



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Spycraft 2.0



**PAIGNIA
ENTERTAINMENT**

PAIGNIA ENTERTAINMENT



Image par Veronica V. Jones © Paradigm Concepts

**UNE AIDE DE JEU POUR SPYCRAFT 2.0,
PAR XAVIER CARLIER, CONVERSION 2.0 PAR AEGIS**

AVANT-PROPOS

Cette aide de jeu était initialement proposée sur les [Terres de Kernos](#). Un grand merci à Kernos pour en avoir fait don au [Scriptorium](#).

Pour intégrer idéalement cette organisation dans une campagne, décomposez la « saison » en 5 épisodes mettant en scène individuellement chacun des différents hommes de main de Nikos avant le grand final sur le Callas.

TABLE DES MATIÈRES

Païgnia Entertainment	2
Episode 5 : Nikos Vaxevanoglou	3
Episode 4 : José Carlos Salguiero	4
Episode 3 : Erik van der Waals	5
Episode 2 : Kimiko « Kimi » Tanaka	6
Episode 1 : Guillaume d'Esquermoise	7
Comtesse Angelina Giacomelli	9
Comment utiliser Païgnia ?	10

EN RÉSUMÉ

Païgnia Entertainment

Il s'agit d'une entreprise apparemment respectable spécialisée dans l'organisation de loisirs de luxe. En fait, les prestations proposées par cette entreprise vont bien au delà de ce que l'on a l'habitude de voir. Parmi les attractions spéciales disponibles pour ses clients, on trouve, entre autre, l'organisation de véritables chasses à l'homme ainsi que des combats à mort en arène devant un public survolté.

Nikos Vaxevanoglou

Actuel PDG de Païgnia, Nikos est celui qui a eu l'idée d'offrir ces nouvelles prestations.

Guillaume d'Esquermoise

Organisateur de soirées mondaines, Guillaume est chargé de repérer les clients susceptibles d'être intéressés par ces attractions et disposant des moyens de les payer.

Erik van der Waals

Spécialiste de la chasse sous toutes ses formes, Erik est chargé de superviser sur le terrain les chasses ainsi que de trouver des gibiers intéressants.

José Carlos Salguiero

Ex-terreur des rings et des salles d'arts martiaux, José est chargé d'organiser les combats et de trouver les divers combattants qui pourront fournir un spectacle de qualité.

Kimiko « Kimi » Tanaka

Hacker de talent, Kimi est chargée dans cette organisation de surveiller les mouvements d'argent et de s'assurer de la bonne retransmission cryptée des combats via Internet.

Angelina Giacomelli

La comtesse Angelina Giacomelli est une femme dont le père a été assassiné pour avoir enquêté sur Païgnia. Elle est sous la protection de Guillaume d'Esquermoise, tombé fou amoureux d'elle, et dont elle ignore le rôle dans le meurtre de son père.

PAÏGNIA ENTERTAINMENT

Vous ne trouverez pas dans cette organisation criminelle de savants fous préparant la fin du monde et aucun terroriste préparant un odieux attentat. Le danger de Païgnia est plus insidieux. Il s'agit d'un homme, Nikos Vaxevanoglou, qui fourni à des riches et puissants l'opportunité de s'amuser aux dépens de la vie des plus démunis.

Païgnia (« amusement » en grec) se présente aux yeux de tous comme une respectable entreprise spécialisée dans le tourisme et le divertissement de luxe. Cette société dispose d'hôtels, de restaurants, de centres de vacances et de navires de croisière principalement situés en Méditerranée, dans les Caraïbes, en Afrique et en Amérique du Sud. Les bureaux de la direction sont officiellement à Athènes mais toutes les décisions sont prises par Nikos depuis son immense yacht qu'il ne quitte jamais : le Callas.

Au delà de cette façade respectable, Nikos offre à quelques riches privilégiés quelques amusements exotiques qu'il surnomme ses « attractions spéciales ». Parmi celles-ci, il en existe deux principales :

- **Les chasses à l'homme** : encadrées par le célèbre chasseur de fauves Erik van der Waals, ces chasses se déroulent dans divers milieux naturels et permettent aux rares personnes pouvant se les payer de pratiquer des safaris assez inhabituels, où le gibier a l'occasion de repartir avec une forte somme d'argent s'il parvient à semer ses poursuivants.
- **Les pugilats** : plusieurs combattants s'affrontent à mort dans une arène aménagée dans les cales du Callas (lorsqu'il se trouve dans les eaux internationales), le tout étant retransmis sur écran géant dans les suites de divers palaces, suites réservées pour l'occasion. Ces combats sont gérés et organisés par l'infâme José Carlos Salguiero.

