

L'organisation criminelle
MEDUSA



STRISCIA EST UN JEU DE RÔLE ÉCRIT PAR KOBAYASHI
ET ÉDITÉ PAR LES LIVRES DE L'OURS

Cette aide de jeu pour Striscia, non officielle, est créée dans le but de proposer, non pas un nouveau décor pour le Capitaine, mais une organisation criminelle à Vicerezzo : Medusa. Ses origines remontent à l'Antiquité, mais son importance commence seulement à prendre de l'ampleur au XVIIe siècle. D'activités classiques comme le vol ou l'extorsion, elle a évolué vers le crime financier, l'influence, l'information et la lutte de pouvoir.

Le Capitaine peut utiliser cette aide de jeu de différentes façons :

Medusa peut être un simple acteur de la cité de Vicerezzo auquel les personnages pourront parfois avoir à faire. Que ce soit l'adversaire d'un jour ou un ennemi récurrent, le crime organisé est toujours un objet de scénario intéressant pour mettre l'héroïsme des personnages-joueurs en valeur. Et donc, une opportunité pour inclure la criminalité dans les scénarios joués, par petites touches, ou comme l'un des intervenants principaux qui empoisonnent régulièrement le quotidien. Les spadassins sont alors les héros qui protègent celles et ceux qui subissent les foudres de Medusa, à commencer par eux-mêmes.

Medusa, peut aussi être une source d'ambiguïté, dans le sens où moyennant un certain respect des engagements pris, les personnages peuvent en obtenir des informations contre service, ou même des missions sans forcément connaître directement leur commanditaire. Quelles peuvent-être les conséquences quand les personnages découvrent pourquoi ils ont du accomplir telle mission, comme protéger un individu qui s'avère en fait être un criminel menacé par des concurrents, ou récupérer une information capitale mais en devant se salir les mains pour l'obtenir ?

Et puis, Medusa peut-être l'occasion unique pour proposer aux joueurs d'incarner des membres de cette organisation et de faire de Striscia, le temps d'un scénario ou d'une campagne, des criminels. Il suffit d'imaginer des spadassins qui intègrent Medusa et qui entrent dans ce jeu dangereux mais palpitant de la lutte des clans criminels, des enjeux de pouvoirs et d'opérations diverses : exfiltrations, assassinats, vol de haut rang, libération de prisonniers, cambriolage, chantage... Certes *Striscia* ne serait plus vraiment lui-même, mais pourquoi pas tenter de jouer dans cet univers sous un autre angle d'attaque ?

Enfin, le Capitaine aura quelques outils pour créer ses propres criminels, qu'ils agissent seuls ou en bande organisée.

NOTE : avant tout, il est conseillé de se reporter à l'édition révisée de *Striscia* et de lire le chapitre introductif *Avant de Partir (Terres d'Exil, volume premier)*, pour bien comprendre l'aide de jeu dans son ensemble.

EN MATIÈRE DE CRIME, IL FAUT FERMER LA PORTE À LA PITIÉ.
Cardinal de Richelieu, *Les maximes d'État*

TABLE DES MATIÈRES

L'organisation Medusa.....	4
Medusa à Vicerezzo.....	7
Medusa au-delà de Vicerezzo.....	9
Medusa, source d'ombres.....	11
Les mythes de Medusa.....	13
Autres groupes criminels.....	15
Créer ses criminels.....	16

