

Opération Rouge et Noir

Un scénario pour Spycraft par Patrick Romanet

« Messieurs, nous venons de perdre le contact avec l'agent Colossus. Celui-ci était en transit entre les Philippines et l'Australie sur un cargo thaïlandais en tant que passager clandestin. Or il semblerait que le cargo fut attaqué par des pirates en pleine mer de Chine. Le capitaine de l'Anna Sierra, le cargo en question, est réapparu à Singapour il y a moins de 24 heures. Il est retenu dans les bureaux du Bureau Maritime International (BMI). Votre mission sera de retrouver l'agent Colossus. Vous commencerez par prendre contact avec le capitaine. Vous prendrez le premier vol pour Singapour, toutes les informations complémentaires vous seront remises dans un dossier électronique. Des questions ? »

L'HISTOIRE

Je laisse volontairement des zones d'ombres sur le background de l'agent Colossus. En effet, il n'apparaît qu'en fin de scénario et donc mieux vaut que vous adaptiez ce personnage en fonction de votre campagne. Pour ma campagne utilisant le background Shadowforce Archer, c'était un agent d'Archer infiltré dans le PERIL.

Colossus découvrit que le PERIL mettait au point un nouveau sérum destiné à créer un nouveau type de monstre chimique, capable de sécréter un liquide métallique enveloppant le corps et agissant telle une carapace protectrice ultra résistante. Un avantage décisif pour le PERIL dans la guerre qu'il livre à la Confédération Russe. Colossus s'inocula le sérum, vola de puissants antibiotiques pour être sûr que la transformation interviendrait après avoir rejoint la Fondation, puis il détruisit le laboratoire dans lequel le sérum avait été créé et s'enfuit, les agents du PERIL à ses trousses.

En Thaïlande, il monta à bord de l'Anna Sierra en tant que passager clandestin non sans avoir prévenu la Fondation de sa venue, mais en gardant secret sa découverte. Plusieurs jours plus tard, le 13 juin exactement, l'Anna Sierra est attaqué par des pirates indonésiens. Le capitaine parvient à s'enfuir en canot, laissant Colossus aux mains des pirates. Le reste de l'équipage est jeté par-dessus bord, ce qui leur valut une mort certaine, les requins sont plutôt fréquents dans la région.

Synopsis

De Singapour à Madripoor, les PJs vont partir à la recherche d'un agent disparu alors qu'il tentait de regagner l'Australie. Ils se heurteront au chef de la pègre de Singapour, l'énigmatique Empereur, ils devront protéger un supposé journaliste, infiltrer les bas-fonds de Madripoor, tout ça dans un temps limité.

Pour ce scénario, vous aurez besoin d'improviser. Il n'a pas été construit pour être linéaire, les PJs seront les principaux moteurs du scénario.

Les pirates sont dirigés par Tyger Tiger, elle-même aux ordres de l'Empereur, le chef de la pègre de Singapour. Tyger Tiger soupçonnant que le passager clandestin est d'une grande valeur décide de le garder pour elle pour négocier sa libération au prix fort.

Elle ne s'attendait pas à ce que le capitaine réapparaisse à Singapour le 16 juin au Bureau Maritime International pour déclarer l'acte de piraterie, prétendant que son cargo comprenait 5 millions de dollars de sucre. Au BMI, il est « accueilli » par Togashi, un inspecteur du BMI aux ordres du BMI.

Le 17 juin, les agents sont envoyés chercher Colossus, avec comme première piste le capitaine de l'Anna Sierra.

TIMING

Le timing de ce scénario est plutôt libre, il vaut mieux l'adapter au rythme de vos joueurs. Voici cependant, quelques événements à prendre en considération.

Depuis plusieurs jours, le cargo est stationné au large de Singapour. Il y restera le temps d'être maquillé, puis il sera emmené dans un autre port.

Les hommes de l'armateur vont faire leur apparition assez tôt et tenter d'éliminer le capitaine. Si les PJs ne sont pas là pour les en empêcher, ils risquent d'y parvenir.

Sya Sya devient assez gênante pour l'Empereur, il enverra ses hommes s'occuper d'elle. Si les

PJs ont déjà eu un contact indirect avec l'Empereur (et qu'ils ont répondu rouge), il leur confiera cette mission en preuve de leur bonne foi. Sinon, les PJs pourront toujours s'interposer entre Sya Sya et les tueurs de l'Empereur.

Colossus n'a plus ses doses d'antibiotiques. Les mauvaises conditions de vie qu'il doit subir ne lui permettent pas de survivre à la transformation. Il mourra s'il n'est pas libéré à temps.

La représentation de l'Empereur à l'International Art Center doit avoir lieu à un moment précis, c'est le seul moment où les PJ pourront penser l'atteindre.



© Elisabeth Thiery

LES ACTEURS

◆ Sya Sya

Née à Shanghai, Sya Sya a vécu ses premières années sachant inconsciemment qu'elle ne remplacerait pas son père à la tête de l'entreprise familiale. Cette charge sera dévolue à son petit frère qui devait naître quelques années plus tard. Une fausse couche et l'entrée en vigueur de la nouvelle politique de l'enfant unique changèrent la donne. Sya Sya devint

l'unique héritière possible de sa famille. C'était déjà trop tard, les premières années de sa vie avaient déjà forgé un caractère indépendant et rebelle. C'est juste après avoir fini ses études dans les meilleures universités chinoises qu'elle esqua les responsabilités qui lui incombaient en partant voyager dans les pays alentours. C'est lors d'un voyage au Vietnam qu'elle rencontra l'association Wild Instinct avec



laquelle elle vint très vite à travailler. Plusieurs années plus tard, Sya Sya est devenue une écoterroriste accomplie. À tel point que l'organisation n'hésite pas à lui confier des missions en solo. Dernièrement, ses sources d'information lui ont révélé l'affaire de l'Anna Sierra. Cette affaire semble suffisamment louche pour qu'elle décide de tirer les choses au clair. Elle utilise toutes les techniques d'investigation apprises chez Wild Instinct, fausses identités, séduction et même parfois infiltration.

