



## Voir Palerme et crever

jeudi 4 février 2010, par [Kameha](#)

### Prologue

Quelque part au-dessus de la Méditerranée, dans un avion de ligne destination de la Suisse, les héros sont installés confortablement dans leur sièges, occupés à commenter le dernier film de Jet-Lee, ou à contempler la mer qui défile par le hublot. La pulpeuse hôtesse de l'air vient de distribuer des alcools dans des gobelets en plastique. Au bout d'un moment, de l'agitation à l'avant de l'avion, dans le compartiment des stewards : 4 passagers en sortent, des armes automatiques au poing la tiennent en otage, le détournement vient de commencer.

### Action

#### Que vient-il de se passer ?

L'hôtesse de l'air est en réalité l'Agent Spectre, guerrière du secret engagée pour dérober un artéfact à un passager. Elle a drogué les verres de certains passagers, les contrôlant pour en faire ses pirates de l'air et distribué les armes stockées dans le coin plateau repas. Si vos joueurs sont vraiment nombreux, pourquoi ne pas en droguer un ?

Chorégraphie :

1. Un pirate traverse l'une des deux allées (loin des héros) en tenant l'hôtesse faussement paniquée (jet de Tromperie diff 12 ou Perception 10 pour le remarquer). En réalité ils se rendent à l'accès aux soutes à l'arrière de l'avion.
2. Grâce à sa clef, l'hôtesse a ouvert la porte sécurisée de la cabine de pilotage, et un pirate exécute un des pilotes en hurlant « Cap sur le Vatican ! Ou tu finis comme ton camarade ! » puis la porte se referme sur eux.

3. Un des pirates, frénétique et tenant une photo avec le nom Vincenzo Decco, recherche un des passagers pour l'éliminer. C'est le moment d'intervenir.
4. Quand on la suit dans la soute, dont l'accès est gardé par le pirate qui l'y a emmenée, l'agent spectre a enfilé une seyante combinaison noire avec un parachute. La valise du professeur Vincenzo Decco est déjà éventrée et la porte de la soute est en train de s'ouvrir. A l'arrivée des héros, la belle fait onduler sa chevelure blonde et ajuste ses lunettes de sport de vitesse, puis se jette dans le vide à 20.000 pieds. N'était-ce pas une carte glissée dans la fermeture éclair de son bustier ?
5. Si un de vos héros est drogué, il est devenu psychopathe, il faut le raisonner avec des paroles, ou des claques (Commander diff 11, ou Volonté diff 10 de sa part).
6. Quand on tente de pénétrer dans la cabine de pilotage (Force 12 pour réussir à la forcer ou Intrusion 10), le pirate enfermé dedans vide son chargeur dans la porte. Malheureusement elle est blindée et ça ricoche. Une fois la porte ouverte on constate que tous le monde est mort, y compris le second pilote, l'avion commencer à piquer du nez...

### Le Tarmac de Sicile

L'agent spectre possède un parachute, mais pas les héros. Elle vise l'île de Sicile au-dessus de laquelle le détournement a eu lieu, elle atterrira dans le centre de l'île. Je déconseille de la suivre, sinon elle vide son chargeur sur son poursuivant ou lui échappe en se laissant dépasser puis ouvre son parachute, ou encore si elle se fait agripper en vol par le sac, elle coupera la lanière et abandonnera son parachute pour ne garder que celui de secours. Sinon comptez une bonne quarantaine de points de

dommages si on arrive à plonger dans la mer, jet de Plongeon olympique ou de Chance pour réduire ces dommages. Par contre pour l'avion, il va falloir le poser sur l'aéroport de Palerme sur la côte nord de l'île. (Conduire difficulté 15).

### **Les pieds sur Terre**

Il est temps de faire le point, dans le hall de l'aéroport avec les survivants du détournement. Parmi eux, le professeur Vincenzo Decco de plus en plus soucieux. S'ils ne font rien, il abordera les héros et installés au café d'en face autour d'un excellent expresso, il se présentera. Il est spécialiste au Vatican des affaires occultes, il travaille depuis des années à la recherche d'artefacts particuliers dont il a découvert des traces dans des manuscrits au fil des siècles, le Tarot Éternel, dont il venait de récupérer une carte en Amérique du sud et qu'il ramenait en Italie dans sa valise. Elles semblent posséder des pouvoirs de bénédiction et il voulait étudier la combinaison de plusieurs cartes — étrange, ça ressemble un peu aux propriétés d'un site, non ? Ce qu'il ignore, c'est qu'il agit en réalité pour la Carapace de la Tortue qui collecte et détruit tout ce qui possède une nature magique. Il téléphonera à son bureau pour apprendre que l'autre carte qu'il possédait déjà a été volée elle aussi, et si l'avion avait touché sa cible, son bureau et ses bagages auraient été détruits et personne n'aurait remarqué leur disparition. Ses recherches ont filtré au sein de la Roue, pour finalement tomber entre les mains du Croc du chacal qui envoie un de ses pions pour les récupérer. Et c'est l'agent spectre qui a été embauchée pour ce job. Mais au fait, où est elle passée ?

