

Un jour viendra où les schtroumpfs seront les maîtres du monde

Un scénario pour Magna Veritas par **Mathias Twardowski**
Parution dans Plasma n°1 (juillet / août 1990)
Illustrations par **Alain Gassner**
Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation de **Croc**



« Il ne faut pas désespérer des imbéciles. Avec un peu d'entraînement, on peut arriver à en faire des militaires. »

Pierre Desproges

HISTORIQUE

Le Beyrouth décrit dans ce scénario est inspiré du Beyrouth actuel, mais il n'est en aucune manière le résultat d'une étude approfondie et objective. De toute façon, personne n'y comprend rien... même pas les combattants eux-mêmes. Voici une chronologie succincte des événements intéressants pour le scénario.

1979 : début de la guerre du Liban. On ne sait trop pourquoi. Malphas lui-même est intervenu sur terre pour la déclencher.

1981 : 27 août, le sergent Ortiz est récompensé par le Paradis pour sa foi hors du commun. Jacques, Ange de Laurent prend son corps. Il devient vite colonel et joue un rôle prépondérant dans l'armée chrétienne de Beyrouth.

1982 : Valpo, Ange de Guy, s'incarne dans le pieux Jacques Chnerkou, le directeur de l'hôpital de l'hôtel-Dieu. Suite à des abus de pouvoir perpétrés par Jacques, Tork, Ange de Dominique, est envoyé sur place pour le surveiller. Il s'incarne dans le sergent Ben Ratif, l'aide de camp de Jacques. Il ne révèle à personne sa véritable identité.

1983 : Vu l'ampleur des combats, Baal décide de dépêcher un de ses meilleurs Démons. Le soldat Halba, des Milices chrétiennes, tué avec toute sa patrouille lors du bombardement du 3 avril, est possédé par Krieg, un Démon de Baal. Halba devient colonel et s'incruste dans l'état-major du général Aoun.

1984 : Désireux de s'amuser un peu, Krieg tue les frères Mohamed, sympathiques négociants libanais, afin que Vabr, Démon d'Andrealphus, et Toje, Démon de Nisroch, aient pignon sur rue. Ceux-ci installent une succursale des plaisirs infernaux appelée Le palais des mille plaisirs.

1986 : Kidam, un Ange de Daniel, s'incarne dans Mohamed Abdul, un honnête soldat chrétien et met sur pied les milices armées des jeunes chrétiens.

1989 : Malphas, vexé par un des rares calembours de Baal à peu près réussis, décide de se venger. Il envoie un de ses Démons de Grade 3 à Beyrouth afin de semer la panique. Le 17 décembre, le colonel Carjalef, membre de l'état-major du général Aoun est tué par un éclat d'obus. Vachar, Démon de Malphas, s'incarne.

1990 : Le 3 janvier, Vachar rend visite au colonel Roussela, membre de l'état-major de Samir Geagea et le tue. Il défigure le cadavre et le laisse dans les ruines. À partir de ce moment là, Vachar jouera en alternance le rôle des deux colonels, se

métamorphosant lorsqu'il « est » Roussela. Le 30 janvier, une importante réunion entre les représentants des deux états-majors est organisée. Sont présents : le général Aoun, le colonel Halba, le colonel Carjalef et le colonel Radjif pour l'armée régulière libanaise. Le général Samir Geagea, le colonel Ortiz, le colonel Amla et le colonel Youssef pour les milices chrétiennes. Grâce au pouvoir de *Discorde* et aux talents de désinformation de Vachar, le débat tourne court. Aoun et Geagea en viennent aux mains. Le 31 janvier : début des hostilités entre l'armée libanaise et les milices chrétiennes. L'Enfer jubile de voir des chrétiens s'entretuer. Le Paradis est consterné et décide d'envoyer une équipe d'Ange afin de recoller les morceaux. Le 2 février, les joueurs arrivent à Beyrouth. Les combats ont déjà fait plus d'une centaine de morts.