Aujourd'hui, Sya Sya vit dans un petit appartement au nord de Singapour. Elle n'a pas les moyens d'acheter une voiture, mais l'association lui permet d'en louer une de temps en temps. La location est réglée par l'association, comme son salaire.

Comportement : Indépendante, têtue, dynamique, une forte personnalité quoi.

Ce que Sya Sya sait : Son début d'enquête débute avec Togashi. Elle l'a rencontré en se faisant passer pour une journaliste faisant un reportage sur la piraterie dans la région. Elle n'a eu que très peu d'informations. Elle savait avant de rencontrer Togashi que le capitaine de l'Anna Sierra était à Singapour mais n'a pas réussi à avoir une confirmation de sa part, ce qui a éveillé encore plus ses soupçons. Elle a donc décidé de suivre Togashi, ce qui n'a pas servi à grand chose pour le moment. Elle a aussi posé quelques questions dans des milieux moins recommandables et elle entraperçoit l'ombre de quelqu'un derrière le regain des actes de piraterie. Pensant tenir quelque chose, elle a décidé de continuer dans cette voie en espionnant le BMI 24h/24, ce qui ne manquera pas d'attirer l'attention dans les jours qui suivent...

Expression typique : « C'est ça votre plan ?! »

◆ Togashi

Après des études brillantes de droit maritime au Japon, Togashi travailla pour le gouvernement japonais sur de nombreuses affaires. À la fin des années 80, il se distingua dans un procès qui opposait Greenpeace au gouvernement japonais à propos de l'extermination des cétacés. Togashi parvint à faire enterrer l'affaire en invoquant quelques lois obscures du droit maritime international. Il continua sa brillante carrière au Japon avant d'être embauché par le Bureau Maritime International, il y a 5 ans.

Togashi n'avait plus grand chose à prouver et pourtant le renouveau de la piraterie représentait un défi plus qu'intéressant. Il vint donc s'installer à Singapour avec toute sa famille. Son premier dossier fut désastreux. L'affaire concernait un cargo indonésien, disparu en pleine mer de Chine. Le cargo fut retrouvé quelques semaines plus tard à Shanghaï. Les autorités chinoises refusèrent de mener l'enquête. Togashi, impuissant, comprit que pour la première fois de sa vie il se retrouvait dans une position de faiblesse. L'affaire fut classée sans suite. Les affaires suivantes étaient du même acabit, une succession d'échecs qui portèrent un sacré coup au moral de Togashi. Mais celui-ci ne désespéra pas de mener à terme quelques-unes de ses enquêtes et parvint même à remporter quelques victoires, bien minces cependant. Il y a deux ans, alors que Togashi avait atteint le fond, il fut contacté par l'Empereur. Celui-ci lui expliqua qu'il avait été impressionné par ses talents. Malgré un tel rapport de force, Togashi avait réussi à mettre des bâtons dans les roues de l'organisation de l'Empereur. Cela devait le destiner soit à une mort certaine, soit à être enrôlé dans l'organisation. C'est cette dernière option qu'il proposa à Togashi. Contre toute attente, ce dernier accepta.

En effet, depuis quelque temps Togashi avait repassé le film de ses dernières années au Japon et de sa nomination au BMI. Aujourd'hui, pour lui, il ne faisait aucun doute que quelqu'un avait réussi à l'éloigner de Tokyo sachant que cette prétendue promotion était en fait un cul-de-sac duquel il ne sortirait jamais, alors que son talent l'aurait probablement mené aux plus hauts postes du gouvernement japonais. La proposition de l'Empereur vint à point nommé et fit l'objet d'un pacte entre les deux hommes. D'un côté Togashi faisait tout ce que l'Empereur demandait, de l'autre ce dernier aidait Togashi à trouver qui avait bien pu manigancer cette manœuvre politique.

Jusqu'à aujourd'hui, Togashi a respecté sa part du contrat, il ferme les yeux sur les actes de piraterie organisés par l'Empereur et reporte son attention sur les autres.

Le 16 mai, le capitaine de l'Anna Sierra fit son apparition à Singapour, fait singulier mais pas de quoi s'inquiéter. Togashi prit l'affaire en main sachant très bien que l'Anna Sierra avait été arraisonné par des pirates aux ordres de l'Empereur. Il accueillit le capitaine et



commença à l'interroger. Très vite Togashi soupçonna le capitaine de lui cacher quelque chose. C'est ce qui le poussa à le garder plus longtemps qu'il n'est autorisé à le faire. Lorsque les joueurs arrivent, il n'a toujours rien trouvé mais s'apprête à faire son rapport à l'Empereur.

Comportement : Togashi est très calme et très posé. Cependant, depuis ces dernières années il tend à perdre confiance en soi, sa voix se fera moins assurée si quelqu'un lui tient tête un peu trop longtemps, notamment s'il est en porte-à-faux sur des questions de droit international.

Ce que sait Togashi : Togashi connaît l'Empereur même s'il ne l'a jamais rencontré. Il le contacte par email en utilisant des messages codés à destination de boîtes standards. Il a compris que l'Empereur dirige tout un réseau qui s'étend sur toute la mer de Chine. Ce réseau comprenant des pirates, des contrebandiers et une multitude d'intermédiaires comme lui qui ferment les yeux au bon moment. Cependant, Togashi pense être plus qu'un simple intermédiaire, il n'apprécie donc que très moyennement d'être comparé à l'un d'entre eux.