Pour gérer les flux d'argent générés par ces attractions et les retransmissions cryptées via Internet des combats, Nikos fait appel au service d'une jeune informaticienne talentueuse : Kimiko Tanaka.

Les nouveaux clients suffisamment riches et blasés sont repérés et contactés par Guillaume d'Esquermoise, qui profite de son impressionnant carnet d'adresses d'organisateur à succès de soirées mondaines réservées aux VIP.

EPISODE 5 : NIKOS VAXEVANOGLOU

Historique

Citoyen grec, Nikos est le dernier descendant d'une riche famille italienne qui a émigré en Grèce à la fin de la seconde guerre mondiale. Leur argent gagné dans des circonstances douteuses permit à la famille de démarrer une nouvelle vie sous un nouveau nom. Ayant fait fortune dans le milieu du tourisme (chaînes d'hôtels, restaurants, ...) la famille permit au jeune Nikos de recevoir une éducation exemplaire dans les meilleures écoles européennes et de fréquenter les plus riches familles d'Europe. C'est en fréquentant ces personnalités riches et blasées que Nikos eut l'idée de lancer toute une série de divertissements réservés à une élite.

A la mort de son père, Nikos reprit l'affaire familiale et la réorienta vers le tourisme de luxe. Parallèlement, il investit dans de nouvelles activités pour ses amis en quête de nouveaux frissons.

Nikos a encore beaucoup d'autres projets et il compte s'étendre bientôt vers l'Asie où le tourisme sexuel a, selon lui, besoin de renouveau...

Description physique

Environ 1,73 m, 34 ans, Nikos n'est peut être pas un athlète, mais il sait néanmoins se garder en forme. Considéré par beaucoup de femmes comme quelqu'un de séduisant, son charme est davantage renforcé par ses manières impeccables et sa diction parfaite.

Description psychologique

Nikos est bien loin de l'image que l'on se fait des méditerranéens au sang chaud. Il semble fait du même marbre qui compose les monuments de sa Grèce natale : beau, précieux, dur, lisse et froid. Rien ne semble l'émouvoir et il conserve en toutes circonstances un calme olympien et une assurance déconcertante.

Quittant rarement son navire, on ne lui connaît aucune distraction. En fait, ce qui le motive est un profond dégoût de ses contemporains et son seul plaisir lui vient du succès de ses attractions spéciales qui lui confirment la décadence des puissants.

Conseils d'interprétation

Quoi qu'il puisse arriver, soyez toujours calme et détaché. Adressez-vous aux personnes le plus poliment possible, proposez les mets les plus fins et promettez 1000 morts à vos ennemis sur le ton le plus détaché et naturel qui soit.

Où le trouver ?

Nikos ne quitte quasiment jamais son navire, le Callas, une véritable base d'opérations flottante. De là, il dirige son entreprise et gère ses placements. Dans les cales du navire se trouve l'arène, où se tiennent les combats à mort lorsque le navire se trouve dans les eaux internationales (la plupart du temps au large des Caraïbes) ou les eaux albanaises, quasi dénuées de surveillance. Après les combats, vainqueurs et vaincus sont achevés et jetés à la mer.



Personnel

Outre quelques conseillers financiers, des secrétaires et des domestiques, Nikos dispose d'un important contingent de gardes du corps assurant la sécurité à bord du navire et lors des rares escales. Quelques uns de ces gardes sont des plongeurs tout à fait compétents.

Ce que Nikos pense de...