### **Sur les traces de la femme en robe à fleur**

Le plus simplement du monde, les curieux et les habitants de Sicile plus placides discutent des rumeurs sur l'atterrissage. Un petit vieux arrive en bicyclette avec un panier d'aubergines sur son porte-bagages. « Vous me faites rire avec vos histoires, moi j'ai vu quelque chose de bien plus exceptionnel, un ange, un ange est tombé du ciel. » Une femme belle comme une star de cinéma est

arrivée en parachute chez lui dans l'intérieur des terres, elle lui a demandé d'appeler un taxi et il lui a offert une robe à fleurs rouges, celle de la jeunesse de sa défunte femme, ainsi que le paravent pour se changer, bien que troué depuis sa jeunesse aussi. Puis le taxi est arrivé et l'a emmenée. Reste à interroger tous les chauffeurs de taxi de la ville et des environs. Ça tombe bien, la ville est superbe et le temps aussi. La Compagnie Camino, frères et cousins est dirigée par le père Camino allongé dans sa chaise longue, pendant que ses employés et parents lustrent les minis Fiat rouges aussi. Il faudra attendre le retour du chauffeur qui revient de sa course.

### **Au début elle est froide**

Une fois négocié (Charisme 10), le taxi dépose les héros là où il a laissé sa cliente. Il vient d'emmener cette bellissima florale à l'ouest de l'île dans un coin sauvage de la côte. Evidemment, il n'y a aucune trace de sa présence, elle a camouflé ses empreintes. Il faut observer vers la mer et les falaises pour voir passer une longue forme sombre sous l'eau qui se glisse dans une crique. Il va falloir mouiller la chemise, car sous cette falaise se trouve une ancienne base de la seconde guerre mondiale, convertie en cache pour le trafic en sous-marins de poche par la Mafia locale. Evidemment, le tunnel d'entrée est sous les eaux, et il est particulièrement long (Constitution 12 pour y aller en apnée).

### **De profundis**

En sortant sa tête de l'eau, les héros découvrent un grand bassin qu'occupe un petit submersible, avec toutes sortes de passerelles, et sur le fronton de béton un aigle allemand d'époque. Comptez une douzaine de gardes partagés entre les marins en combinaison de plongée qui déchargent le sous-marin et les hommes de mains de la Mafia avec leurs lunettes noires même sous terre qui fument leurs clopes sans trop faire attention (Intrusion 10). Le capitaine du submersible est un ancien commando, on le surnomme la Murène. L'endroit à atteindre par d'étroits couloirs de bunker est l'ancien mess des officiers, duquel part un conduit vers la surface. Dans ce dernier discutent



l'Agent Spectre et Toni Discapi, le commanditaire, avec sur la table deux valises, la carte et la récompense.

Chorégraphie :

1. S'ils arrivent dispersés et indiscrets, il se pourrait que la Murène arrête le premier héros et le mène au Boss.
2. Le trafic concerne des drogues diverses, si par malheur des containers prenaient feu n'oubliez pas qu'il n'y a pas d'aération : de tripants points d'affaiblissement en perspective.
3. Vous aimez les passerelles, rien de tel pour se déplacer sous les tirs d'uzi et bondir sur les adversaires.
4. Les tunnels sont étroits, l'accès au mess des officiers doit se faire pied à pied.
5. Dès que les joueurs arrivent dans la pièce, il leur fait la morale tandis que l'agent spectre s'échappe par la porte blindée de sortie, avec sa paye à la main, un sourire pour ceux qui vont mourir...
6. Le Boss, c'est Toni, il harangue des hommes et dans les 40m² de mess, il dégaine ses Beretta en dédiant ces balles à la Sainte Vierge.
7. Si quelqu'un à l'opportunité de pousser un homme de main sur l'interrupteur, ou de vider un chargeur dans les lampes, une très belle baston dans le noir permet des frayeurs et des balles perdues mémorables. Difficile de mettre la main sur la carte dans ces conditions, mieux vaut jouer à cache-cache derrière la porte blindée. (noir total VA -2 et Esquive active de +5 si on reste silencieux 1 segment)