Il pense que le capitaine de l'Anna Sierra lui cache quelque chose mais ne sait pas quoi. Dès que les personnages se feront un peu trop présents, il prévient l'Empereur et laissera ce dernier s'occuper de leur sort. Sinon, il jouera son rôle d'enquêteur du BMI à merveille et fera tout pour que les PJs ne parviennent à tirer la moindre information intéressante ni à faire sortir le capitaine, quitte à outrepasser ses droits.

Expression typique : « Je ne suis pas sûr que vous ayez le droit de faire ça. »

◆ L'armateur de l'Anna Sierra et ses hommes

L'armateur n'apparaîtra pas pendant le scénario. Cependant il enverra des hommes à lui. En effet, dans cette histoire, l'armateur a beaucoup de choses à cacher. Son cargo ne transportait pas du sucre comme il l'avait déclaré, mais des peaux et des dents de tigres, ce qui est rigoureusement interdit et passible de peines très sévères. La disparition du cargo est bien évidemment très ennuyeuse pour au moins deux raisons. D'une part, c'est une grosse somme d'argent qui vient de se volatiliser, d'autre part, il est très probable que les pirates de la région s'attaquent plus fréquemment à ses

bateaux qui auront la réputation de transporter des marchandises de grande valeur. Mais cela n'est rien comparé aux problèmes que pourrait poser un capitaine qui en dit trop à un agent du BMI. L'armateur a donc envoyé une équipe pour l'éliminer. L'équipe arrivera le même jour que les PJs et décidera de s'introduire dans les bureaux du BMI pour s'occuper du capitaine. En fait, ils arriveront juste après les PJs et auront choisi la même technique d'infiltration que ces derniers. Par exemple, si les agents ont décidé de se faire passer pour les assureurs de l'Anna Sierra, un autre groupe se prétendant être les assureurs arriveront quelques minutes plus tard. Cela posera les bases d'une situation intéressante. Comment vont réagir les PJs ? Après tout, ils ne savent pas que les autres sont des faux.

La grosse différence entre l'équipe de l'armateur et les agents tient dans leurs objectifs. Les premiers veulent éliminer le capitaine. Donc dès qu'ils seront infiltrés et qu'ils l'auront repéré, ils sortiront leurs armes et tireront dans le tas. Finalement, si les PJs ne commettent pas d'impair, l'autre équipe se dévoilera avant eux.

Comportement : L'équipe de l'armateur n'est pas le summum de la subtilité mais d'un autre côté ils n'ont pas été engagés pour cela. C'est un groupe de mercenaires qui a été payé pour assassiner quelqu'un et ils compenseront donc leur manque de tact par quelques balles bien placées. Leur présence sert surtout à donner dès le départ, un rythme au scénario. Vous pouvez les faire intervenir plus tard si vous jugez que c'est plus approprié.

Ce qu'ils savent : En fait pas grand chose. Ils ont été engagés anonymement pour assassiner le capitaine. Ils ont reçu un fichier comprenant toutes les infos dont ils avaient besoin, principalement des photos. On leur a indiqué que leur cible était détenue dans les bureaux du BMI.

Expression typique : « Pan, t'es mort. »

◆ Le capitaine de l'Anna Sierra

Originaire de Thaïlande, issu d'une famille très pauvre, il a accepté de travailler pour l'armateur malgré les risques. Il faut dire que l'armateur le paye bien et que cela lui permet de nourrir sa famille et d'envoyer ses enfants à l'école. Pour cela il est fidèle à l'armateur et loin de lui l'idée de trahir son employeur.

Il y a 4 jours la situation a commencé à lui échapper. L'Anna Sierra fut arraisonné par une bande de pirates indonésiens mais il parvint à s'enfuir avec quelques hommes en utilisant un canot de sauvetage. Il ne sut pas ce qu'il advint au cargo mais n'eut pas le temps de s'en préoccuper puisqu'une tempête éclata peu de temps après sa fuite. Il fut assommé pendant la tempête et ne se réveilla que bien plus tard dans un supertanker japonais. On lui apprit qu'il était le seul survivant et fut amené au bureau du BMI le plus proche, c'est ainsi qu'il se retrouva à Singapour.

Aujourd'hui, il a peur. Il a peur que l'armateur ne le punisse pour avoir abandonné son bateau et s'être rendu (bien malgré lui) au BMI. Mais il a aussi peur de Togashi qui ne semble pas vouloir le lâcher. Malgré tout cela, il reste fidèle à son employeur et ne parle pas de sa véritable cargaison. Aujourd'hui, il loge dans une chambre située au premier étage du bâtiment du BMI. Il passe ses journées à attendre sa libération (Togashi a bien évidemment omis de le prévenir qu'il peut partir quand il le désire).

Comportement : Le capitaine donne l'impression d'être un type paumé. Quelqu'un de très perspicace pourra même déceler chez lui des traces de peur. Il n'aspire qu'à rentrer chez lui et pouvoir s'expliquer avec l'armateur. D'ailleurs dès qu'il sortira des locaux du BMI, il appellera un contact à Bangkok auquel il tentera d'expliquer sa situation. Ensuite, il prendra le premier bus pour Bangkok via Kuala Lumpur.

Ce que sait le capitaine : Il sait que le cargo ne transportait pas du sucre mais des peaux et des dents de tigres. Le capitaine pense que les pirates étaient indonésiens. L'attaque s'est passée en pleine nuit, très vite ; personne n'a eu le temps de réagir. Le capitaine a préféré s'échapper de peur d'être exécuté ou de se retrouver dans un camp de travail.

