markasof pour Vladivostok. Moscou est une ville aux mains des nez-rouges, les joueurs devront se faire très discret, d'ailleurs le laboratoire de Markasof est toujours surveillé.

Le Transsibérien

Le moyen le plus simple d'aller à Vladivostok en partant de Moscou, c'est de prendre le Transsibérien pendant 7 jours et 6 nuits. Les joueurs l'ignorent probablement, mais le train est sous surveillance des nez rouges. Suivant leurs exploits précédant, le profil bas est peut-être de rigueur. Markasof, grâce à des informateurs moscovites, sait qu'il est recherché par des tueurs. C'est un homme imaginatif lorsque qu'il doit se débarrasser de personnes gênantes et un train est un lieu d'embuscade rêvé. Le cocktail Le Masque, Symphonia et Cirkus dans le Transsibérien est très instable.

La base de Drouskaya est une base abandonnée par l'armée russe une vingtaine d'années plus tôt. Markasof y a fait son laboratoire, et s'y est entouré de cinq chercheurs et d'une quinzaine de mercenaires bien entraînés et bien payés. La confrontation finale risque d'être explosive.

Le bras de Philipov Markasof

Markasof possède un bras mécanique (une méca-greffe).

Avantage: Un bras mécanique directement connecté au cerveau est une arme puissante. Cela permet de gagner en rapidité et en force, +3 en physique (inclus les avantages en initiative et en défense).

Restriction: La quantité de morphine et de psychotropes puissants qu'il faut ingérer pour le possesseur d'un tel bras est très impressionnante. Le porteur doit prendre de la morphine et des psychotropes au moins une fois par jour sinon il a un malus de -4 à toutes ses actions. Ce malus est cumulatif de jours en jours.