CRÉDITS

TEXTES, MISE EN PAGE ET CORRECTIONS

Solaris

ILLUSTRATIONS

Diego Velázquez, Giovanni Antonio Canal, Ivan Aivazovsky, Salvator Rosa

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Salvator Rosa

DES LIENS

Le site de l'éditeur : <http://livresdelours.blogspot.fr/>

Le forum : <http://forumsdelours.vraiforum.com>

Google + et Facebook : Alexandre Kobayashi

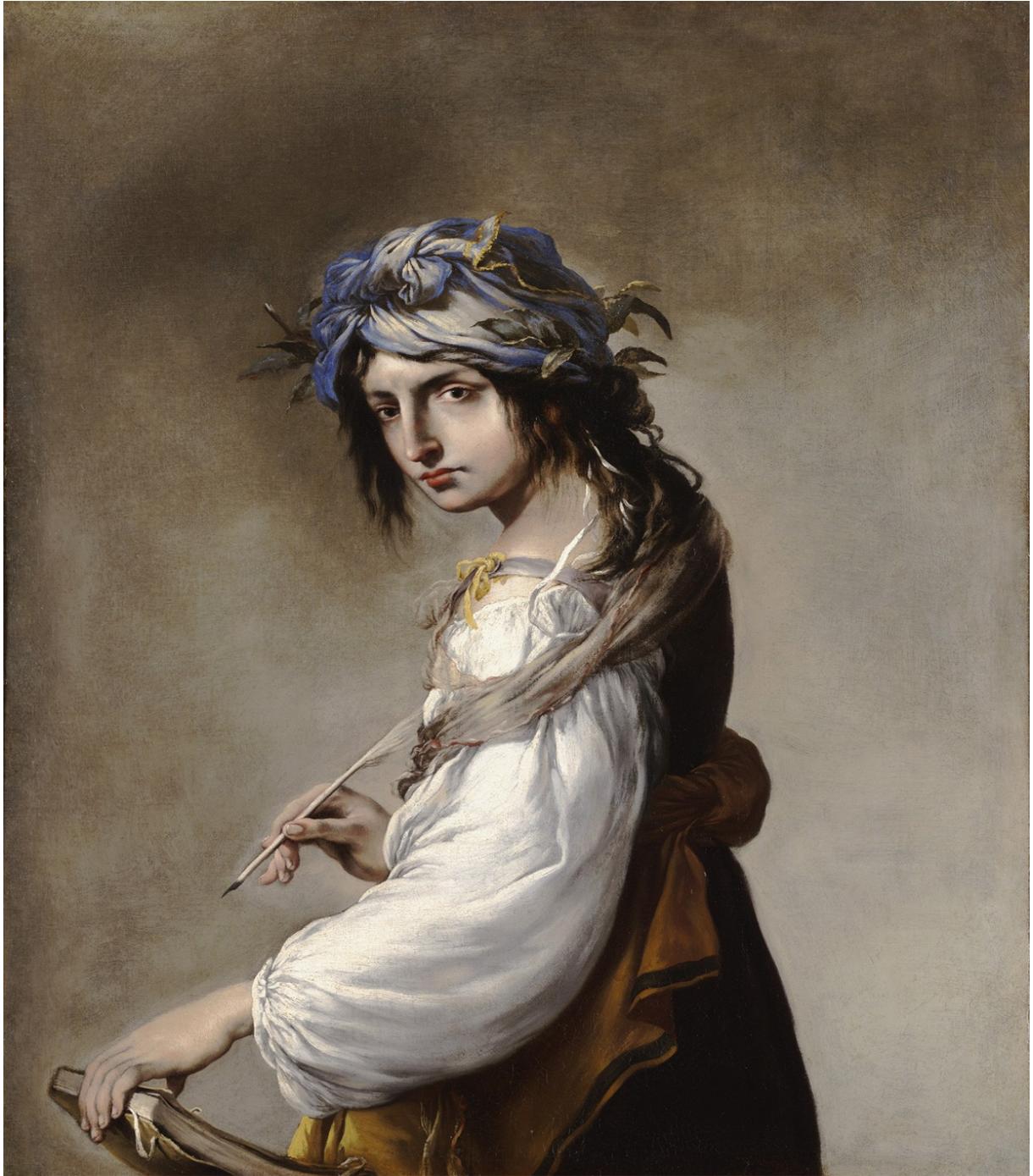
Mon site rôlistique : <http://http://solarisblog.canalblog.com/>

Ma boutique : <https://www.lulu.com/shop/search.ep?keyWords=sol+solaris&type=>

INSPIRATIONS

LECTURES : *Janua Vera* de Jean-Philippe Jaworski, *Les salauds gentilshommes* de Scott Lynch, *Les sept cités* de Pierre Pevel.

MUSIQUES : Luc Arbogast, Rossini, Vivaldi.



L'ORGANISATION MEDUSA

Medusa est une organisation criminelle qui existe depuis des décennies sur Vicerezzo et au-delà : elle a des ramifications dans des lieux où le pouvoir de Vicerezzo est présent, comme par exemple des comptoirs.