Le capitaine a aussi quelque chose à cacher. Il a accepté de l'argent de la part d'un étranger pour qu'il soit emmené en Australie. Le passager clandestin fut enfermé dans une cellule, il n'eut pas le droit d'en sortir pendant le voyage. Lors de l'attaque, il était encore dans sa cellule et le capitaine pense qu'il a été capturé par les pirates. Le capitaine pourra donner une description précise du passager, il s'agit bien de l'agent que les agents doivent retrouver.

Expression typique : « J'ai l'impression que c'est pas demain que je vais revoir ma famille. »

◆ L'Empereur

On retrouve des traces de l'Empereur au début du siècle. À cette époque la consommation d'opium était la première cause de mortalité chez les immigrants chinois de Singapour. Une campagne visant à mettre un terme à ce fléau fut lancée en 1906, mais les chinois et les européens impliqués dans ce commerce virent d'un très mauvais œil cette mesure gouvernementale qui freinait leur activité. Le gouvernement se trouva dans une situation délicate, pris entre une responsabilité morale vis à vis du peuple et l'intérêt financier représenté par ce commerce. En 1910, il opta pour le contrôle de la production et de la vente d'opium et construisit une usine à Pasir Panjang. Dès lors, il fallut une licence pour acheter de l'opium, et le problème fut résolu en partie. Cette mesure profita particulièrement à un producteur chinois, un certain Sen Tu. Celui-

© Elisabeth Thiery





ci, qu'on appelait alors l'Empereur, fit rapidement fortune et devint le producteur exclusif de Singapour. Les années passèrent et la consommation d'opium devint totalement illégale. Sen Tu était mort depuis de nombreuses années, sa fortune disparue avec lui et son empire dispersé aux quatre vents. C'est alors que dans les milieux mafieux de Singapour un nouvel Empereur fit surface. Personne ne savait rien de sa véritable identité mais une chose était sûre : il avait mis la main sur le trésor de Sen Tu.

Cela fait bientôt 10 ans que l'Empereur a modifié le visage de la criminalité de Singapour. Il a relancé la piraterie profitant de la faiblesse des états locaux, et réorganisé sous son contrôle tout le marché noir qui transite par Singapour.

L'Anna Sierra n'est qu'un des bateaux qui tomba dans ses filets. Pour lui, cette affaire n'a rien d'exceptionnel.

Le nouvel Empereur vit dans un opéra traditionnel chinois qui n'en finit pas. Toute son organisation respecte les codes de l'opéra chinois. Lui-même ne quitte jamais son costume de scène de couleur jaune et ses alliés portent du rouge. Le premier contact avec les PJs sera bref, un email avec une simple question : « Rouge ou noir ? » Rouge pour ami, noir pour ennemi. Si les PJs répondent rouge, ils devront prouver leur fidélité. Pour cela l'Empereur leur confie une mission, éliminer Sya Sya. Une fois la mission remplie, les agents pourront le rencontrer.

Si les PJs répondent noir ils se retrouveront avec toute l'organisation de l'Empereur à leurs trousses.

Le choix paraît donc assez simple, non ? Eh bien pas vraiment. En effet, en continuant dans la logique de l'Empereur, si un ennemi est capturé, l'Empereur lui laissera la vie sauve mais l'obligera à s'exiler. Par contre, si un allié trahit l'Empereur, la sentence est sans appel : la mort dans d'horribles souffrances. En résumé, aucun choix n'est meilleur que l'autre, tout dépend des choix qui seront faits.

Comportement : D'abord intrigué, l'Empereur donnera aux agents leur chance de négocier avec lui. L'Empereur est un personnage insaisissable. On ne parle de lui qu'à mots couverts et les plus folles rumeurs circulent sur son compte. Les PJs auront peut être l'occasion de le rencontrer, cette partie sera développée ultérieurement.

Ce que sait l'Empereur : L'Anna Sierra a été arraisonné par des pirates sous ses ordres. Le cargo transportait des fourrures et dents de tigres. Le cargo attend au large de Singapour, en face du port. Il sera repeint et maquillé sous peu. Par contre l'Empereur n'est pas au courant d'un éventuel passager, et cela le peinera s'il l'apprend. En effet, un de ses « sujets » lui a caché quelque chose, ce qui n'est pas acceptable, il considère cela comme une trahison. Il connaît le repère des pirates et enverra ses hommes rencontrer les PJs pour tirer les choses au clair.

À propos de Togashi, l'Empereur a très vite repéré son potentiel. C'est pour cela qu'il lui a proposé de faire partie de son organisation. Il a de grands projets pour lui, même si cela le pousse à ne pas respecter sa part du contrat. En effet, l'Empereur a découvert qui a comploté pour éloigner Togashi du Japon. Il garde l'information pour lui, mais ne sait s'il va éliminer l'intéressé ou le laisser en vie.

Expression typique : « Que voulez-vous ? »

NOTE : Remonter à l'Empereur par les voies habituelles est impossible. Personne ne sait rien, et n'est prêt à parler. La torture n'a aucun effet. Suivre des contacts supposés de l'Empereur ne mène à rien, ils connaissent la ville comme leur poche et disparaissent facilement dans les rues sinueuses du quartier chinois. De plus, il est très probable qu'ils se sentent suivis et en informent l'Empereur.

◆ Kumar

Kumar est le représentant de l'Empereur. Personne ne rencontre l'Empereur sans lui avoir fait d'abord une petite visite. Kumar est un travesti célèbre à Singapour. On le trouve au Boom Boom, un cabaret à Bugis Village. Il y fait des imitations très humoristiques de chanteurs pop. Ses costumes rutilants et son humour scabreux en « singlish » font la joie des spectateurs. Son spectacle dure toute la nuit. On peut le rencontrer pendant l'un de ses breaks ou après la représentation. Très probablement, les agents auront reçu une invitation s'ils ont attiré l'attention de l'Empereur. Kumar accueillera les visiteurs très poliment et pourra leur parler de Singapour en général, mais n'évoquera jamais l'Empereur. Si on lui parle de l'Empereur, tout ce qu'il répondra c'est que cela lui fait penser à l'opéra chinois.