- **Kimi** : « Bien sûr, elle détourne quelques fonds, mais c'est une rebelle et elle a besoin de ça pour se sentir exister. Mais elle doit bien veiller à ne pas trop exagérer... »
- **Erik** : « Cet homme préfère la compagnie des animaux qu'il chasse à celle des hommes. Si je n'étais son patron, nous pourrions être amis »
- **Guillaume** : « Un mythomane qui est parvenu à croire à ses propres mensonges. Il convient de le ramener à la réalité de temps à autres. »
- **José** : « Il tient plus de l'animal sauvage que de l'homme. Il est si divertissant ! »
- **Angelina** : « Guillaume se figure que je ne vois pas clair dans son jeu. Mais s'il essaye de me doubler, Angelina sera parfaite pour le faire revenir dans le droit chemin. »

Nikos Vaxevanoglou (Special NPC — 136 XP) : Init IV ; Atk VI ; Def IV ; Resilience VI ; v/wp : VII ; Competence : IX ; Skills : Bureaucracy IX, Impress VI, Intimidate IX, Manipulate VI, Sense Motive VIII ; Wealth : X ; Weapons : 1 × Caliber II ; Gear : 1 × Caliber IV ; Vehicle : 1 × Caliber IV ; Qualities : *fearsome, feat* (Political Clout, Political Favors, Silver Tongue, Undermine), *mastermind, story-critical, superior attribute* (Int 16, Wis 16, Cha 16).

La protection de Nikos est assurée par ses deux gardes du corps personnels : **Bodyguard (Standard NPC — 81 XP)** ; Cf. page 453 de *Spycraft 2.0 Core Rulebook*.

EPISODE 4 : JOSÉ CARLOS SALGUIERO

Historique

Né il y a 29 ans dans un bidonville de Sao Paulo, José a dû apprendre à survivre seul. Heureusement pour lui, il sut vite faire parler ses poings, ce qui lui permit de prendre la tête d'un petit gang. Plus tard, ses talents au corps à corps, en particulier la capoeira, lui ont permis de gagner de l'argent. Il partit en Thaïlande où il s'initia au Muey Thai et à divers autres styles de combat. Mais son tempérament brutal et son mépris des règles lui valurent d'être radié de toutes les compétitions internationales. Abandonnant une carrière professionnelle pourtant prometteuse, il se mit à organiser et à participer à des tournoi en dehors des circuits officiels. C'est dans ce cadre que Nikos prit contact avec lui pour l'engager.

Désormais, José passe son temps entre le Callas, pour organiser les combats, et les salles d'arts martiaux pour recruter de nouveaux combattants.

Description physique

José dispose d'un physique impressionnant qu'il doit aux nombreuses heures passées à s'entraîner et à se muscler. Le moins que l'on puisse dire est qu'il n'inspire pas la sympathie et ses nombreux tatouages ne font que renforcer cet aspect patibulaire.

Description psychologique

De son enfance, José a retenu une chose : sa force et sa brutalité lui ont toujours permis d'obtenir tout ce qu'il désirait. Il entend bien poursuivre ce raisonnement dans sa nouvelle vie. La violence est le seul langage qu'il comprenne et le seul type de rapport qu'il puisse développer avec quelqu'un d'autre, y compris avec une femme.

Sa technique favorite consiste à frapper fort dès le début du combat pour handicaper l'adversaire (casser un bras ou une jambe), puis José commence alors à « jouer » avec sa victime en la tuant à petit feu et en effectuant une véritable démonstration de ses talents à tous ceux qui pourraient assister au combat.

Conseils d'interprétation

En combat, soyez brutal et cruel. Lorsque vous vous adressez à quelqu'un, soyez vulgaire et direct.

Où le trouver ?

Quand il n'est pas sur le Callas pour l'organisation d'un combat, José voyage beaucoup de part le monde pour trouver des combattants de valeur, suffisamment désespérés pour accepter ce genre de combat.

Personnel

José est en général accompagné de plusieurs brutes connaissant bien les arts martiaux et l'aidant à chercher de nouveaux combattants.

Ce que José pense de...

