

LES SALAUDS SE CACHENT POUR MOURIR

Scénario *Trauma* par Pelon, plans par La moitié, fiches par Géraud
«Myvyrrian» G. et dessin par Max

Ce scénario est conçu pour des personnages habitués aux coups tordus, aux opérations mercenaires et autres magouilles de barbouzes. Ils sont engagés par un membre du Mossad pour exfiltrer un nazi ayant refait sa vie en Argentine.

Il est conseillé, voire indispensable, que l'un des personnages parle espagnol.

1980, EN ARGENTINE.

Depuis 1977, des juntes se succèdent au pouvoir, toutes plus terribles les unes que les autres. Fourre-tout de nazis, de catholiques nationalistes, et d'anticommunistes, elles usent de la violence et de la torture contre les opposants, mais pas que contre eux.

Le contact des personnages sur place est un militant des droits civiques. Il a été arrêté par un escadron de la mort aux ordres d'un barbouze Français. En trouvant le Français, les personnages trouvent le commando et son prisonnier. Ce dernier leur donne alors le lieu où capturer le nazi.

LE CADRE DE LA MISSION

À la fin de la seconde guerre mondiale, des réseaux secrets possédant de puissants soutiens religieux et politiques ont permis à de nombreux criminels nazis de se réfugier en Amérique du Sud. Le scénario a été écrit pour se dérouler en Argentine, principale destination de ces fuyards. Toutefois, il est aisément transposable dans n'importe quel autre pays du sous-continent américain. Il vous est aussi possible de créer une république bananière juste pour le scénario.

La période historique est importante. Bien que le scénario se déroule pendant l'une des plus sombres périodes que l'Argentine ait vécues, il peut être décalé dans le temps. Tous les pays d'Amérique du Sud ou d'Amérique centrale des années soixante-dix à quatre-vingt-dix ont connu de terribles dictatures. Celles-ci prirent fin avec la guerre froide et la présidence de Bill Clinton aux USA qui limita fortement l'action de la CIA dans le sous-continent, dès 1992.

EN PAYS NEUTRE

Les personnages ont rendez-vous dans la partie ancienne de Genève. David Klein, leur contact, les attend au Garde Suisse, un bouge sinistre situé au fond d'une impasse et où détonnent quelques costards-cravates. Klein est une véritable caricature d'affiche de propagande antisémite des années 30.

Mission : capturer et exfiltrer d'Argentine un ressortissant croate, Esteban Gutierrez, alias Dinko Sakic, l'ancien commandant



Oustachi du camp de concentration de Jasenovac (Croatie), puis le livrer en Israël (une ambassade fera l'affaire). Depuis l'enlèvement d'Eichmann dans les années 60, le Mossad préfère sous-traiter.

Salaires : 10 000\$ par tête, virés sur un compte en Suisse, plus une avance globale de 5 000\$ pour les frais.

Guttierez a été repéré dans la province de Rio Negro. Klein leur donne un dossier contenant plusieurs photos volées de leur cible fumant le cigare sur un balcon, photos prises à plusieurs jours d'intervalle. Deux autres photos montrent des hommes en armes devant une résidence et portent au dos la mention « gardes du corps ». L'adresse de la salle de tango appartenant à leur contact sur place, Eduardo Sancha, est griffonnée sur le rabat intérieur de la pochette.

Le dossier comporte également l'adresse de Gustavo Amarillo, un trafiquant d'armes local.

ARRIVÉE AU PAYS DU TANGO

Lisez aux joueurs cette phrase pour les mettre dans l'ambiance :

« D'abord, nous tuons tous les agents de la subversion, puis leurs collaborateurs, et puis leurs sympathisants ; ensuite, viendront les indifférents et enfin, pour terminer, les indécis »

Général Ibérico Saint-Jean, gouverneur de Buenos Aires

Lorsqu'ils débarquent à l'aéroport de Buenos Aires, les personnages peuvent de suite ressentir l'atmosphère pesante qui y règne. Les rues sont tristes, les balcons sont muets, et de nombreux militaires patrouillent.

Leur correspondance pour Bariloche étant 24 h plus tard, ils peuvent prendre le temps de faire

un brin de tourisme. Parlez d'échanges de coups de feu résonnant ça et là, des façades d'immeubles criblées de balles, des carcasses de véhicules carbonisés, et des cadavres de chiens pour rendre l'atmosphère oppressante (ajoutez des pendus aux poteaux téléphoniques si nécessaire). Si les personnages sortent de la ville, vous pouvez ajouter des cadavres dans les fossés ou des maisons écroulées pour renforcer l'aspect sordide du pays.