Tenter de faire parler Kumar par la force est une mauvaise idée, il cache en permanence un émetteur qu'il pressera s'il se sent en danger. Le service de sécurité est sensé arriver dans la minute qui suit. Si les PJs sont très forts, mettent hors de combat ce service de sécurité et maîtrisent Kumar, celui-ci se suicidera comme dans tous bons films d'espionnage.

Kumar vivait une existence médiocre à Kuala Lumpur. C'est dans un bar miteux pour gangster Chinois qu'il fut repéré par l'Empereur. Celui-ci lui fit parvenir de faux papiers avec une nouvelle identité et un travail dans un des plus grands cabarets de Singapour. Kumar n'hésita pas une seconde et prit le premier bus pour Singapour. En quelques jours sa vie avait changé, il devint l'intermédiaire attiré de l'Empereur.

Kumar a déjà vu de nombreuses fois l'Empereur mais jamais son vrai visage. Il est éternellement reconnaissant de lui avoir donné une chance de refaire sa vie et est prêt à tout pour protéger son bienfaiteur.

L'Empereur utilise Kumar pour ses talents de déguisement et d'imitation. Dès qu'une affaire se complique et que l'Empereur a besoin d'informations vitales, il envoie Kumar. Il est ses yeux et ses oreilles.

Comportement : Au premier abord, Kumar est très chaleureux. Lorsqu'il parle à quelqu'un, c'est un peu comme si la lumière d'un projecteur s'abattait sur la personne et qu'elle devenait le centre du monde. Tous ceux qui ont fait cette expérience donneraient n'importe quoi pour retrouver ces quelques minutes de gloire. Cela explique aussi pourquoi Kumar se traîne en permanence une meute de parasites qui tentent désespérément d'attirer son attention (parmi eux se trouvent aussi des gardes du corps).

Cependant, Kumar devient froid comme la glace lorsqu'il est en mission ou qu'il n'a plus besoin de jouer la comédie. C'est dans ces moments que l'on retrouve l'empreinte des années passées aux milieux de gangsters dans les quartiers les plus sordides de Kuala Lumpur.

Ce que sait Kumar : Kumar sait beaucoup de choses sur les activités de l'Empereur, c'est probablement la personne la mieux informée. Mais Kumar ne dira rien. Néanmoins, les PJs risquent de le rencontrer plusieurs fois. Kumar se montrera toujours courtois et ne prendra jamais les personnages de haut. Au contraire même, il sera tellement agréable de discuter avec lui qu'au bout du compte, les personnages

ne verront aucun intérêt à s'attirer son antipathie.

Si vos PJs décident des trucs comme la torture ou autres joyeusetés du genre, faites leur bien comprendre qu'ils jouent à un jeu de super espionnage, le style est aussi important que le résultat, et la torture manque carrément de style.

Expression typique : « J'adore ce que vous faites ! »

◆ Pyro

Si Kumar est les yeux et les oreilles de l'Empereur, Pour Pyro, se serait plutôt les bras. Pyro est un accro du lance-flamme. Personne ne sait d'où vient cette passion, et personne n'a pris la peine de lui demander. Pyro ne parle pas beaucoup, il agit, si les PJs décident de s'attaquer à l'Empereur, il sera sur leur chemin. C'est aussi lui qui dirige les hommes de main de l'Empereur et donc qui coordonne toutes les opérations musclées.

Pyro n'est pas d'un naturel facétieux, la seule fois où on pourra le voir sourire est quand il fait brûler des trucs.

Kumar et Pyro se respectent mais ne s'apprécient guère.

Pyro est connu dans Singapour. Ses liens avec l'Empereur ne sont pas secrets. Cela dit, Pyro n'a pas peur de grand monde et préfère se faire sauter à la grenade que de parler de l'Empereur. Il n'est pas infailible cependant et peut être suivi lorsqu'il va inspecter l'équipe qui s'occupe de garder les cargos volés.

Comportement : Un peu psychopathe, beaucoup pyromane, Pyro fait froid dans le dos...

Ce que Pyro sait : Pas grand chose en fait, à part qu'un nouveau cargo appelé Anna Sierra est arrivé il y a peu, et qu'il se trouve en ce moment au large de Singapour. Les affaires du patron ne l'intéressent pas plus que ça, lui, son truc c'est de faire fonctionner son lance-flamme.

Expression typique : « Mon nom est Pyro, comme dans "brûle cet idiot..." »

◆ L'ange gardien

Sans leur consentement, certaines personnes se voient attribuer un ange gardien. Celui-ci a pour mission de protéger coûte que coûte la personne qui lui a été désignée sans que celle-ci ne soit au courant de sa présence. Personne ne



sait d'où viennent les anges gardiens ni ce qui les pousse à protéger ou non un individu. Ils sont les maîtres de la dissimulation et du déguisement, et ne sont jamais loin de leur « cible ». Experts dans les arts du combat et du faux semblant, ils sont prêts à se sacrifier pour remplir leur mission.

L'ange gardien attaché à la protection de l'Empereur n'est autre que Choy, son comptable. C'est un chinois qui semble plutôt frêle et peureux. Cela dit, il est toujours à proximité de l'Empereur, et si quelqu'un attente à la vie de ce dernier, il se révélera être un adversaire mortel.

Comportement : La tête toujours baissée, le visage caché par de grosses lunettes, Choy ne paie pas de mine. Il balbutie quelques phrases lorsqu'on lui pose une question. Selon l'Empereur c'est le meilleur comptable qu'il n'ait jamais eu.

Dès que la véritable identité de Choy est révélée, celui-ci prendra l'air plus assuré de celui qui voue sa vie à une mission.