Et, les personnes qui travaillent pour elles ont des niveaux d'initiation qui servent à donner les informations strictement nécessaires, et ainsi, protéger Medusa lors d'un interrogatoire ou d'une trahison éventuels.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Medusa est loin d'être toute puissante, et ironie du sort, pourrait même être facilement démantelée. Mais elle tire sa force de sa grande discrétion et surtout, de sa capacité à s'être créé un réseau, avec quelques personnalités bien placées qui lui permettent de continuer tranquillement ses activités. Et tant que ses moyens de pression existeront, Medusa a encore de beaux jours devant elle.

L'organisation disposerait d'une centaine d'individus répartis sur Vicerezzo et ses alentours, qui travaillent de manière directe, ou qui sont des appuis dans ses affaires. Un simple fermier qui accepte, moyennant quelques pièces, de laisser une grange libre peut se révéler un indicateur pour remonter la piste de Medusa. Ce fermier n'est pas membre de l'organisation, mais contribue à son succès. De même, un bourgeois qui bénéficie d'un soutien pour obtenir une charge des autorités, rendra quelques services, même légers, mais primordiaux pour les membres de Medusa.

Après, Medusa a bien sûr des têtes pensantes et des personnes d'actions qui agissent directement pour son compte, que ce soient hommes, femmes, ou enfants, avec des talents différents mais tous bien utiles : alphabétisme, combat, relations, jeu d'acteur, bonne connaissance de la cité... Et si une partie agit en agents dormants qui ne seront peut-être même pas sollicités (ce qui les aide à accepter l'organisation vu qu'elle ne demande finalement rien), ces derniers sont des ressources potentielles qui pourront forcément s'avérer utiles en temps voulus.

HISTOIRE DE L'ORGANISATION

L'origine même de Medusa se perd dans les méandres de Vicerezzo. Certains prétendent qu'elle est héritière d'un groupe de nobles autrefois opposés au doge et qui souhaitaient constituer une vraie république populaire en déstabilisant les autorités, et que leur création leur aurait échappé au fil du temps. D'autres prétendent que ce sont les califars qui auraient financé des petites frappes prometteuses pour mettre en place une vraie organisation criminelle afin d'affaiblir Vicerezzo et d'autres cités-états d'Italica.

Son histoire est bien plus compliquée : Medusa est longtemps restée en sommeil et, ce n'est que depuis quelques décennies qu'elle a repris ses activités sur Vicerezzo et qu'elle commence à s'étendre en dehors de cette cité, tels des tentacules d'un poulpe affamé. Mais il y a un peu de vrai dans les précédentes rumeurs. En effet, c'est sous l'Antiquité que des nobles ont souhaité déstabiliser l'ancien Sénat en constituant une société secrète. Par souci de discrétion, son noyau fut placé à Vicerezzo. Mais entre temps, la République est tombée d'elle-même pour devenir empire, et Medusa, nécrosée par ses propres têtes, est devenu une organisation criminelle virevoltante au fil des siècles.

MEDUSA AU XVIIÈ SIÈCLE

Depuis, Medusa est devenue une organisation criminelle qui pratique le vol, l'extorsion, la contrebande et, si nécessaire, le crime. Sans avoir de volonté hégémonique, elle est tolérée dans le milieu, au même titre que d'autres groupes de hors-la-loi ou criminels, tant que leurs affaires ne se croisent pas. Mais depuis quelques années, Medusa grandit davantage et commence à mieux s'affirmer en éliminant quelques rivaux, de manière très discrète. Sa puissance augmente et ses moyens d'actions aussi : par exemple, le meurtre n'est plus un accident parfois nécessaire, mais une vraie méthode.

Medusa intervient dans la contrebande, la finance et depuis peu, dans l'information qu'elle cumule avec avidité. Sur le plan social, comme à ses origines, elle monte en verticalité et tente de se rapprocher des nobles et des puissants. Bien sûr, Vicerezzo reste une cité à l'importance relative, mais Medusa a déjà commencé à développer ses ramifications sur ses comptoirs et son voisinage.

Aujourd'hui, cette organisation est à un tournant de son histoire. Soit elle manque le coche, et restera une petite structure, voire disparaîtra, soit elle saura faire fructifier ses ambitions et deviendra une grande organisation criminelle, capable de s'infiltrer dans tous les rouages de la société, à l'échelle de plusieurs cités.