Bariloche

Après une journée de patience, puis quelques heures de vol, ils atterrissent à Bariloche. Comme l'aéroport est situé à plusieurs heures de route, le trajet est l'occasion de découvrir que la région est sauvage, fortement boisée et peu peuplée. Aux carrefours routiers, hors les voies principales, toutes les routes secondaires sont des chemins de terre battue.

Bariloche est la Capitale de la province de Rio Negro, cette ville d'une centaine de milliers d'habitants se situe à 900m d'altitude sur les rives d'un lac andin, à proximité de la frontière chilienne. C'est un endroit très touristique, une station de ski, et un lieu de villégiature pour la riche bourgeoisie et pour les touristes étrangers. L'ambiance y est beaucoup plus détendue. On y parle de nombreuses langues et les pauvres sont tenus à l'écart. La ville rappelle Genève, des militaires en plus.

Militaires

Ils possèdent 18 à 20 points de vie et des compétences aux armes de 12. S'ils pensent qu'ils risquent de mourir, ils prennent la fuite.

Ils sont principalement équipés d'armes américaines, fusil M16, mitrailleuse M60 et Colt Commander.

Se déplacer

Les personnages peuvent acheter un Landrover ou une américaine d'occasion pour 4500\$ ou un vieux camion GMC pour 500\$. La route est parsemée de check-points, des chicanes faites avec des sacs de sable, où l'armée fouille les véhicules et vérifie les identités. La fouille des étrangers est moins intensive et se porte principalement sur la recherche d'appareils photos. Un jet de dissimulation ou un jet de baratin avec la somme adéquate (minimum 500\$) permet de soustraire les armes au contrôle.

Hors de la ville, le groupe peut tomber sur une patrouille de quatre hommes en jeep, une mitrailleuse M60 montée sur la plateforme arrière. Vous pouvez renforcer la patrouille si vous le jugez nécessaire.



Pimenter le véhicule : si le choix s'est porté sur le GMC, le conducteur doit réussir un jet de chance à chaque utilisation importante, en cas d'échec le véhicule a un problème de moteur ou de frein.

Flingues de concours et puissance de feu d'un croiseur

Une fois sur place, les personnages doivent rencontrer leur « équipementier ». Sa « boutique » se trouve sur une place touristique, au sous-sol d'un charmant magasin de jouets en

Quelques exemples de prix

Arme de poing : 200 à 600\$
Pistolet Mitrailleur ou Fusil Mitrailleur : 500 à 1000\$
Fusil à pompe : 200 à 700\$
Boîte de cartouches (50) : 50\$
Lunette de visée (x4) : 100\$

bois. Amarillo ne fait pas de politique, il accueille dans sa cave indifféremment trafiquants de drogue et guérilleros. Tant que ceux-ci payent, peu importe. Les PJ peuvent s'approvisionner dans la limite du raisonnable (fixez éventuellement cette limite par des jets de chance).

Pimenter la scène : Une descente de police peut avoir lieu alors que les personnages sont en train d'acheter leurs armes. S'ils ne tentent rien de regrettable, une poignée de main pleine de billets entre Sanchez et un policier règle la situation.

MAIS OÙ SONT DONC PASSÉS SANCHA ET COMPAGNIE ?

Lorsque les personnages se rendent à l'endroit indiqué pour rencontrer leur contact, ils trouvent la salle de tango dévastée. Sancha est professeur de tango, mais aussi militant des droits civiques. Il a été enlevé avec ses élèves par des hommes armés, le jour précédent. La police s'est quasiment abstenue d'enquêter.

Un des voisins a été témoin de la scène. Interrogé, il lâche que l'un des ravisseurs était du même genre qu'eux, un étranger qui donnait des consignes au commando de ravisseurs. Si l'un des personnages est Français, le témoin ajoute qu'il a le même accent que cet homme.

Pimenter la scène : un autre témoin peut leur révéler que la fille du colonel Estevez se trouvait dans la troupe de danseurs. Estevez va mener l'enquête sur les talons des personnages, avec une rare violence, apparaissant toujours

dans le champs de vision des PJ quand ils quittent une scène.