Ce que l'ange gardien sait : Choy sait plus ou moins tout à propos des affaires de l'Empereur. Cependant, il ne connaît que l'aspect financier de la chose. Son avis n'a aucun poids à moins que cela n'ait un rapport avec l'argent (et aussi surprenant que cela paraisse beaucoup de choses n'ont pas de rapport avec l'argent pour l'Empereur).

Cela dit, il est très peu improbable qu'il ne révèle quoi que ce soit de vraiment intéressant. Il est rompu aux techniques de tortures et donc ne révélera que ce qu'il pense être sans importance. Choy n'hésitera pas à se suicider pour préserver sa mission. Il sera alors remplacé par quelqu'un d'autre, probablement à une autre fonction.

Expression typique : « Les affaires tournent bien, excellence. »

◆ Tyger Tiger

Tyger Tiger est le chef des pirates aux ordres de l'Empereur. Sans pour autant l'admettre, elle craint ce dernier. Elle reste néanmoins l'une des personnes les plus dangereuses de la région. Tyger Tiger dirige d'une main de fer une bande d'une vingtaine de pirates sans scrupule. Récemment, elle a mis la main sur une cargaison un peu particulière : un passager clandestin qui, selon elle, a une grande valeur. En effet, celui-ci semble souffrir d'un mal étrange, sa peau se couvre de plaques métalliques. Plus étrange encore, il semble rompu à toutes les techniques d'interrogatoire, voire de torture. Pour Tyger Tiger, il ne fait aucun doute, cet homme n'est autre qu'un agent secret. Un agent d'autant plus précieux qu'il semble cacher quelque chose d'une grande valeur.

Tyger Tiger a donc décidé de garder l'agent en captivité jusqu'à ce qu'elle trouve une personne intéressée pour négocier sa liberté. D'ici là, elle fait attention à ce que l'information n'atteigne pas les oreilles de l'Empereur. Elle sait qu'il considérerait cela comme une trahison.

Comportement : Sèche, directe, sûre de so, Tyger Tiger est une pirate dans l'âme. Autoritaire, elle n'apprécie pas qu'on discute ses ordres.

Ce que Tyger Tiger sait : Elle sait où se trouve l'agent que les PJs sont chargés de retrouver puisqu'il se trouve dans une de ses cellules. Elle sait aussi qu'il semble malade mais refuse de parler, elle a peur qu'il meure. Il lui serait alors impossible de négocier sa liberté.

Expression typique : « Vous êtes ici sur mon territoire. »

LIEUX IMPORTANTS ET PNJ SECONDAIRES

◆ Le Bureau Maritime International

Ouverture : Logiquement, le BMI devrait être le premier endroit que les agents visiteront.

Description : Situé non loin du port, au sud de Singapour, le BMI est un bâtiment massif qui d'un côté donne sur une large route et de l'autre donne sur la mer (de Chine). La sécurité est celle d'une ambassade. Le bâtiment est

entouré d'un mur de 4 mètres de haut, des caméras de surveillance sont disposées à intervalles réguliers et couvrent presque tout le pourtour du mur d'enceinte. Pour entrer, il faut s'adresser à un garde protégé par une vitre renforcée. C'est lui qui actionne la large porte coulissante qui permet de laisser rentrer les piétons et les voitures. Vous trouverez sur le site de Spycraft, le plan de l'ambassade des



Etats-Unis à Tokyo dans une aventure intitulée One Minute to Midnight. Vous pouvez reprendre ce plan au cas où vos joueurs tentent une phase d'infiltration.

Il est aussi possible d'y entrer par la manière douce. Un bon prétexte, des identités un tantinet crédibles et on les fera pénétrer dans le bâtiment même. Ils seront accueillis par une hôtesse qui s'enquerra de la raison de leur présence. De là, tout est très libre, et avec un bon mensonge les PJs arriveront à rencontrer Togashi.

Le capitaine est retenu dans une chambre au deuxième étage. La chambre est confortable mais les barreaux aux fenêtres rappellent que ce n'est pas une chambre d'hôtel.

Officiellement, le capitaine est retenu pour complément d'enquête. Légalement il peut partir quand il veut, mais cela bien sûr, Togashi ne l'a jamais mentionné. Pour qu'il soit retenu plus longtemps, Togashi devrait appeler Interpol et officiellement accuser le capitaine d'une possible connexion avec les pirates. Togashi n'en est pas encore arrivé là, mais si les PJs deviennent un obstacle, cela lui permettrait de gagner du temps.

◆ Le Boom Boom Club

Ouverture : Une fois remarqué par Togashi, puis par l'Empereur, ce dernier leur fera parvenir une invitation pour le spectacle de Kumar, sans aucune autre précision.

Description : Ce cabaret situé à Bugis Village est aussi populaire pour les résidents de Singapour que pour les touristes. Ce bâtiment de type colonial s'est vu affublé de décorations derniers cris (show laser, écrans géants...) qui lui donne un aspect entre le Moulin Rouge et Planet Hollywood. La sécurité est très efficace, on ne rentre que sur invitation, et tous les employés ont des dons de physionomiste. Le club dispose d'un parking privé, accessible uniquement aux grooms. Là encore, il est toujours possible de s'y introduire par effraction, le club brasse beaucoup de gens et il existe toujours une faille, à commencer du côté des employés.

L'intérieur comprend une vaste scène, un immense bar circulaire et des tables recouvertes d'une nappe de velours rouge et d'une lampe diffusant une lumière tamisée. La salle elle-même est très sombre.

Pour rencontrer Kumar, il suffit de s'adresser à une hôtesse.