LA STRUCTURE DE MEDUSA

Personne ne sait vraiment qui dirige Medusa. Il s'agit d'un petit nombre de personnes qui est à sa tête. Il existe 5 niveaux d'initiation dans son organisation :

- le vivier : ceux sont les gens qui agissent pour Medusa sans en avoir conscience. Il peut s'agir d'informateurs, de receleurs ou encore de petites frappes.
- les recrues : elles agissent en ayant conscience d'appartenir à un groupe de hors-la-loi, mais sans avoir conscience de l'entité Medusa.
- les bras droits : ils sont les petits chefs et dirigent des petits groupes à l'échelle d'une activité et/ou d'un quartier : un groupe de contrebandiers, de petites frappes ou encore de cambrioleurs...
- les têtes : elles sont cinq et se réunissent quand cela paraît nécessaire pour prendre les décisions stratégiques. Ce sont également elles qui gèrent directement les ressources et mouvements financiers de Medusa.

Chaque personne n'agit qu'en ayant connaissance de ce qui concerne directement sa mission. L'idée n'est pas de cloisonner Medusa et de la rendre ingérable, mais bien de la préserver en distillant les informations juste comme il est nécessaire. Et pour appuyer cela, excepté dans le vivier, chaque membre utilise un nom d'emprunt qui sert à brouiller les pistes.

La taille encore réduite de Medusa est son talon d'Achille. En effet, il est encore possible de remonter les pistes et de couper les têtes pensantes avec un beau travail d'enquête et de la patience. Mais, Medusa grandit et il sera bientôt plus difficile d'agir contre elle et de l'éliminer : quand une branche sera coupée, d'autres continueront de nourrir cette organisation.



MEDUSA À VICEREZZO

C'est dans ce chapitre que le Capitaine trouvera des lieux clés pour cette organisation, mais aussi des personnes de plus ou moins grande importance qui agissent pour elle. L'idée est d'offrir un panel d'inspirations, le Capitaine a bien sûr tout loisir pour y ajouter ses propres créations.

LA CATHÉDRALE ST FRANCESCO

Quoi de plus banal que de venir à la messe et parfois se confesser auprès de Dieu. Sauf quand une grenouille de bénitier, membre d'une bande de gamins des rues, tente d'espionner les conversations pour ensuite tout balancer à son contact...

Altero, grenouille de bénitier et recrue de Medusa
Ezzio, pas pratiquant pour deux sous, mais contact d'Altero

LA COQUILLE

C'est un tripot perdu sur le port, qui appartient officieusement à Medusa. Débit de boissons le jour, à partir de la tombée de la nuit, il devient réservé aux seuls connaisseurs. C'est un endroit où l'on boit et joue, mais où l'on peut aussi pratiquer certaines déviances. Une cache existe dans la cave pour fuir dans les égouts. Enfin, la Coquille ferme parfois pour y réunir certains membres de Medusa.

Amelia, dirige les serveuses/prostituées
Baldo, tenancier et fin tireur
Regino, client régulier
Stefano, colosse de la porte d'entrée

LA STRISCIA NERA

École concurrente de la Scuola Caraglio, ce n'est pas un lieu stratégique pour l'organisation, mais toute information est toujours bonne à prendre, en particulier sur ses participants parfois de haute condition sociale, grâce à un élève membre de Médusa.

Mathurin, élève et amant sans passion de Violetta, informe Medusa
Violetta, dame de compagnie de la fille di Luca, et folle amoureuse de Mathurin

LE PALAIS DU DOGE

C'est un endroit où la garde veille, et où il est difficile de ne pas éveiller les soupçons des espions du palais. Mais contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce n'est pas un lieu important pour les activités de Medusa. Cependant, y récupérer des informations et surveiller les allées et venues est déjà très instructif.

Baldo, agent du Califat, mais qui pourrait compliquer les activités de Galdino
Galdino, serviteur et informateur pour Medusa
Tarsilia, noble veuve et amante en secret de Galdino

LE QUARTIER DES HALLES

Un des poumons de la cité, qui amène beaucoup de monde d'origines diverses, et qui est également un lieu d'échange primordial pour les activités criminelles, dont celles de Medusa.