- **Kimi** : « Donnez moi quelques heures avec elle et je lui montrerai, à cette allumeuse, ce que c'est qu'un vrai mec ! »
- **Erik** : « Il m'énervé, monsieur-le-grand-chasseur. Laissez moi cinq minutes et je vais lui montrer ce qu'il peut en faire, de son fusil ! »
- **Guillaume** : « Une gonzesse ! »
- **Nikos** : « Une gonzesse, mais c'est lui le patron. Et il paie bien ! »
- **Angelina** : « Qui ? »

José Salguiero (Special NPC — 103 XP) :

Init VIII ; Atk VII ; Def VI ; Resilience VII ; v/wp : X ; Competence : V ; Skills : Acrobatics IX, Athletics IX, Intimidate IX ; Weapons : 1 × Caliber I ; Gear : 1 × Caliber III ; Vehicle : 1 × Caliber I ; Qualities : *damage reduction* (3/-), *feat* (Kick Basics, Martial Arts (Dexterity), Rolling Basics, Rolling Moves, Submission Basics), *henchman*, *superior attribute* (Dex 18).

La protection de José est assurée par un groupe de redoutables guerriers : **Martial Arts Mook** (Standard NPC — 57 XP), cf. page 453 de *Spycraft 2.0 Core Rulebook*.

EPISODE 3 : ERIK VAN DER WAALS

Historique

Fils d'une riche famille hollandaise disposant de terres en Afrique du Sud, Erik eut une enfance plutôt aisée. Ce fut là-bas qu'il se découvrit une véritable passion pour la chasse. Il partait souvent plusieurs jours avec quelques-uns de ses amis noirs, ce qui n'était pas du goût de son père qui le déshéritait et finit par le chasser de la demeure familiale. Livré à lui-même, Erik décida de vivre de son seul talent : la chasse. C'est ainsi qu'il organisa de nombreux safaris un peu partout en Afrique, en arrondissant ses fins de mois avec un peu de braconnage (cornes de rhinocéros, défenses d'éléphants, peaux de lions, ...). Sa connaissance du terrain, ses talents de chasseur et son manque de scrupules ont attiré l'attention de Nikos qui décida de l'engager.

Depuis, Erik a les moyens de chasser un tout nouveau gibier : l'homme. Cette nouvelle chasse le ravit, car il a ainsi l'occasion de se mesurer à des adversaires de sa valeur. Sa principale tâche consiste en la sélection des cibles potentielles. Il doit ensuite les faire kidnapper par ses hommes, puis guider ensuite le client pour être certain qu'il en ait pour son argent. Les gibiers sont choisis pour leur entraînement physique et pour leurs capacités à survivre en milieu hostile. Si le gibier parvient à s'enfuir, il aura la vie sauve. Jusqu'à présent, personne n'a réussi à semer Erik.

Description physique

Agé de 35 ans, blond aux yeux bleus et d'une forte carrure, Erik mets un point d'honneur à arborer en toutes circonstances une barbe de quelques jours. La peau tannée par le soleil, Erik a un physique plein de rudesses mais qui n'est pas dénué de charme. C'est juste que des fantaisies telles qu'un bon bain ou de l'après rasage ne sont pas pour lui.

Description psychologique

Ce qu'Erik aime par dessus tout, c'est cette sensation qu'il éprouve quand il est sur le point de mettre à mort une dangereuse proie qu'il a pourchassée pendant plusieurs jours. Toute sa vie tourne autour



de la reproduction de ce moment précis.

En dehors de cela, Erik est plutôt frustré et parle assez peu. Il est assez peu attiré par la gente féminine mais pourra éprouver un certain sentiment de camaraderie envers des compagnons de chasse doués et un profond respect envers une proie qui se serait défendue vaillamment.

Il est incapable d'abattre froidement quelqu'un. Par contre, il pourrait très bien relâcher cette personne et lui laisser un peu d'avance avant de la prendre en chasse. Il sera alors sans pitié.

Conseils d'interprétation

Vous êtes fondamentalement un pragmatique. Vous allez toujours droit au but et ne vous encombrez pas de futilités. Laissez toujours une chance raisonnable à votre proie « pour le sport », mais quand vient l'heure de l'hallali, votre main ne tremble pas.

Où le trouver ?

Païgnia dispose de plusieurs pavillons de chasse en Afrique du Sud et au Kenya. Erik a donc de bonnes chances de se trouver dans l'un de ces pays.

Personnel

Erik dispose de nombreuses personnes à son service qui servent pour l'encadrement des chasses et pour les battues. Tous ses employés sont de très bons chasseurs et connaissent le terrain sur lequel ils sont déployés.

Ce qu'Erik pense de...