Kumar les rencontrera dans sa loge. Elle est située en sous-sol, c'est la troisième porte d'un couloir aux murs blancs et au sol revêtu d'un linoléum gris. Celle-ci comprend le traditionnel miroir entouré de grosses ampoules, d'une impressionnante garde-robe et de quelques sièges. Kumar les accueillera juste après son spectacle, il n'aura pas encore pris la peine d'enlever son maquillage. Il parlera de choses et d'autres et niera avoir eu connaissance de leur venue. Avant que les PJs ne repartent, il parviendra à glisser une petite phrase qui prendra son importance plus tard (lorsqu'ils recevront le message de l'Empereur, rouge ou noir) : « On trouve beaucoup de similitudes entre le théâtre, l'opéra et la vie, seulement dans la vie, il y a des choix à faire ».

◆ Le Cargo

Ouverture : Les PJs peuvent avoir été menés là grâce aux informations données par Pyro.

Description : À quelques kilomètres des côtes de Singapour, face au port international, on peut trouver l'Anna Sierra, le cargo chypriote disparu quelques jours plus tôt. Non loin, on peut aussi trouver d'autres cargos, eux aussi disparus récemment. Certains ont été refaits, maquillés pour ne pas trop attirer l'attention, d'autres, comme l'Anna Sierra, attendent leur tour.

Tous sont à l'intérieur d'une zone délimitée par des bouées. Cette zone appartient à l'Empereur.

La zone n'est pas étroitement surveillée. Dans les bouées sont intégrées des caméras de surveillance infrarouge (à cette distance des côtes, il fait plutôt sombre) qui transmettent leur images à un container transformé en poste de contrôle situé sur le port (2 personnes). Sur chaque bateau, deux gardes patrouillent, eux aussi reliés au poste de contrôle. Si l'alerte est donnée, 1D6+2 gardes des bateaux les plus proches mettent 1D3 minutes pour se rendre sur les lieux.

Toutes les heures, le système de surveillance caméra change de fréquence de transmission, et devient aveugle pendant 1 minute. C'est juste le temps qu'il faut pour monter sur un cargo et se cacher. Si l'opération est bien minutée et que les joueurs réussissent leur jet d'escalade (*Climb* Difficulté 20), puis de discrétion (un jet de *Hide* vs. le talent *Spot* des



gardes au poste de surveillance), ils arrivent à s'introduire sur le cargo.

Le bateau le plus proche de la zone est le Meilee, un Yatch-Casino où l'on peut trouver toutes les stars du showbiz de Singapour. L'accès ne se fait que sur invitation. De là, il est possible d'observer la zone des cargos avec des jumelles à infrarouge. Il est aussi possible d'établir une base d'opération temporaire à partir de là.

Bien sûr, il existe de nombreux moyens de pénétrer dans le cargo. Mettre hors d'état le poste de contrôle, utiliser des combinaisons caméléon pour ne pas se faire repérer, torpiller un autre cargo pour détourner l'attention...

Une fois à l'intérieur, soit les agents élimineront les deux gardes, soit ils devront jouer au chat et à la souris pour ne pas être découverts.

Les indices que l'on peut découvrir :

- des paquets de cigarettes de mauvaise qualité, les inscriptions sont en indonésien ;
- un journal de bord dans la cabine du capitaine, on y trouve un relevé du chargement (dents de tigres, etc.), ainsi que les (faux) papiers d'identité de l'agent recherché, un certain Sergueï Dukikoff (le capitaine devait garder les papiers jusqu'au débarquement).
- Une cabine isolée, probablement la cabine où était l'agent que les PJs recherchent. Un peu de sang sur la couchette tendrait à montrer qu'il était ou qu'il a été blessé. Une analyse plus approfondie du sang montre aussi qu'il a été empoisonné. Le type de poison est inconnu mais il semble qu'il ait un effet plutôt lent. Cependant, tout porte à croire que l'agent n'en a plus pour très longtemps. Un recherche approfondie (jet de *Search* Diff : 20) permet de trouver une cache dans une des parois de la cabine. À l'intérieur se trouve une poche comprenant une demi-douzaine de seringues. Deux sont encore pleines. Une analyse plus approfondie permettra de déterminer que le produit dans ces seringues stoppe l'action du poison pendant une vingtaine d'heures.

◆ The International Art Center

Ouverture : Parmi les petites faiblesses de l'Empereur, vous aurez compris que l'opéra chinois tient une place importante. À tel point que l'Empereur n'hésite pas à monter sur scène dès qu'il le peut. C'est dans ces rares moments qu'il est possible de l'atteindre.

Bien sûr, il a fallu monter un stratagème pour ne pas attirer l'attention, mais l'Empereur a pensé à tout. Il y a dix ans, alors qu'il reprenait en main la pègre de Singapour, il dénicha un artiste de seconde zone dont la carrière n'avait jamais décollé et ne décollerait probablement jamais. Leng Chi est son nom. Celui-ci vivait de petits contrats dans des hôtels et de spectacles de rues pour les touristes. L'Empereur lui proposa la gloire en s'arrangeant pour le propulser en haut de l'affiche. La seule condition était que Leng Chi devait cesser de chanter. À chacune des représentations l'Empereur le remplacerait et chanterait à sa place.

Voilà donc 10 ans que Leng Chi est devenu une star. Il s'est plutôt bien adapté à sa nouvelle vie. Cependant, il est persuadé d'avoir autant de talent que l'Empereur, si ce n'est plus et commence à mal vivre cette célébrité qu'il n'a pas méritée. Il alterne les moments d'euphorie et ceux de dépression. Son entourage parle d'alcool, de drogue, de pression du star-system. C'est probablement un peu de tout ça et plus encore.

Une chose est sûre, Leng Chi, ou plutôt l'Empereur à travers Leng Chi a remis l'opéra chinois au goût du jour (ce qui coïncide avec l'arrivée de l'Empereur à Singapour). Chacune de ses rares représentations peut rassembler des milliers de spectateurs. Les critiques sont unanimes, c'est un spectacle qu'il faut voir au moins une fois dans sa vie.