INTRODUCTION

Les joueurs sont convoqués en catastrophe par le père Benoît de l'aumônerie de Sèvres (Hauts-de-Seine), ordre est donné de venir le plus vite possible avec armes et bagages. Une fois tous les joueurs dans son bureau, le 2 février sur le coup des 14 heures, le Père Benoît leur explique qu'ils doivent immédiatement se rendre en avion à Beyrouth afin de mettre fin au plus vite aux affrontements meurtriers entre chrétiens. Il ne peut leur fournir aucun autre renseignement. Ils seront accueillis là-bas par un soldat de Dieu du nom de Ben Ratif qui les aidera de son mieux. Ils prendront l'avion à 18 heures à Orly, leurs places sont déjà réservées. Ils ne devront, bien sûr, ne transporter aucune marchandise interdite. Pour les armes, ils pourront toujours s'en procurer par Ben Ratif. Ce sera bien le diable (!) s'ils ne peuvent trouver leur bonheur dans ce maelstrom militaire.

Ben Ratif les accueillera à l'aéroport et les accompagnera directement à leur hôtel, le *Royal Beyrouth*, un superbe palace un peu à l'écart des combats. Il leur dira qu'il est à leur entière disposition et leur donnera deux numéros de téléphone où ils pourront le joindre, celui de son bureau à l'état-major de Geagea et son numéro personnel. Il leur fournira des cartes de presse qui leur serviront de couverture. Il dira aux joueurs qu'ils sont là incognito et qu'ils ont intérêt à le rester s'ils veulent survivre. Néanmoins, s'ils veulent agir au grand jour pour être plus libres, ils peuvent en prendre le risque.

À partir de ce moment-là, la suite des événements dépend entièrement des joueurs. Vous trouverez ci-dessous la description de quelques situations, pistes et témoignages qui vous aideront à maîtriser ce scénario. Il n'existe aucune limite de temps et, si les joueurs se font tous tuer, il est même possible de recommencer avec d'autres personnages. À l'heure où ce scénario est écrit, le 20 avril, aucun Ange n'a réussi et les combats se déroulent toujours.

SITUATION GÉNÉRALE

Les forces armées libanaises sous les ordres du général Aoun attaquent sans répit les milices du général Geagea, retranchées dans le nord de Beyrouth. Les plus violents affrontements ont lieu sur la ligne de démarcation entre les deux fiefs, ligne Est-Ouest passant malheureusement par le centre de Beyrouth Est, le secteur

chrétien. Les combats sont sporadiques, mais précédés et suivis de violents échanges d'artillerie meurtriers. L'armée du général Aoun est supérieure en hommes et en matériel, mais les milices libanaises sont solidement retranchées et profitent de chaque bâtiment pour tendre des embuscades.

Les deux partis sont à peu près égaux en matière de véhicules armés et de chars, mais ne les utilisent qu'en soutien, jamais comme force d'assaut.

BEYROUTH 1990

La ville est à moitié en ruines et la violence y règne en maître. Elle est découpée en trois-quatre parties distinctes : Beyrouth Ouest qui est le secteur musulman, aux mains des chiites, eux-mêmes divisés en chiites pro-syriens et chiites pro-iraniens, ou Hezbollah. Il existe un véritable mur séparant l'Est de l'Ouest et tout passage d'un côté à l'autre est extrêmement dangereux, surtout la nuit où l'on tire à vue. Le secteur Est est lui-même divisé en deux parties depuis le 31 janvier : le secteur Sud-Est tenu par Aoun et le secteur Nord-Est tenu par Geagea.

La frontière entre ces deux secteurs est sans cesse mouvante en raison des combats et a tendance à remonter vers le nord, suite aux offensives de l'armée régulière libanaise, les forces du général Aoun dont le palais de Baadba est toujours le QG.



UNE PROMENADE DE SANTÉ

Dès que les joueurs mettront le nez dehors, faites-leur sentir le danger de se balader dans les rues. Montrez-leur des soldats en armes, des blessés, des morts, etc. Rappelez-vous les images de la télé pour leur faire réellement vivre l'horreur de cette guerre fratricide. S'ils cherchent à se déplacer dans la ville, ils devront prendre un taxi ou louer une voiture. Tant que l'on n'appartient à aucune tendance, les patrouilles sont passables moyennant quelques menus problèmes. Par contre, si les joueurs ont des armes, les problèmes deviendront sérieux.

Tous les véhicules de Beyrouth (taxis, voitures civiles) voient leur protection augmenter de 2 points (pare-brise grillagé, légères plaques de blindage, etc.).