Cassio, agent du guet plein de (mauvais) zèle et donc à éviter
Fritz, gamin d'origine impériale et voleur de rue
Graziella, vieille prostituée qui entend et voit des choses
Konrad, contrebandier d'armes qui revend sans œillères
Madeleine, cantinière à la caserne qui fait son marché, n'a pas sa langue dans sa poche
Telmo, coéquipier corrompu de Cassio, qui vendrait ses parents si ce n'était déjà fait

LE TIRE-BOUCHON

Bel établissement spécialisé dans la cuisine royaliste. Situé sur l'axe séparant les quartiers des Banques et du Palais, sa clientèle est aisée. Certaines affaires y sont régulièrement négociées.

Bartolomeo, banquier sans état d'âme
Camilla, serveuse cupide et prête à tout pour devenir quelqu'un
Ludivine, femme du patron qui dirige le service
Maximilien, patron éduqué de l'établissement
Serafino, client et riche mécène, et surtout, une des cinq têtes de Médusa

LES ABATTOIRS CARNE TENERA

Cette entreprise du quartier des abattoirs appartient à Luigi Ferra, membre de Medusa. C'est un des lieux qui permet d'enrichir cette organisation et qui a une autre vertu très appréciée : être en capacité de faire disparaître des corps.

Luigi Ferra, propriétaire peu commode des abattoirs Carne Tenera
Felipe, son second muet, d'origine iber, très doué dans la découpe des viandes.

LES ÉGOUTS

Certes, tout Vicerezzo ne bénéficie pas d'un réseau d'égouts, mais une zone, déjà construite sous l'Antiquité, permet de relier certains points de la cité. Medusa sait en utiliser une partie pour y avoir établi des caches et des passages réguliers, et même quelques cellules pour y isoler provisoirement des prisonniers.

Fabiola, sans-abri qui sait se dissimuler dans les égouts.
Marconi, gamin des rues et un des guides des égouts pour Medusa.

LES FORGES STAUFENHEIM

Rien de bien sensible ici, mais certains employés sont prêts à faire des heures supplémentaires pour améliorer l'ordinaire : participer à des intimidations, servir de petites frappes ou encore donner quelques informations d'apparence banales.

Bonifacio, tête pensante d'une bande de copains des forges.
Carlo, Danilo et Salvator, suivent les bons plans de Bonifacio

MEDUSA AU-DELÀ DE VICEREZZO

Medusa a pour ambition d'étendre ses activités au-delà de l'enceinte de Vicerezzo. Dans certains cas, il s'agit simplement d'étudier les opportunités éventuelles, mais pour d'autres sites, il y a clairement l'ambition d'y prendre pied et de devenir l'acteur majeur de la criminalité locale.

ESRA, CITÉ DU CALIFAT

Si la cité est loin de Vicerezzo, elle n'en reste pas moins un des accès des Occidentaux aux Califat. Medusa y a donc envoyé un de ses agents en tant qu'observateur.

Duccio, négociant en épices travaillant pour Medusa
Walid, jeune guide local pour Duccio

LIBERTA, CITÉ PIRATE

C'est plus pour apprendre et renforcer ses propres méthodes que pour s'y étendre, mais Medusa y a dépêcher un de ses membres.

Ivano, qui travaille sous couverture à la garnison.

SCAVOLI, CITÉ RIVALE

Les enjeux sont très importants avec Scavoli, et Medusa commence à la prospecter et y développer ses activités (se reporter également au supplément *Mémoires d'un spadassin*). Une prochaine guerre de clans ?

Giovanni, envoyé de Medusa et chef d'un groupe de contrebandiers.
Melissa, jeune noble de Scavoli manipulée par Giovanni
Peronne, chef de la Milice des ombres, une bande rivale sur Scavoli

MARSILIA, LE COMPTOIR LOINTAIN

Situé sur la côte sud du Royaume, Vicerezzo y tient un important comptoir.

Matteo, négociant et financeur de Medusa
Kader, trafiquant qui tient une boutique, et espion pour Medusa



MEDUSA, SOURCE D'OMBRES

Medusa est une organisation habituée à prospérer à l'abri des regards. Plus elle reste secrète au plus grand nombre, et plus elle peut espérer survivre et se développer. Cependant, elle se fait des ennemis et se doit d'être à la fois prudente et offensive, si elle ne veut pas sombrer.