- **Kimi** : « Elle ne tiendrait jamais cinq minutes en pleine savane. Sans intérêt... »
- **Nikos** : « Les parallèles entre la jungle et le monde des affaires sont nombreux. Il est sans aucun doute un très bon chasseur dans son domaine. »
- **Guillaume** : « Il ne vaut pas bien mieux que Kimi. »
- **José** : « Aussi dangereux soit-il, aucun fauve ne m'a résisté longtemps. »
- **Angelina** : « Qui ? »

Erik van der Waals (Special NPC — 100 XP) : Init VI ; Atk VII ; Def IV ; Resilience VII ; v/wp : VIII ; Competence : VII ; Skills : Notice VI, Search VI, Sneak VIII, Survival IX ; Weapons : 1 × Caliber IV ; Gear : 1 × Caliber III ; Vehicle : 1 × Caliber III ; Qualities : *feat* (Desert Training, Marksmanship Basics, Sharpshooter Basics), *henchman*, *superior attribute* (Dex 16, Wis 16).

La protection d'Erik est assurée par ses raba-teurs : **Beater (Standard NPC — 50 XP)** : Init V ; Atk VII ; Def V ; Resilience V ; Damage Save : VI ; Competence : IV ; Skills : Sneak VI ; Wealth : IV ; Weapons : 1 × Caliber III ; Gear : 1 × Caliber III ; Vehicle : 1 × Caliber II ; Qualities : *feat* (Desert Training), *minion*.

EPISODE 2 : KIMIKO

« KIMI » TANAKA

Historique

Kimi est la fille d'un banquier japonais en poste à Berlin. Elle y a passé un an où elle a découvert la scène techno underground. En conflit avec son père, elle fit une fugue en compagnie d'un DJ dont elle s'était amourachée. Au fil de ses pérégrinations en Europe, elle prit contact avec un groupe de hackers dont elle prit rapidement la tête grâce à son don pour l'informatique et sa bonne connaissance des réseaux bancaires.

La chance tourna lorsqu'elle pirata Païgnia pour se faire « inviter » à une croisière. Les hommes de Nikos remontèrent sa piste et la lui amenèrent. Nikos fut intrigué par la personnalité de la jeune femme et décida de l'engager car il cherchait quelqu'un disposant de ses compétences.

Kimi s'occupe à présent de gérer le blanchiment de l'argent issus des paris et des autres sommes versées par les clients pour les diverses « attractions spéciales ». De plus, elle s'occupe des retransmissions cryptées des combats via satellites et Internet.

Ce que beaucoup ignorent, c'est que Kimi détourne un infime pourcentage des sommes qu'elle traite. En parallèle, elle est en train de se constituer une nouvelle identité. Dès qu'elle l'aura terminé, elle fera un dernier gros coups dans les ordinateurs de Païgnia avant de s'enfuir.

Description physique

Du haut de ses 22 ans seulement, Kimi est plutôt d'une constitution fragile et gracieuse. Pleine de vie, elle arbore un look « techno » : divers percings, vêtements fluos, cheveux de diverses couleurs (vert, jaune, rouge ou bleu suivant son humeur).

Description psychologique

Kimi est une bonne vivante qui met un point d'honneur à ne rien prendre au sérieux, à part l'informatique qui est sa grande passion, avec la musique techno.

Autodidacte et hyper-active, elle s'intéresse à tout et à tout le monde, mais pendant une durée limitée à chaque fois.

Elle prend un malin plaisir à aguicher tous les hommes (et les femmes) qui passent à sa portée en se conduisant comme une petite fille.

Conseils d'interprétation

Ayez toujours à l'esprit que la vie est un jeu et que vos actes sont sans conséquences. Face à un homme (ou une femme), jouez à la petite fille qui n'est pas sage, asseyez vous sur ses genoux et faites exploser vos grosses bulles de chewing gum.

Où la trouver ?

Kimi passe le plus clair de son temps sur le Callas, dans sa cabine ou dans une chaise longue, tapotant à l'ordinateur d'une main et sirotant un cocktail de l'autre.

Personnel

Kimi est en contact constant avec un groupe de hackers se faisant appeler « Les Technoïds » et qui peut lui donner un coup de main sur certaines opérations.

Ce que Kimi pense de...