Les cons, ça OAS tout

À la fin de la guerre d'Algérie, la France a envoyé dans toute l'Amérique du Sud ses membres des services secrets trop proches de l'OAS. Depuis 1962, ces conseillers militaires, spécialistes de la lutte de contre-guérilla, apprennent aux militaires des juntes sud-américaines et aux services secrets américains les tactiques et les méthodes utilisées contre le FLN. Un jet de politique permet de connaître cette information.

En enquêtant, les personnages découvrent un bar où se réunissent des flingues à louer. La conversation (et les bonnes questions) avec les gens sur place, leur permet d'apprendre qu'un français ayant ses ouvertures dans les milieux hauts placés et militaires est établi ici de longue date. Il se nomme Guillaume Saurin et n'a aucune raison de se cacher. Il occupe un appartement spacieux dans la vieille ville et son

adresse peut être trouvée en consultant le bottin local.

Pimenter la scène : Le bar se trouve dans un quartier interlope où les couteaux sortent facilement. Les joueurs doivent jouer intelligemment pour obtenir les informations sans effusion de sang. A défaut de bottin, ils ont le nom du quartier et la description de la maison où habite Saurin. Si les joueurs ont manqué de finesse, Saurin a reçu un coup de fil le prévenant à leur sujet.

Ne nous fâchons pas

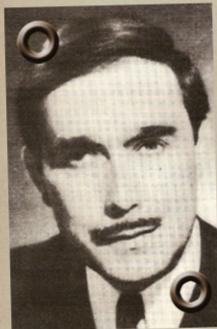
Il n'est pas venu en Argentine en simple touriste, comme le témoigne sa bonne forme physique malgré ses 55 ans et le flingue qu'il dissimule sur lui. Il se défendra, mais ne prendra pas de risques inutiles. Les personnages sont libres d'employer la méthode qui leur convient pour l'obliger à révéler où a été emmené Sancha.

Pimenter la scène : Guillaume Saurin s'échappe par la fenêtre et une course poursuite dans les ruelles s'engage.

PNJ

NOM: Guillaume Saurin

DANGEREUX



DESCRIPTION: Saurin est un ancien du SDECE (Service de Documentation Extérieure et de Contre-Espionnage, le service de renseignement de l'Armée Française) qu'il a rejoint après la Guerre d'Algérie. Il reconnaît un baroudeur quand il le voit. Les personnages doivent donc l'approcher avec prudence.

