



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Chill > Aides de jeu > Background > **La S.A.V.E : la section d'intervention "MOR"**



La S.A.V.E : la section d'intervention "MOR"

(Societas Argenti Viae Eternitata :la société éternelle des chemins d'argent)

samedi 16 juillet 2005, par [Kereran](#), [Rax](#)

En résumé

Créée à Dublin (Irlande) en 1844 par Carles O'Boylan, la SAVE a dû affronter bien des problèmes et essuyer plusieurs défaites contre l'Inconnu avant d'atteindre son niveau de développement actuel. Son administration est maintenant bien rodée : des agences régionales s'occupent des envois en missions locales, et des agences continentales gèrent le budget ainsi que les expéditions les plus coûteuses. Pour ce qui est de la méthode d'action de la SAVE, les agents doivent enquêter en gardant l'anonymat, et en étant les plus discrets possible. La SAVE leur fournit armes, munitions, matériels divers, et surtout les informations nécessaires sur les créatures répertoriées.

La section M.O.R

Déjà abordée dans le numéro 27 de la revue "Tatou", la section Meurtres Offensive et Répression est de plus en plus utilisée par la SAVE lors des interventions spéciales. Il s'agit de l'équivalent du GIGN en France, ou du SWAT aux USA. Vous avez des Grobills parmi vos joueurs ? La MOR est faite pour eux ! Mais soyez exigeants sur la sélection : les sections contiennent 30 hommes, et il n'en existe pas plus de cinq ou six à travers le monde. L'efficacité de la M.O.R. vient surtout de l'organisation et de la discipline qui y règne. Chaque section est divisée en trois groupes de dix, et est commandée par un agent qui se trouve soit sur le terrain, soit dans une camionnette équipée d'écrans de contrôle, reliés aux mini-caméras que portent les agents. Eventuellement, lorsqu'une intervention est particulièrement risquée (bien qu'en réalité elle le

soit toujours), il arrive qu'un sorcier vienne prêter main forte aux agents de la M.O.R. .

L'équipement

- Gilet pare-balles
- Mitraillette Uzi 9mm (bp:4 n:15 l:30 e:70 ms:32 ct:12 rc:1 cd:7) avec 4 chargeurs de 32 coups.
- Pistolet semi-automatique Glock17 (bp:3 n:12 l:24 e:60 ms:17 ct:4 rc:1 cd:7) avec 2 chargeurs de 17 coups plus un autre chargé de balles en argent.
- Pour 6 hommes par section, des M-80 chargés avec des balles explosives 30mm sont disponibles (bp:2 n:10 l:20 e55 ms:5 ct:1 rc:1 cd10).
- En remplacement des Glock17, certains agents préfèrent utiliser des semi-automatiques Desert Eagle 50AE (ms:7 cd:9, identiques aux Glock17 pour le reste).
- Pour toutes les armes, il est possible d'ajouter un pointeur laser (+15 dans la compétence de tir requise).
- Emetteur-recepteur (pour localiser les autres agents).
- Mini-caméra en liaison avec un van d'où sont dirigées les opérations.
- Lunettes infrarouges.

P.-S.

Cette section peut être très pratique pour le MH, notamment pour les rencontres agents-créatures qui tournent mal. En effet, lors de l'affrontement final, c'est quand tout semble perdu pour les PJs que la



M.O.R. débarque pour faire le ménage. N'hésitez pas à en rajouter dans le côté héroïque : les interventions de la M.O.R. sont le plus souvent spectaculaires, de part leur rapidité et leur efficacité.

Cependant, vous ne devez pas donner l'impression à vos joueurs que quoi qu'ils fassent, la M.O.R. sera là pour leur sauver la mise. Posez-vous d'abord la question de savoir si la SAVE a le temps, les moyens et les informations requises pour envoyer la M.O.R. à temps et au bon endroit. De plus, il est toujours

possible que la section d'intervention soit décimée par des créatures trop puissantes ou prévenues de l'attaque.

Enfin, il faut que le danger que représente l'Inconnu soit toujours présent, et même très important : en règle générale, les joueurs devront faire preuve d'astuce et de réalisme s'ils veulent se sortir vivants d'un affrontement contre une créature. Tuer un démon ou se débarrasser d'un vampire ne doit, en somme, pas être une routine, mais un exploit !