- **Nikos** : « C'est un rabat joie qui ne pense qu'à travailler. »
- **Erik** : « Il fait tellement viril avec ses faux airs de baroudeur... »
- **Guillaume** : « Un petit frimeur mais au moins avec lui, on s'amuse. »

- **José** : « Il est terrifiant, il est sale et il pue ! »
- **Angelina** : « Qui ? »

Kimiko Tanaka (Special NPC — 94 XP) :

Init VI ; Atk III ; Def VII ; Resilience V ; v/wp : V ; Competence : X ; Skills : Computers IX, Falsify V, Science IX, Security VII ; Weapons : 1 × Caliber I ; Gear : 1 × Caliber V, 5 × Caliber II ; Vehicle : None ; Qualities : *feat* (Cryptographer, Living Cypher), *henchman*, *superior attribute* (Int 18).

En cas de besoin, Kimiko peut demander de l'aide aux « Technoïds » : **Technoïd (Standard NPC — 18 XP)** : Init II ; Atk I ; Def I ; Resilience II ; Damage Save : I ; Competence : VII ; Skills : Computers X, Science X ; Wealth : II ; Weapons : None ; Gear : 3 × Caliber II ; Vehicle : None ; Qualities : *meek* (-18), *non-combatant*.

EPISODE 1 : GUILLAUME D'ESQUERMOISE

Historique

Né Christian Pichet, Guillaume est issu d'une modeste famille ouvrière de l'Est de la France. Il n'a jamais supporté cette origine modeste et a toujours cherché à la dissimuler, notamment en développant une mythomanie : il n'avait de cesse de raconter les histoires les plus abracadabrantesques auprès des ses amis concernant sa noble naissance et le futur destin qui l'attend.

L'été de ses 18 ans, il décide de tout lâcher pour partir dans le Sud de la France afin de vivre la vie des stars telle qu'il la voyait s'étaler dans les magazines. Il parvint à vivre quelques semaines de petites arnaques puis se fit finalement une place en tant que gigolo auprès des riches retraitées de la région et fut régulièrement invité aux nombreuses fêtes nocturnes de Saint-Tropez. C'est ainsi qu'il fut présenté à Nikos qui reconnut tout de suite Guillaume pour ce qu'il est vraiment : un petit escroc, mais doué d'un véritable talent pour le mensonge et pour attirer la sympathie. Nikos lui proposa d'entrer à son service.

A partir de là, et après quelques opérations de chirurgie esthétique, Christian est devenu Guillaume



d'Esquermoise : un jeune homme de bonne famille et grand organisateur de soirées mondaines pour les grands de ce monde. Grâce à son talent et à l'argent de Nikos, Guillaume dispose désormais d'un important carnet d'adresses « VIP » et les soirées qu'il organise sont particulièrement prisées. Ainsi, il peut assurer sa véritable mission : démarcher de nouveaux clients fortunés pour les « attractions spéciales » de Païgnia Entertainment.

Depuis peu, ses activités ont été bousculées, car le comte Giacomelli avait découvert sa véritable identité et ses fonctions à Païgnia. Il a dû le faire assassiner. Guillaume a ensuite pris sous son aile la belle Angelina Giacomelli, sa fille, dont il est tombé éperdument amoureux. Il tente de dissimuler cette passion à Nikos, car il craint que ce dernier ne la fasse assassiner au cas où elle serait au courant des découvertes de son père.

Description physique

Agé de 28 ans, Guillaume était déjà doté d'un physique avantageux avant de subir quelques opérations chirurgicales qui ont gommées les dernières imperfections. Brun aux yeux bleus, la mâchoire carrée, le corps soigneusement entretenu par un exercice physique quotidien (notamment de la natation), Guillaume aurait pu avoir un certain succès dans le domaine de la mode.

Description psychologique

Le trait de caractère principal de Guillaume est son incapacité à dire la stricte vérité. Même si sa vie devait en dépendre, il serait incapable de répondre à une question directe sans rajouter quantité d'informations superflues issues de son imaginaire.

Son deuxième trait de caractère est son besoin de passer aux yeux de tous pour quelqu'un d'important et d'aimé. Il n'aime pas particulièrement Nikos et le travail qu'il fait pour lui, mais ça lui permet d'avoir la situation aisée et respectée dont il toujours rêvé. Et Nikos ne manque jamais une occasion de le lui rappeler...