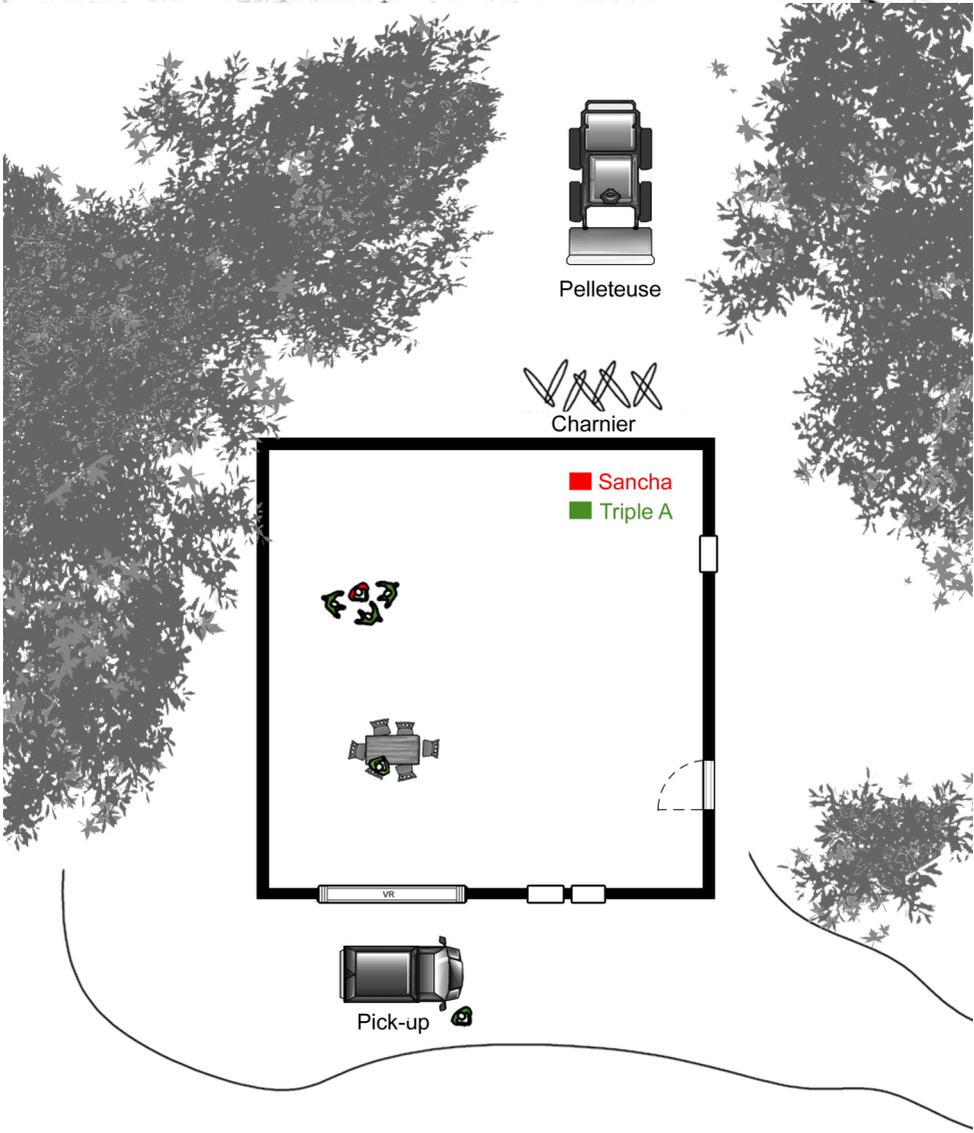
CARACTERISTIQUES

Points de vie	21
Compétences	
Armes diverses	17
Close combat	17
Courir Sprint	12
Courir Fond	12
Grimper	12
Sauter	12

EQUIPEMENT

Armes: MAC 50 (porté), MAT49 (souvenir d'Algérie, dans son appartement)

Protection: aucune (gilet pare-balle dans son appartement)



Pelleuse



Charnier

Sancha

Triple A



Pick-up

Faut bouffer de l'andouillette

La troupe de tango a été enlevée par le tristement célèbre Escadron de la Mort Triple A. Sancha est enfermé dans un petit hangar à quelques kilomètres de la ville, en pleine forêt. Attaché sur une chaise au centre de la pièce, il est torturé par les membres de l'escadron, persuadés qu'il travaille pour l'étranger. Ses élèves ont été passés par les armes dès leur arrivée et les corps des victimes ont été jetés le long du mur arrière du bâtiment. Une pelleuse parquée là est prévue pour réaliser la fosse commune.

Une fois libéré, Sancha demande aux PJ de l'emmener avec eux. Il leur révèle que l'endroit où se trouve Guttierrez est sévèrement gardé.

Pimenter la scène : à peine les personnages ont-ils disposé de l'escadron, que les jeeps du colonel Estevez arrivent. Autre possibilité, plusieurs membres de la troupe sont encore vivants mais nécessitent des soins rapidement. Sancha refuse de donner l'information tant que les PJ ne se sont pas occupés des blessés.

Triple A

L'escadron est composé de cinq hommes armés de fusil M16 et de colt commander. Ils possèdent 18 à 20 points de vie et des compétences aux armes de 12 à 14. S'ils pensent qu'ils risquent de mourir, ils prennent la fuite.

MON BEAU CHALET

Dans un magnifique parc naturel, une communauté d'Européens a construit une douzaine de jolis chalets rappelant les alpages bavarois. Desservi par un chemin cahoteux, le village compte huit chalets abritant des habitants souriants qui élèvent leurs charmantes têtes blondes, une école, une réserve/ magasin

Nazillons

Les villageois non combattant possèdent 15 points de vie et une compétence aux armes de 10. S'ils ne prennent aucun risque, ils ne savent pas non plus user du couvert. Dès qu'ils font feu ils sont totalement à découvert. Dans chaque chalet abritant une famille se trouve un fusil Kar98k.

général, un cantonnement/armurerie, et enfin la demeure de la cible. Un hangar accueille deux jeeps et un landrover. En dehors des gardes du corps de Guttierrez, il y a seize femmes, dix-huit hommes non combattants, et une dizaine d'enfants. Huit hommes restent au village en journée, tandis que les autres partent travailler à bord d'une jeep et du landrover, de sept heures du matin à seize heures.