Quelques jours après l'arrivée des agents a lieu l'inauguration de l'International Art Center, le nouvel opéra de Singapour. Tout le beau monde de Singapour dont le Premier ministre sera présent. À cette occasion, Leng Chi/L'Empereur donnera une représentation exceptionnelle. En recoupant des informations et en enquêtant sur Leng Chi, les agents peuvent déduire les intentions de l'Empereur.

Description : Architecturalement, il ressemble à un énorme coquillage de métal et de verre donnant sur la baie. Le bâtiment dispose bien sûr d'une sécurité efficace, mais rien d'insurmontable pour les agents. Il est assez facile de se faire engager en tant que personnel pour la soirée, voire de se faire inviter. La partie se complique si les agents tentent de mettre la main sur l'Empereur. Celui-ci sera extrêmement bien protégé jusqu'à sa montée sur scène. À partir de là, sa protection se réduira à l'ange gardien. Il existe cependant un moyen d'atteindre l'Empereur. Et comme dans tout bon film d'espionnage, cela implique autre chose.

L'Empereur ne dispose pas du talent exceptionnel qu'on lui prête.

Soit, ce n'est pas un débutant, cependant, il n'a rien du phénomène qui conquiert les foules. Son secret repose dans le Générateur d'Emotion à Haute Fréquence. Ce petit appareil envoie un signal qui provoque une sensation de ravissement chez celui qui la perçoit. Pour cela il suffit de le brancher sur un haut-parleur et de l'activer. Le signal lui-même varie en fonction du chant de l'artiste.

Sans ce petit gadget, l'Empereur ne serait qu'un simple chanteur d'opérette. C'est pourquoi, il envoie Pyro et une équipe à lui placer le générateur en plein après-midi.

Pour mettre la main sur le générateur, il suffit d'aller dans la régie de l'International Art Center. Celle-ci est gardée par des hommes de l'Empereur. Cependant, comme la plupart de la sécurité est affectée à l'Empereur lui-même, il ne devrait pas être trop difficile de se

débarrasser de ces quelques gardes. Dans la régie, bien sûr on y trouve aussi un ingénieur du son payé par l'Empereur. Accessoirement c'est lui qui a inventé le générateur. Si le générateur est coupé pendant la représentation, l'Empereur s'en rendra compte très vite (ainsi que les spectateurs). Il fera baisser le rideau prétextant un problème technique. C'est à ce moment qu'il sera le plus vulnérable parce que sans protection rapprochée.

Rencontrer l'Empereur :

L'Empereur ne perd jamais son sang froid, mais sait quand la roue tourne. En position de faiblesse, il sait avouer sa défaite et donner les informations qui lui sont



© Elisabeth Thiery

demandées.

Il peut aussi accueillir les agents si ceux-ci ont montré patte blanche. Dans ce cas, il les recevra dans son QG, qui n'est autre qu'un théâtre et pourra même leur confier la mission de tirer l'affaire de l'Anna Sierra au clair.

◆ Madripoor

Ouverture : Dernière étape du scénario, Madripoor n'est autre que la ville qui abrite le repère des pirates.

Description : Situé à l'ouest de l'archipel indonésien, Madripoor est une micro-nation dirigée par un prince sans scrupule, le prince Baran. La situation de Madripoor est un peu particulière. Comme il n'existe de traité d'extradition avec aucune nation, c'est devenu le repère de nombreuses organisations criminelles, dont la propre bureaucratie de ce



pays. Faire appel à la police est aussi une mauvaise idée. Même si le Chef Tai ne participe, ni même ne profite d'aucune activité illégale, il est convaincu de ne pouvoir agir sur la criminalité de la ville. Il faut dire que le prince Baran semble lui-même au courant de toutes les activités criminelles de Madriport, et qu'il coordonne parfois de telles activités.

La nation de Madriport est composée d'une jungle impénétrable et d'une ville (aussi nommée Madriport). La ville est séparée en deux. D'un côté, Hightown et ses tours de verre et d'acier étincelant, et de l'autre Lowtown et ses rues sales et brumeuses. La criminalité sévit dans les deux quartiers, mais est de « meilleure qualité » à Hightown. La population de Hightown représente 1 % de la population totale et contrôle 90 % des richesses.

Au-delà de la ville, la jungle est tellement dense qu'il est très déconseillé de s'y aventurer. Cependant, on trouve ici et là des petits villages

et des propriétés privées, ainsi que des villages de pêcheurs sur la côte.

Enfin, Madriport est doté d'un aéroport international.

Madriport est devenu un repère pour pirates et notamment pour Tyger Tiger la pirate aux ordres de l'Empereur.

Les agents devraient pouvoir mettre la main sur Tyger Tiger, ou du moins un de ses sbires. On peut souvent les trouver dans un des bars miteux du Lowtown. Il devrait être possible d'organiser un rendez-vous pour négocier la libération du prisonnier. Leur camp est situé en pleine jungle. Il est impossible de s'y rendre si l'on ne connaît pas la localisation précise.

C'est un camp de type militaire avec des baraquements en bois pourri. Il est situé non loin de la côte et notamment de la crique dans laquelle est cachée leur bateau. Le prisonnier est retenu dans le bateau à fond de cale.

CONCLUSION

La fin du scénario est libre, les PJ devraient réussir à libérer Colossus et l'emmener juste à temps pour que sa transformation se passe sans encombre. Le final devra être explosif avec une course de bateaux dans les lagunes de la mer de Chine poursuivis par des pirates armés jusqu'aux dents.

Une fois arrivés à l'agence, c'est une autre histoire...



© Ghislain Thiery