Jusqu'ici, Guillaume a eu une vie assez dissolue, allant de femmes en femmes au fil des soirées qu'il organisait. Cependant, il s'est assagi depuis qu'il a rencontré la Comtesse Angelina Giacomelli. Il l'a recueilli chez lui en la persuadant qu'elle a plus que jamais besoin être entouré d'amis pendant qu'elle fait le deuil de son père. Bien sûr, il s'est bien gardé

de lui dire que c'est lui qui l'a fait assassiner. En effet, le seul tort de ce brave comte est d'avoir voulu enquêter sur l'homme qui s'intéressait tant à sa fille. Il a engagé un détective privé qui a découvert la véritable identité de Guillaume ainsi que la nature de son travail pour Païgnia. Guillaume n'a pas eu d'autre choix que de faire assassiner le comte et le détective.

Conseils d'interprétation

Soyez généreux, jovial, ayez toujours en réserve un compliment pour les dames et une bonne blague pour les hommes. Tout ce que vous faites vise à étaler votre fortune : vous roulez dans les voitures les plus chères, vous buvez les champagnes les plus onéreux... Mais surtout, protégez deux choses : votre véritable identité et Angelina.

Où le trouver ?

Guillaume bouge beaucoup au gré des diverses invitations de ses amis VIP mais, durant l'été, on a de bonnes chances de le trouver dans sa villa (appartenant à Païgnia) sur la côte d'azur.

Personnel

Guillaume a à son service quelques malfrats de la pègre locale pour accomplir les basses œuvres et pour faire office de service d'ordre lors des soirées « spéciales ».

Ce que Guillaume pense de...

- **Kimi** : « Tellement rafraîchissante ! Si vive et si peu farouche... »
- **Erik** : « Quel manque de raffinement ! Il ferait mieux de rester dans sa forêt. »
- **Nikos** : « Cet homme est effrayant, un véritable iceberg. »
- **José** : « Le chaînon manquant entre l'homme et le singe. »
- **Angelina** : « Si belle, si douce, si tendre... Nikos ne doit rien savoir ! »

Guillaume d'Esquermose (Special NPC — 90 XP) : Init IV ; Atk V ; Def VI ; Resilience V ; v/wp : VII ; Competence : IX ; Skills : Bluff IX, Impress VI, Networking V, Sense Motive X ; Wealth IX ; Weapons : 1 × Caliber II ; Gear : 1 × Caliber III ; Vehicle : 1 × Caliber III ; Qualities : *henchman, superior attribute* (Cha 18).

La protection de Guillaume est assurée par ses « amis » de la pègre : **Gang Member (Standard NPC — 48 XP)** ; Qualities : *minion*. Cf. page 453 de *Spycraft 2.0 Core Rulebook*.

COMTESSE ANGELINA GIACOMELLI

Historique

Née il y a 24 ans dans une riche famille napolitaine, Angelina passa une enfance heureuse à l'abri du besoin. Très vite repérée pour sa grande beauté, Angelina commença très jeune une carrière de mannequin. Plusieurs fois élue parmi le top ten des femmes les plus belles d'Italie, Angelina aurait pu faire une brillante carrière de top modèle si elle n'avait pas été si durement affectée par la disparition brutale de son père, qu'elle chérissait par dessus tout.

A présent, elle se remet tout doucement de son chagrin, notamment grâce au soutien de Guillaume d'Esquermose et de quelques autres amis.

Description physique

On ne le dira jamais assez : Angelina est d'une beauté renversante. Délicieusement bronzée, les cheveux et les yeux d'un noir profond et des formes généreuses font d'Angelina la plus belle raison d'aimer l'Italie.

Description psychologique

Loin d'être une ravissante idiote, il faut tout de même remarquer qu'Angelina est très loin des dures préoccupations quotidiennes de la majorité de la population. Son père a toujours pris soin de veiller jalousement sur elle en la plaçant dans un véritable cocon protecteur.

Maintenant qu'il s'en est allé, elle doit affronter le monde avec la naïveté et la candeur d'une personne ignorant tout des dangers qui l'attendent.