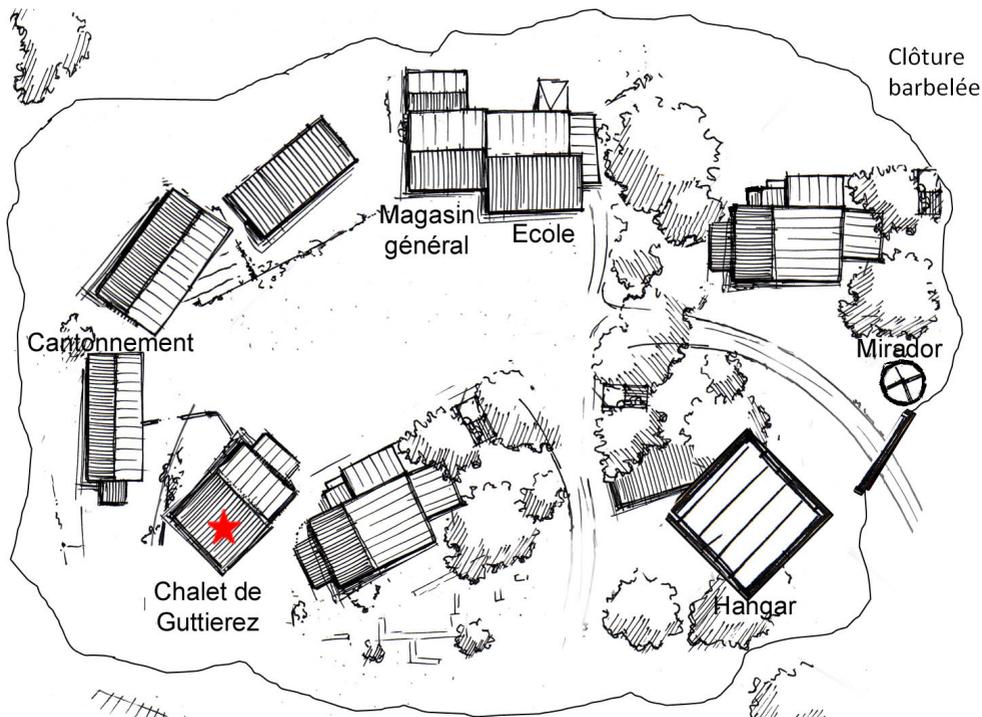
Quelques étrangetés dénotent toutefois dans ce lieu d'apparence si paisible. Une observation à la jumelle révèle des aryens bottés et armés des traditionnels Kar98K ou MP40. Organisés en deux patrouilles de deux, ils sont relevés toutes les deux heures. Un mirador situé au coin ouest couvre une bonne partie des environs, dont la route. Huit gardes sont de repos dans le cantonnement ou jouent aux cartes à l'ombre du bâtiment.

En observant attentivement le chalet de la cible, les personnages peuvent distinguer deux gardes du corps qui ne quittent pas d'une semelle le maître des lieux.

Pimenter la scène : les personnages arrivent le 20 Avril, en pleine fête de la naissance du Führer. Bal avec accordéon et danseurs en culotte de peau.

Course poursuite

Comme il n'existe qu'un chemin d'accès au village, il est aisé de deviner par où chercher les fuyards. La piste est défoncée et donne un malus de -6 (sauf pour



les 4x4 et les 6x6 qui conservent leur malus standard). Il faut doser les jets de poursuite jusqu'à l'accès à une route bitumée, mais pleine de graviers, qui donne un malus de -1 à tous.

Tous les véhicules que les personnages ont laissés en état partent à leur poursuite. Trois hommes se trouvent dans chaque véhicule. Si les gardes survivants ne sont pas suffisants, des villageois complètent l'équipage.

Ils tirent sur les pneus du véhicule des PJ, ou tentent de le dépasser pour tirer dans le moteur. Leurs tirs évitent soigneusement l'habitable pour ne pas toucher Guttierrez. Si le véhicule des personnages est un camion, ils essaient de monter à bord. Si c'est une voiture, ils cherchent à la pousser dans un fossé.

Pimenter la scène : le début de la poursuite se fait sur des routes à

flanc de précipice. Un check-point barre la route, et les personnages foncent dessus. Coup de chance, les soldats sur place sont avinés et tirent avec un malus de -2 à -4.