SI LES JOUEURS SONT REPÉRÉS

Si Vachar apprend par un moyen quelconque que les joueurs sont des Anges, il leur tendra une embuscade avec ses hommes, se métamorphosant en sous-officier. Il utilisera toutes les forces à sa disposition et cela peut faire très mal. S'ils sont trop coriaces, il les dénoncera à Krieg. Si cela devait arriver, les joueurs n'auraient plus aucune chance. Être poursuivi par un Démon de Baal accompagné par l'unité d'élite d'une armée en guerre depuis 15 ans n'est pas de tout repos. Surtout que Krieg n'hésitera pas à utiliser l'artillerie et les blindés pour exterminer les joueurs. Si les joueurs annoncent au grand jour qu'ils sont envoyés par le Vatican, toutes les portes leur seront ouvertes, Aoun et Geagea les inviteront dans leur QG respectif afin de leur présenter leur version des faits. Ce que les joueurs perdront en discrétion, ils le gagneront en pouvoir.

Nul doute, par contre, que Vachar utilise son pouvoir de *Détection* pour les repérer et ensuite les éliminer.

UNE MAMAN TRÈS TRISTE

A un moment donné, si les joueurs piétinent, faites-leur rencontrer Marie, une sympathique chrétienne Beyrouthine en pleurs après avoir perdu ses enfants (Paul, 5 ans, et Marie, 13 ans). Elle implorera les joueurs de l'aider au nom de Dieu. Si les joueurs cherchent un peu, ils trouveront Paul non loin, seul, avec une grosse sucette. Il déclarera que Marie a été emmenée par des hommes dans une grosse voiture noire, après lui avoir donné des sucettes. Marie a, bien sûr, été enlevée par les hommes de main du *Palais des mille plaisirs*. Au maître de jeu de développer cette enquête. Localiser les malfaiteurs n'est pas difficile, car beaucoup de gens connaissent ce haut lieu du stupre.

L'HÔTEL-DIEU

Si un joueur est blessé, il sera amené à l'hôtel-Dieu, l'hôpital du secteur chrétien de Beyrouth. Là, les joueurs pourront faire la connaissance de Jacques Chnerkou, l'Ange de Guy, qui fera tout pour les aider. Il leur parlera même du *Palais des mille plaisirs* si les joueurs font mention de rapt d'enfants. Le blessé sera mis dans une chambre de l'hôtel afin de se reposer des soins reçus. Son compagnon de chambre sera Ali Benar, un soldat des milices libanaises se remettant d'une balle dans la gorge. Il semble délirer et, en fait, il est fou depuis qu'il a vu Vachar se rematérialiser près de la ligne de démarcation. Ce dernier, l'ayant repéré, lui a tiré dessus, le laissant pour mort. Ali a survécu et répète sans cesse que le colonel est un fantôme. Questionné habilement, il racontera son histoire. Hélas, il n'a pu reconnaître son fantôme, mais a reconnu son grade : colonel. Il indiquera aussi l'endroit où cela s'est passé. Si les joueurs y montent la garde plusieurs jours de suite, ils pourront repérer Vachar.

ÉPILOGUE

Les personnages peuvent rentrer en France dès qu'ils estiment que le problème est réglé. Pour connaître le type de victoire réussi, il suffit de consulter les deux tables en tête de la prochaine colonne.

N'oubliez pas toutefois que Tork est un Ange de Dominique et qu'il peut faire un rapport sur tout personnage qu'il estime être déviant, quels que soient les résultats du scénario.

ÉVÉNEMENT	POINTS
Vachar tué	+40
Krieg tué	+20
Azir tué	+10
Ahmed tué	+10
Par humain tué	-2
TOTAL	TYPE DE VICTOIRE
En dessous de 20	Échec
20 - 30	Marginale
31 - 50	Normale
51 et +	Totale