LES AUTORITÉS LOCALES

À mesure que la puissance de Medusa grandit, il est de plus en plus difficile de l'éradiquer. Un petit groupe est plus facilement discret, mais son élimination n'est pas forcément complexe à mettre en œuvre. En revanche, plus un groupe criminel grossit et s'insère dans les rouages de la société, et plus il est délicat de le contrer.

Medusa est à une étape de son existence où il serait encore possible d'agir contre elle. Mais déjà, il faut être capable d'envisager de couper des têtes et de donc de remettre en question les implications que certaines personnalités peuvent avoir avec Medusa.

Il faut aussi bien comprendre que les hommes du guet ne sont pas tous irréprochables, et que rien que le fait d'accepter quelques petits avantages en nature ne fait pas pencher la balance de la Justice dans le bon sens. Sans parler que plus certains d'entre-eux sont impliqués, plus leur famille est en danger. L'application de la Loi est donc évidemment compromise. Il est alors délicat pour les juges de travailler, surtout si eux-mêmes sont corrompus, voir menacés. Le doge et les personnes de pouvoir ont bien conscience, de manière générale, que les organisations criminelles sont un frein dans l'exercice de leurs prérogatives. Rien que le non-encaissement de taxes, ou le détournement de fonds, réduisent la puissance publique. Sans parler de la complaisance dans des événementiels privés (soirées particulières, infidélités provoquées...) de certains d'entre-eux qui peuvent ruiner une réputation et, participer davantage à la colère du peuple.

Medusa prospère donc sur les maladresses et les indulgences. Et si son vivier ou ses hommes de mains sont parfois arrêtés et condamnés, reste que son organisation n'est pour l'instant pas remise en cause.

LES AUTRES ORGANISATIONS

C'est probablement le risque majeur pour Medusa : la concurrence. D'abord parce que les scrupules ne sont plus de mise, et ensuite, parce que si chacun peut trouver sa place, la part du butin est forcément réduite. Il n'est d'ailleurs pas étonnant de retrouver des crapules mortes dans la rue, sans que le guet ne soit intervenu : les règlements de compte, ou l'élimination de concurrents sur un sale coup, sont de la partie. Et Medusa a déjà perdu des hommes et des bénéfiques juste parce qu'un concurrent était aussi impliqué.

Vicerezzo n'est pas la cité du crime, mais celui-ci existe bien et la montée en puissance de Medusa, qui vise ni plus ni moins que la suprématie, risque bien de provoquer une période difficile pour les autorités et pour la sécurité des habitants. En effet, les autres organisations ne voudront pas laisser faire.



LES MYTHES DE MEDUSA

Le Capitaine est libre d'utiliser cette partie s'il souhaite ajouter du fantastique dans ses scénarios. Il est évidemment conseillé de s'en servir avec précaution pour ne pas déséquilibrer une campagne.

MEDUSA

Sous l'Antiquité, une femme avide de pouvoir a pactisé avec des forces obscures. Elle fut alors possédée par un esprit féminin fort qui lui donna ce qu'elle voulait, grâce à un don qui lui permet d'anticiper certains événements. Medusa est ainsi née pour déstabiliser la République et prendre le pouvoir. Mais cette femme fut mortellement combattue et l'esprit mis en sommeil pour de nombreux siècles, avant de se réveiller il y a quelques années de cela. Lucia, une sorcière, découvrit par hasard le rituel et se fit possédée à son tour. Cet esprit retrouva donc corps, et reprit, par la sorcellerie, la Medusa qu'elle avait créée. Mais, désormais, il ne s'agit plus de prendre le pouvoir au grand jour, mais de le contrôler par les ombres.

LA DAGUE D'IVOIRE

Domasio, un des bras droits de Medusa, fut obligé de s'enfuir d'un bateau à la suite d'un cambriolage raté à bord. C'est alors qu'il remarqua une dague au fond de l'eau, qu'il remonta à la surface. Il se rendit vite compte que cette dague, une fois la victime atteinte, tuait du premier coup et qu'elle avait quelque chose de spécial. Désormais, il ne s'en sépare plus, même s'il a maintenant besoin de tuer un individu chaque nuit avant le lever du soleil.