Elle serait tout à fait à même de tomber amoureuse de quiconque pourrait jouer ce rôle protecteur laissé vacant par la mort de son père.

Conseils d'interprétation

Soyez toujours amicale et accueillante mais repoussez avec douceur et ménagement les hommes trop entreprenants. Mais lorsque l'on aborde le sujet de la mort de votre père, devenez mélancolique et recherchez une épaule virile pour y enfouir votre tête et laisser échapper quelques sanglots. Vous avez besoin d'être consolée...

Où la trouver ?

Ces temps-ci, Angelina passe son temps dans la villa de Guillaume où elle a sa propre chambre.

Ce qu'Angelina pense de...

- **Guillaume** : « Il est très gentil et je lui suis très reconnaissante de son soutien depuis la mort de papa. Mais j'ai bien peur de devoir le décevoir s'il espère davantage de moi qu'une simple amitié. »

Angelina Giacomelli (Special NPC — 53 XP) : Init III ; Atk III ; Def IV ; Resilience IV ; v/wp : V ; Competence : VI ; Skills : Impress X ; Wealth X ; Weapons : None ; Gear : None ; Vehicle : 1 × Caliber III ; Qualities : *non-combatant, superior attribute* (Cha 18).



COMMENT UTILISER PAÏGNIA ?

Prise de contact

Il existe plusieurs façon d'amener les PJ à s'intéresser à cette organisation :

- Un PJ adepte des arts martiaux pourra apprendre la disparition d'un de ses amis. Une rapide enquête révélera que celui-ci avait des problèmes d'argent et qu'il a rencontré un individu mystérieux qui écume les salles de sport depuis quelques temps (José Salguiero). A partir de là, les PJ pourront remonter cette piste jusque Païgnia.
- De la même manière, un PJ plus spécialisé dans la survie pourrait recevoir le coup de fil d'un ami. Celui-ci, mortellement blessé, aura le temps de donner quelques informations fragmentaires avant d'expirer. A partir de là, les PJ devront remonter cette piste jusque Erik van der Waals et Païgnia.
- Un PJ plutôt « mondain » peut être contacté par la Comtesse Giacomelli. En effet, en rangeant les papiers de son père, elle a découvert que celui-ci payait un détective privé, mais il se trouve que ce détective est mort le même jour dans l'incendie de son bureau. Elle demande au PJ et à ses amis de mener une enquête discrète.

Quelques scènes possibles

Voici quelques situations que les PJ sont susceptibles de rencontrer s'ils enquêtent sur les divers PNJ de cette organisation.

AVEC GUILLAUME D'ESQUERMOISE

- Participation (en étant invité ou non) à l'une des soirées données par Guillaume ;
- course poursuite en voiture de sport sur une route littorale de la côte d'azur ;
- kidnapping d'Angelina par Guillaume ;
- fusillade avec les hommes de main de Guillaume.

AVEC ERIK VAN DER WAALS

- Participation à l'une des chasses organisée par Erik ;
- capture des PJ par les hommes d'Erik. Les PJ sont relâchés en pleine jungle pour servir de gibier.

AVEC JOSÉ CARLOS SALGUIERO

- Bagarre dans une ruelle avec les hommes de main de José ;
- participation à un tournoi organisé par José : les combattants qui se seront distingués pourront partir sur le Callas pour participer à un combat à mort ;
- combat final entre le PJ spécialiste des arts martiaux et José.

AVEC KIMI

- Aide anonyme aux PJ car Kimi prépare son départ et espère utiliser les PJ comme diversion pour éviter que Nikos ne passe trop de temps à la surveiller ;
- gêne des PJ si les actions de ceux-ci risquent d'interférer avec ses plans (par exemple, si les PJ poussent Nikos à suspendre les transactions financières dont elle a la charge).

AVEC ANGELINA

- Relation amoureuse possible avec l'un des PJ ;
- source d'informations pour Guillaume car elle risque de le tenir au courant de l'avancée de l'enquête des PJ.

AVEC NIKOS

- Prise d'assaut/infiltration du Callas ;
- entrevue où Nikos explique son point de vue et ses plans à venir ;
- affrontement final pendant que le Callas, devenu la proie des flammes, sombre en pleine mer...