PROTAGONISTES

BEN RATIF, alias Tork, Ange de Dominique
 FO2 VO5 AG4 PR3 PE2 AP3 PP9
 Talents : Stratégie +1, Savoir-vivre +2, Français +1, Libanais +1
 Pouvoirs : Champ de force +0 (251), Peur +1(134), Jugement +0 (Spécial)
 Apparence et comportement : Tork se fait passer pour un humble soldat de Dieu. Il n'a pas réussi à coincer un Ange déviant depuis son incarnation et compte bien se rattraper avec les joueurs. C'est un petit homme discret, effacé et toujours propre sur lui. Il connaît le colonel Ortiz et sait que c'est un Ange. Voici les renseignements qu'il pourra sans difficulté procurer aux joueurs si ceux-ci font des demandes précises :

- La composition des états-majors des deux armées (c'est-à-dire : pour l'armée libanaise, général Aoun, col. Halba, col. Moufmed, col. Bensasou, col. Carjalef, col. Radjif ; pour les milices libanaises : général Geagea, col. Ortiz, col. Amla, col. Roussela, col. Youssef).

- Les personnes présentes à la tragique réunion du 30 janvier.

- Les états de service de tous les membres des deux états-majors. Voici les quelques faits troublants qui peuvent apparaître à la lecture des dossiers : le 7 mars, le sergent Ortiz devient colonel sans motif apparent. Le 3 avril, le soldat Halba est le dernier survivant de sa patrouille. Il est décoré pour héroïsme et devient colonel après sa convalescence. Le 17 décembre 1989, le colonel Carjalef est retrouvé sans connaissance au bord d'un cratère d'obus, un éclat dans la tête. Il en réchappe miraculeusement et sort de l'hôpital au bout de deux semaines.

Colonel ROUSSELA (Vachar)

Si les joueurs demandent à le voir, ils auront beaucoup de mal à avoir une entrevue. En effet, depuis le début de l'année, il a quitté son poste de responsable de l'intendance, a divorcé et passe son temps en mission sur le terrain. Si les joueurs demandent un rendez-vous, il refusera de le voir, prétextant ne pas avoir de temps à perdre. Si les joueurs font connaître leur identité ou demandent à Ben Ratif d'appuyer leur demande, Vachar acceptera. Il sera affable et courtois, faisant tout son possible pour aider les joueurs à trouver les responsables. Il utilisera son pouvoir de *Détection du Bien* dès qu'il les verra. Si cela marche, reportez-vous au chapitre *Si les joueurs sont repérés*.



Colonel HALBA, alias Krieg, Démon (Grade 1) de Baal
FO3 VO3 AG5 PR4 PE5 AP3 PP11

Talents : Arme de poing +2, Arme d'épaule +2, Arme lourde +1, Char d'assaut +2, Stratégie +1, Tactique +1

Pouvoirs : Art de combat +1 (Spécial), Champ magnétique +2 (254), Phobie des croix (641), Feu +1 (121)

Apparence et comportement : passionné de combat, il pousse l'armée libanaise au combat total, allant lui-même en première ligne. Surnommé le Lion par ses hommes, son unité constitue le fer de lance de l'armée libanaise. Il connaît très bien les « Demon-Brothers » et va les voir incognito de temps en temps. Les joueurs auront beaucoup de mal à le voir. En effet, il est toujours prêt à recevoir des journalistes mais est perpétuellement au front, ce qui risque de poser quelques problèmes (voir *La situation à Beyrouth*).

Si les joueurs y parviennent néanmoins, il ne leur accordera que quelques instants avant de retourner au combat. Il cherche uniquement à avoir sa photo dans les journaux et ne répondra qu'aux questions concernant la guerre. De toute façon, il ne sait rien d'autre. Si les joueurs le provoquent ou lui laisse entendre qu'ils appartiennent à l'armée de Dieu, il leur tendra une embuscade musclée (du style tirer dans la voiture des joueurs avec un canon de 88). S'ils l'espionnent, ce qui est très dangereux vu les situations dans lesquelles il se trouve, ils pourront le suivre jusqu'au *Palais des mille plaisirs*.

Colonel CARJALEF, alias Vachar, Démon (Grade 3) de Malphas
FO2 VO5 AG4 PR4 PE3 AP3 PP22

Talents : Libanais +1, Français +0, Stratégie +1, Tactique +0
Pouvoirs : Discorde +2 (Spécial), Paralyse +2(135), Polymorphe +2 (266), Détection du Bien +1 (311), Folie +1 (154), Forme gazeuse +1 (335), Non-détection (222), Besoin de sexe (652).