### **L'extrême-onction**

Dans la base secrète, quand le calme retombe, le Boss agonise et, craignant le jugement divin, ne peut s'empêcher de faire sa confession. Il révèle que les dignitaires de la Roue se déchirent pour récupérer les cartes du Tarot Éternel, plus particulièrement ses supérieurs du Croc du Chacal — qui ont récupéré celle du bureau du professeur. Mais il mourra avant d'en dire plus : « Que la madone me pardonne. »

## **Épilogue**

La raison de tout ce ramdam est un exemplaire d'une carte aux propriétés feng shui. Il s'en trouve à plusieurs époques, elles sont assez semblables, et constituent ce qu'on appelle le Tarot Éternel. On peut s'harmoniser à cette carte de la même façon pour 1 point d'expérience. Elle accorde un dé de chance supplémentaire par scénario à son porteur, compte pour le façonnage, mais ne donne pas de points d'expérience. Par contre, l'effet des cartes n'est pas cumulatif, si jamais vos héros en découvrent d'autres. Aux détections spéciales, elles passent pour des objets façonnés dans l'Outremonde et figées. (« Mais, me direz-vous, nous sommes à la surface ?! » Eh bien oui, et elles sont indestructibles à la surface !) En réalité, leur fonction est autre, mais il faudra attendre le scénario « Des Ninjas sous le soleil » pour le savoir.

## **Les personnages**

**Agent Spectre - Espionne freelance**



### Agent Spectre - Espionne freelance

« Je ne fais pas ça que pour l'argent, aussi pour l'excitation »

Superbe femme experte dans les déguisements, l'agent spectre (spectrale pour ses amants) est toujours très bien préparée. Ses plans sont peaufinés, ils intègrent toujours des portes de sortie et le camouflage de la vérité. Mais elle peut aussi se laisser séduire, pour mieux mordre.

Physique 6

Chi 0 (Fu 3)

Esprit 8

Réflexes 8 (Vitesse 9)

Retraite du renard (1/1) esquive active de +5

Œil du renard (1/1)

Armes à feu 10 (Glock17 10/1/17)

Full contact 14

Tromperie et travestissement 14

Séduction 9

Drogues 12

« Tu vois ce couteau, il a découpé des requins plus coriaces que toi »

Cet ancien commando marin a gardé des réflexes surprenants, sa vigilance est dure à tromper.

Physique 7

Chi 0

Esprit 5 (Perception 8)

Réflexes 7

Couteau de plongée 14 (10)

Fusil de pêche avec filin 10 (12)

### Toni DisCapi - Caponi mafiosi

### La Murène - Capitaine du Submersible



### Toni DisCapi - Caponi mafiosi

« Agrifoglia Madonna, que mes balles de vengeance annihilent ces intrus »

Le chef des chefs de la Mafia Sicilienne, doublé d'un dur à cuir en costard Armani. Son ambition est sans faille, il désire le Tarot Éternel pour lui, car la Roue se réserve tous les sites par le biais de ses supérieurs, le Croc du Chacal. Il utilise sa base de trafic pour cette opération et ne supporte pas les troubles fêtes.

Physique 9

Chi 0

Esprit 6 (Volonté 8)

Réflexes 6

Main droite main gauche x3 (pas de modif, dommages x2) Sainte colère (transforme ses point d'affaiblissement de blessure en bonus)

Flingues 14 (Beretta 92 centurion 10/2/15)

Coup de boule 11 (11)

Intimidation 10

Commandement 12

### Pirates de l'air

« Bouge pas, j'ai dit bouge pas, BLAH »

Ces pauvres voyageurs anonymes ont été drogués et se sont transformés en fanatiques tout azimut. Dès que l'agent spectre les abandonne, ils sont désorganisés.

Physique 5

Chi 0

Esprit 3

Réflexe 5

Tirer au MP40 dans tout ce qui bouge sans se préoccuper de la pressurisation 7 (10/5/32)

Corps à corps 6

Pilotage 2

« Il avait regardé ma sœur, tu te rends compte ! Il l'a bien cherché ! »

Au choix, des mafiosi bien sapés et trop sûr d'eux, ou bien des sous-mariniers rompus au close contact. Très obéissants au boss, ils ne fuiront pas.

Physique 6

Chi 0

Esprit 4

Réflexes 6

Uzi 8 (Uzi 9mm 10/4/20)

Couteau de plongée 8 (8)

### Traficants