LE CHAT GRIS

Les cambriolages sont bien sûr de la partie sur Vicerezzo. Et si le guet ne fait pas toujours tout ce qu'il faut pour résoudre les affaires, certaines de leurs enquêtes mentionnent des témoignages d'un chat gris aperçu juste avant un cambriolage (par une fenêtre, un passage très étroit, sur un mur d'enceinte...). En fait, il s'agit de Séverin, un royaliste qui parcourt l'Occident et qui a pour faculté de pouvoir se transformer en chat à volonté. Il profite alors de son don pour entrer tranquillement dans les habitations et les cambrioler. Seul petit hic, il soit à chaque fois redevenir humain pour pouvoir emporter les biens qu'il dérobe, et donc prévoir de voler aussi des vêtements, ou d'en cacher à proximité, pour repartir habillé.

LE TRÉSOR DU LABYRINTHE

Il est dit que sous un des palais de la cité, il existerait un trésor caché dans un labyrinthe. En réalité, ils existent tous les deux bel et bien, profondément à l'abri des regards. Mais pour récupérer ce trésor, il faut nager dans ses couloirs inondés sans pouvoir remonter à la surface si on s'y perd. Le souci est qu'il faut non seulement trouver le labyrinthe, mais que ceux qui se sont vantés de l'avoir localisé n'en sont jamais revenus.



AUTRES GROUPES CRIMINELS

L'ÂGE DE FER

Trois bourgeois ruinés ont investi leurs dernières économies pour créer de la fausse monnaie, fabriquée dans la cave de l'un d'eux. Ils écoulent ensuite leur production au sein même de l'Âge de fer, leur petite banque qu'ils possèdent en commun, en prêtant des fonds à taux préférentiels et en récupérant ensuite de l'argent « propre » lors des remboursements. Étant conscients des risques pris, ils se laissent encore quelques mois avant de grappiller une bonne mise et de quitter Vicerezzo pour une autre cité-état.

LA BANDE À LUPIA

C'est une bande de gamins orphelins qui sévit dans le quartier des Halles de Vicerezzo, et qui vit de rapines et de vols à l'étalage dans le simple but de survivre. Ils sont une bonne dizaine et obéissent à Lupia, 11 ans, la plus âgée qui sait en plus lire et écrire. Ils vivent tous dans un orphelinat du quartier, et c'est dans son grenier qu'ils se réunissent avant de partir chaparder les jours de marchés. Si on sait y faire, ils peuvent devenir une source d'informations non négligeable et rendre des petits services.

LA MADONNE

La comtesse Clarisse de Poulissac, femme d'origine royaliste, devient voleuse de nuit sous le nom de La Madonne. Elle prend alors aux riches et recèle ensuite ses marchandises. Ses pairs la croient riche héritière et ne s'affolent pas de son train de vie sur Vicerezzo. C'est principalement l'adrénaline qui la motive, avec quand même le plaisir de rencontrer ensuite ses victimes comme si de rien était, parfois même avec une compassion surjouée. Si elle demeure insoupçonnable grâce à ses talents de comédienne, les autorités prennent La Madonne très au sérieux face aux plaintes en haut lieu des victimes.

LE PUTASSIER

De son vrai nom Alberto Bartoli, c'est un avocat qui a plutôt bonne réputation dans le milieu des affaires, et qui est bon croyant et pratiquant. Sa femme le trompait depuis des années et l'a depuis quitté pour un autre homme, ce qu'il n'a pas supporté. Il est devenu fou et certains soirs, il va à la rencontre de prostituées qu'il tue de façon cruelle pendant l'acte, avec plusieurs coups de coupe-papier. Après plusieurs crimes, les habitants du quartier l'ont surnommé le « Putassier » et sa réputation commence à s'étendre sur tout Vicerezzo.

LE RÉSEAU DES CHÈRES

Le baron Albano di Falco, et son épouse Cristina ont développé un réseau pour satisfaire une clientèle exigeante qui souhaite acheter des jeunes femmes asservies. Ces dernières sont enlevées par leurs employés et vendues lors de soirées privées. Il s'agit principalement de femmes isolées ou sans lien sociaux solides (voyageuse esseulée, nonne, jeune prostituée, femme dont on souhaite la disparition...). La clientèle est très peu située sur Vicerezzo, et certains font même un long voyage pour trouver esclave à leur pied.

LES BRIGANDS GENTILSHOMMES

Une poignée d'hommes sèment la terreur parmi les cochers et les voyageurs de la région en attaquant les diligences. Sévèrement armés et peu prévenants, ils sont cependant d'un charme éblouissant envers les jolies femmes, qui voient alors en leurs agresseurs des personnages romanesques. Ils se cachent dans une ferme abandonnée au sud de Vicerezzo.