ESCAPADE

Une fois débarrassés de leurs poursuivants, les personnages doivent quitter l'Argentine. Différents moyens existent :

- Traverser la frontière chilienne, puis prendre un navire marchand. Embarquer sur un navire marchand directement depuis un port argentin est risqué, la dictature y étant plus féroce que dans le pays limitrophe.

- Payer un pilote possédant un petit avion pour atteindre les Malouines (Royaume-Uni), ou prendre un bateau pour s'y rendre.

Les joueurs proposeront certainement d'autres options. Laissez-les chercher et donnez-leur des pistes s'ils pataugent. Il faut

espérer qu'ils y auront réfléchi avant l'enlèvement. Ils peuvent droguer leur prisonnier, l'enfermer et l'attacher dans une soute, s'assurer la complicité des convoyeurs, etc. N'importe quelle ambassade d'Israël hors Amérique du Sud accepte la livraison du colis après avoir effectué les vérifications d'usage.

ÉPILOGUE

Les personnages apprendront que l'homme qu'ils ont capturé est en fait l'aide de camp de Dinko Sakic. Ce dernier sera réellement arrêté dans les années 90.

PNJ

NOM: Nazis

SECONDS COUTEAUX

DESCRIPTION: Les gardes du village sont des Oustachis fanatiques. Ils font tout pour protéger et libérer Dinko Sakic.

CARACTERISTIQUES

Points de vie	18 à 20
Compétences	
Armes diverses	14
Close Combat	12
Remarquer	12
Conduite auto	12 à 14

EQUIPEMENT

Armes: Les patrouilles ont des armes « folkloriques », datant de la seconde guerre mondiale, kar98k et MP40. Le mirador est équipé d'une mitrailleuse MG34. L'armurerie dispose de six mitraillettes MP40, quatre fusils M16, et d'une caisse de douze grenades à manche M24.

MP40



Véhicules

Landrover : véhicule 4x4, maniabilité -2, vitesse 100km/h, non équipé de ceintures, catégorie B

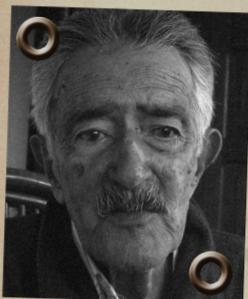
Voiture Américaine: maniabilité -2, vitesse 140km/h, équipée de ceintures, catégorie A (ceintures mises) ou B

Jeep: véhicule 4x4, maniabilité -2, vitesse 90km/h, non équipée de ceinture, catégorie C

GMC: véhicule 6x6 maniabilité -3, vitesse 70km/h, non équipé de ceintures, conduite PL, catégorie B

NOM: Guttierrez alias Dinko Sakic

CIBLE



DESCRIPTION: vieil homme qui défend sa vie avec courage, mais sans prendre de risque inutile. Une fois capturé, il traite les personnages avec morgue, et si la moindre chance se présente, il tente de s'enfuir.

CARACTERISTIQUES

Points de vie 18
 Compétences
 Armes 16
 Combat de rue 12
 Courir Sprint 12
 Courir Fond 10
 Remarquer 10
 Se cacher 12

EQUIPEMENT

Armes: Luger P08

Protection: aucune



LUGER P08

Armement des PNJ

Nom	Catégorie	Calibre	Type de mécanisme	Capacité	Rapidité de tir	Temps de rechargement	Modificateur de dégâts
Colt Commander	2	11.43x23	S.A.	Char. 7	6	1 round	+12
Luger P08	2	9x19	S.A.	Char. 8	6	1 round	+13
MAC 50	2	9x19	S.A.	Char. 9	6	1 round	+13
Kar98k	4	7,92x57	Culasse à verrou	Clip. 5	3	1 round	+17
M16	5	5.56x45	S.T.	Char. 20	18	1 round	+14
M60	5	7.62x51	Auto	Ban. 100	18	2 rounds	+16
MG34	5	7,92x57	Auto	Band 50	18	2 rounds	+17
MP 40	6	9x19	Auto	Char. 32	18	1 round	+13
MAT 49	6	9x19	Auto	Char. 32	18	1 round	+13

Grenades à manche M24: temporisation 4s, Poids 595g, Rayon de l'explosion: souffle 10m/ MD+18, éclats 25m/ MD+10.