Apparence et comportement : Vachar prend pour le moment l'identité de deux personnes. Son corps est celui de Carjalef mais, 4 à 5 fois par semaine, il prend les traits de Roussela lorsque la présence de celui-ci au quartier général devient par trop pressante. Il traverse la ligne de démarcation sous forme gazeuse, ce qui lui évite des ennuis mais a rendu fou Ali Benar, un simple soldat qui l'a vu se matérialiser alors qu'il était de garde au QG. Si les joueurs le rencontrent, se reporter à Roussela. Il connaît très bien les « Demon-Brothers » et va très souvent les voir afin d'assouvir sa soif inextinguible de sexe. Si les joueurs le surveillent, il pourra les conduire jusqu'au *Palais des mille plaisirs*.

Colonel ORTIZ, alias Jacques, Ange (Grade 1) de Laurent
FO3 VO4 AG5 PR3 PE5 AP2 PP14

Talents : Arme de poing +1, Arme de contact +2, Arme d'épaule +2, Stratégie +1, Tactique +2

Pouvoirs : Eau bénite +1 (124), Juste lame de Laurent +1 (Spécial), Détection du danger +2 (315), Dialogue mental +1 (322), Luxure (663)

Apparence et comportement : En poste depuis 9 ans, Jacques a toujours été en première ligne contre les musulmans. Il est un des véritables organisateurs des forces chrétiennes et les voir s'entretuer lui fend le cœur. Aussi aidera-t-il de son mieux toute personne montrant un quelconque désir de clarifier la situation. Il y a de cela 2 ans, il s'est rendu presque par hasard au *Palais des mille plaisirs*. Il y a testé les services offerts par l'établissement et, depuis, ne peut plus s'en passer. Aussi s'y rend-il fort souvent, incognito. Il est tellement discret qu'à ce jour Ben Ratif ne s'est rendu compte de rien.

Azir MOHAMED, Démon (Grade 1) d'Andréalphus
FO3 VO4 AG2 PR4 PE1 AP5 PP 11

Talents : Comptabilité +1, Savoir-vivre +1, Français +1, Anglais +0, Libanais +1

Pouvoirs : Charme +1 (131), Sommeil +1 (132), Orgasme mortel +2 (Spécial)

Ahmed MOHAMED, Démon (Grade 1) de Nisroch
FO4 VO2 AG4 PR3 PE4 AP2 PP7

Talents : Herboristerie +1, Arme de poing +1, Anglais +1, Français +1, Libanais +1

Pouvoirs : Accoutumance +1 (Spécial), Sommeil +1 (132), Peur +2 (164)

La milice (10) du *Palais des mille plaisirs*

FO3 VO1 AG3 PR2 PE2 AP2

Talents : Arme de poing +1, Arme d'épaule +2

Équipement : M-16, pistolet et gilet en kevlar

Apparence et comportement : Ils dirigent de main de maître le *Palais des mille plaisirs*, un bordel souterrain établi dans un ancien bunker. Ils reçoivent beaucoup de touristes, mais aussi les militaires. Ils ignorent qu'un Ange vient souvent. Ils connaissent très bien Krieg et Vachar mais n'ont jamais parlé de Vachar à Krieg. Si les joueurs les découvrent, ils feront tout pour les anéantir avant de

fuir. Ils volent régulièrement des jeunes enfants afin de les servir à leurs clients (voir *Une maman triste*). S'ils sont capturés, ils feront tout pour ne pas mourir, allant même jusqu'à dénoncer Vachar et Krieg. Leur palais est très bien protégé par une petite milice de 10 soldats armés (matos américain) qu'ils entretiennent à leurs frais.

Jacques CHNERKOU, Ange (Grade 1) de Guy
FO4 VO4 AG2 PR4 PE3 AP3 PP11

Talents : Médecine +2, Baratin +0, Discussion +1, Biologie +1
Pouvoirs : Guérison de maladies +1 (151), Régénération +1 (226), Guérison +2 (Spécial)

ANNEXE : QUELQUES CONSEILS EN VRAC

Beyrouth est une ville où la violence est quotidienne. Pour bien faire jouer ce scénario. Il faut tout mettre en oeuvre pour que les joueurs ne se sentent jamais en sécurité. Lisez donc les quelques principes ci-dessous :

LES BOMBARDEMENTS

Si les joueurs sortent de leur hôtel durant un bombardement, ils risquent d'être touchés par un obus (qui n'est jamais perdu pour tout le monde). Il suffit donc de jeter un D66 toutes les 10 minutes.