CRÉER SES CRIMINELS

Cette aide de jeu a pour but d'accompagner le Capitaine dans la création rapide d'une personne ou d'un groupe qui puisse être adapté aux besoins de sa campagne.

ACTIVITÉ

La première question à se poser est de déterminer son ou ses domaines d'activités. Une seule peut suffire, surtout si ce groupe est de taille modeste. Selon les activités, les méthodes seront plus ou moins appuyées par l'enlèvement, le meurtre, la corruption, le chantage...

- Assassinat
- Cambriolage
- Contrebande (armes, stupéfiants...)
- Contrefaçon
- Crime public (blasphème, émeutes...)
- Crime social (prendre aux riches et donner aux pauvres,...)
- Détournement de fonds (taxes...)
- Esclavage
- Falsification
- Fausse-monnaie
- Jeux
- Prostitution
- Sorcellerie
- Vol (banque, diligence...)

OBJECTIF

Un bon agent du guet dirait qu'il faut une raison, aussi contestable soit-elle. Bien évidemment, il dirait aussi qu'un crime peut en cacher un autre : un meurtre peut servir à éliminer un témoin afin de protéger une filière esclavagiste par exemple. C'est alors tout l'art du fin limier de savoir remonter une piste et de ne pas forcément s'arrêter aux apparences d'un motif parfois complexe. Voici donc un choix d'objectifs :

- Assouvir un désordre psychologique
- Contrôler un territoire
- Contrôler une filière
- Contrôler et/ou déstabiliser un ordre politique
- Enrichissement matériel et financier
- Nuire aux personnes
- Satisfaire une pulsion
- Survivre
- Vengeance personnelle ou sociale

PRISE DE DÉCISION

Il peut s'agir d'une personne seule, d'un petit groupe ou encore d'une organisation aux moyens humains considérables. Pensez simplement que plus il y a de personnes concernées,

plus la logistique et les méthodes vont changer d'échelle et prendre des proportions en conséquence. Quoi qu'il arrive, il est probable qu'il y est une ou plusieurs têtes pensantes.

- Une seule tête (créature surnaturelle, militaire, noble, notable, sorcier/ère...)
- Une personne plus libérale qui décide après avis des autres membres
- Un conseil ou un directoire (seules quelques personnes décident)
- Absence de chef (décision votée, confiance au plus compétent, pragmatisme...)

QUARTIER GÉNÉRAL

Si c'est une personne seule, il y a de fortes chances qu'elle se réfugie à son domicile, ou bien qu'elle soit non-sédentaire et qu'elle change régulièrement de lieu, en devenant ainsi moins saisissable. Dans le cas d'un groupe, un quartier général peut vite devenir utile. Évidemment, un même groupe criminel peut cumuler différents sites, ne serait-ce que par souci d'un meilleur contrôle de ses activités, ou simplement en solution de repli.

- Dans la cité (bâtiment, grenier, petit logement,
- Simple lieu de réunion (bâtiment désaffecté, quai portuaire,, square, taverne...)
- Un lieu oublié (caverne, égouts, ferme, manoir, monastère...)
- Un site éloigné (bateau, autre cité ou pays, bateau, forêt, île, montagnes...)
- Un établissement (abattoir, auberge, écurie, entrepôt, manufacture, prison, tripot...)

NOMS DE GROUPES

La bande	sans pitié
Le pilleur	de tombeaux
Le détrousseur	de la nuit
La pieuvre	noir (ou autre couleur)
L'aurore	de/du métal
Les fous	de Vicerezzo
Le tueur	de l'hiver
L'ombre	silencieux
La mort	sanguinaire
La cagoule	des quatre
La main	froid
La tête	sans nom
La lune	décharné
Le serpent	acide

Après avoir choisi un terme dans chacune des colonnes, il ne faut pas hésiter à jouer sur les genres (masculin ou féminin) et le nombre (singulier ou pluriel) pour adapter les mots à la personne ou au groupe criminel. Ainsi, *La Cagoule de métal* peut devenir *Les Cagoules de métal*, ou bien, *La Mort silencieuse* peut devenir *Les Mortes silencieuses*.