D66	RÉSULTAT	DOMMAGES
11-46	Raté (de peu)	Aucun
51-56	L'obus tombe sur un bâtiment (éclats)	D6+4
61- 65	L'obus tombe en pleine rue (éclats)	D6+10
66	Idem mais 1 perso touché de plein fouet	D6+20*

* Seulement + 10 pour les autres personnages

Les dommages peuvent être réduits par un jet d'esquive réussi (2 colonnes de malus si le personnage ne voit pas venir l'attaque (impossible s'il ne l'entend pas), ce qui est presque toujours le cas).

ARMEMENT SPÉCIAL

Les fanatiques des armes modernes trouvent toujours que les caractéristiques de ces dernières ne sont jamais assez précises ni assez nombreuses. Voici donc quelques nouvelles machines à viander omniprésentes dans le confit libanais.

	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talents	Note(s)
AK-47	+2(+5)	-	70	30(5)	Arme d'épaule	b
RPG-2	+8	-1	4	1	RPG-2	a
PM-MAT49	+ 1(+3)	-	20	30(5)	Arme de poing	c
FAMAS	+3(+5)	+ 1	90	30(5)	Arme d'épaule	d
LAW	+ 10	- 1	20	1	LAW	a

a : Attaque toutes les cibles dans un rayon d'un mètre avec une puissance de +3.

b : En rafale, cette arme peut toucher 5 cibles proches les unes des autres avec une puissance de +2.

c : En rafale, cette arme peut toucher 5 cibles proches les unes des autres avec une puissance de + 1.

d : En rafale, cette arme peut toucher 5 cibles proches les unes des autres avec une puissance de +3.

LES FORCES EN PRÉSENCE

La puissance exacte des deux camps est très difficile à connaître. Les chiffres donnés ci-dessous sont très approximatifs et peuvent souvent être modifiés à la baisse. La description de quelques escouades vous donnera une idée du genre de tactique employée par les deux camps.

Armée Libanaise (Aoun) 15.000 hommes (dont 9.000 effectifs) 250 chars et véhicules blindés 12 hélicoptères 8 chasseurs-bombardiers	Milices libanaises (Geagea) 10 000 hommes (dont 4.000 effectifs) 200 chars et véhicules blindés 3 hélicoptères
Escouade (12 hommes) du général Aoun (normaux) FO2 VO1 AG2 PR2 PE3 AP1 Talents : Arme d'épaule +2, Arme de poing +0, Tactique +0 Équipement : PM-MAT 49, rangers, uniforme	Escouade (12 hommes) du général Geagea (normaux) FO1 VO1 AG2 PR2 PE2 AP1 Talents : Arme d'épaule +1, Discrétion +1 Équipement : AK-47
Escouade (6 hommes) du général Aoun (élite) FO2 VO2 AG2 PR3 PE3 AP2 Talents : Arme d'épaule +2, LAW +0, Esquive +1, Discrétion +0 Équipement : FAMAS, LAW(x2), Rangers, uniforme	Escouade (9 hommes) du général Geagea (élite) FO2 VO2 AG3 PR2 PE3 AP1 Talents : Arme d'épaule +2, RPG-2 +0, Discrétion +2 Équipement : AK-47, uniforme, RPG-2(x3)

VÉHICULES

Important : Comme vous pouvez le voir, les caractéristiques des véhicules blindés ci-dessous sont très différentes (surtout la protection) de celles données dans les règles de base. Suivant ces règles (les anciennes), on pouvait traverser leur blindage avec une simple épée... Ça faisait désordre ! Les vraies valeurs sont donc celles données dans le texte qui suit.

M113A 1

Vitesse de pointe : 90kph

Force : 35/ - 10

Protection : 20

Armement : Mitrailleuse ou petit canon

Occupants : 12

Talent : Char

Ce véhicule est un APC (Armored Personnel Carrier), c'est-à-dire un transport de troupes blindé. Il est équipé (à Beyrouth) d'une mitrailleuse équivalente à une M- 60. Il sert à transporter 10 hommes sur les lieux du combat et leur assure une protection sérieuse contre les armes de petit calibre et la plupart des éclats d'obus.

M48

Vitesse de pointe : 70kph

Force : 50/ - 12

Protection : 25

Armement : canon de 120mm et deux mitrailleuses

Occupants : 3

Talent : Char

Ce char est le modèle de base de toutes les armées équipées par les États-Unis. Les mitrailleuses sont placées respectivement sur la coque et sur la tourelle. Le canon est tellement puissant et difficile à utiliser sur une cible humaine que je me bornerai à vous donner une idée de sa puissance : +30 (si le personnage est touché directement)

RENCONTRES ALÉATOIRES

Sans vouloir entrer dans le Donjon de base, voici quelques tables aléatoires qui vous permettront de faire vivre cette bonne vieille ville de Beyrouth. On peut lancer un D6 sur une des tables suivantes toutes les 15 minutes.

Quartier Sud	Quartier Nord	Ligne de démarcation
1-4 : 2D6 civils	1-4 : 1D6+2 civils	1- 2 : 1D6- 2 civils
5 : Une patrouille (Aoun) normale (risque de contrôle d'identité)	5 : Une patrouille (Geagea) normale (risque de contrôle d'identité)	3 : Patrouille (Aoun) normale 4 : Patrouille (Geagea) normale
6 : Une patrouille (Aoun) d'élite (risque de bavure)	6 : Une patrouille (Geagea) d'élite (contrôle d'identité obligatoire)	5 : Offensive : Blindés, chars et troupes d'élite (Aoun attaque) 6 : Offensive : Blindés, chars et troupes d'élite (Geagea attaque)

Note de Fervalaka 1 : comme à l'accoutumée, je n'ai pas changé le texte à l'exception de petites corrections de coquilles que j'ai repérées ici et là. Le tableau des armes et les véhicules proposés avec dédain sont cependant à l'évidence en contradiction avec ce qui a pu paraître par la suite dans les suppléments officiels. Voici ma modeste proposition sur le modèle de Berserker et Demonix Remix. Pour plus de précision, reportez-vous à l'aide de jeu INS3 du site sur l'armement.

VÉHICULES

M113A 1

Vitesse de pointe : 61 kph

Force : 35/ - 10

Protection : 8

Armement : Mitrailleuse ou petit canon

Occupants : 12

Talent : Char



M48

Vitesse de pointe : 70kph

Force : 50/ - 14

Protection : 11

Armement : canon de 120mm et deux mitrailleuses

Occupants : 3

Talent : Char



ARMEMENT SPÉCIAL

	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talents	Note(s)
AK-47	+2(+4)	-	70	30(5)	Arme d'épaule	a
RPG-2	+10	-1	160	1	Arme lourde	b
PM-MAT49	+ 1(+3)	-	20	30(5)	Arme de poing	c
FAMAS	+2(+4)	+ 1	90	30(5)	Arme d'épaule	a
LAW (M72)	+ 15	- 1	200	1	Arme Lourde	b

a : En rafale, cette arme peut toucher 5 cibles proches les unes des autres avec une puissance de +2 et une précision de -1.

b : Inflige des dégâts avec une puissance de +2 dans un rayon de 3 mètres autour du point d'impact.

c : En rafale, cette arme peut toucher 5 cibles proches les unes des autres avec une puissance de + 1 et une précision de -1.

Note de Fervalaka 2 : à l'évidence, ce scénario aura du mal à être intégré à une campagne contemporaine de Magna puisqu'il a été écrit et se déroule en 1990. Il peut cependant faire partie d'une campagne lors d'un voyage dans le temps. Voici quelques sites pour mieux comprendre la série de conflits qui frappa le Liban :

<http://www.histoirealacarte.com/exemples/querreauliban.php>

Un petit film de quelques minutes sur une carte animée qui permet de mieux comprendre le conflit et évoque la « guerre de libération » déclarée par le général Aoun contre la Syrie.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Michel_Aoun

http://fr.wikipedia.org/wiki/Samir_Geagea

http://fr.wikipedia.org/wiki/Guerre_du_Liban

La wikipédia est ton ami.