

# Honorable Correspondant

Horreur contemporaine et désinformation, en France et dans le monde



Numéro 1



## **Honorable Correspondant recrute !**

**Vous avez toujours eu l'âme d'un baroudeur de la plume ?  
Nyarlathotep vous opprime et vous n'avez jamais trouvé tribune où exprimer  
vos idées ? Vous avez le scénar du siècle (le XXIe bien sûr) et vous voudriez le  
révéler au visage du monde ?**

**Les colonnes de Honorable Correspondant vous sont ouvertes pour traiter des  
sujets les plus sérieux tant qu'ils sont non-euclidiens. Si en plus il concernent la  
France, nous vous donnerons une accolade virile !**

## **Engagez-vous !**

**en laissant un message (secret) sur les forums (publics) de TOC.**

Toute ressemblance avec des complots sordides et des individus louches existants seraient pour le moins on ne peut plus fortuit et à l'insu de notre plein gré.

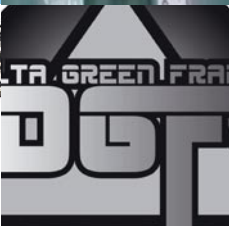
Les noms des produits et des marques cités dans ce fanzine sont la propriété d'entreprises privées.

L'Appel de Cthulhu est copyright Sans-Détour Éditions sous licence Chaosium.

Delta Green est copyright Pagan Publishing sous licence Chaosium. Consulter les bibliographies des articles pour des références précises.



**n° 1**  
**Mars**  
**2008**



# Honorable Correspondant

## Edito

*Honorable Correspondant : désigne dans le Renseignement français un individu de confiance ne faisant pas partie des Services, capable de fournir ou d'aller chercher de l'information dont le caractère particulier intéresse au plus haut point les dit Services.*

*Le Mythe de Cthulhu, la France et l'univers de Delta Green, voici les trois ingrédients de base qui président à la destinée de Honorable Correspondant.*

*L'Appel de Cthulhu fut une grande révélation du jeu de rôle des années 80 et reste une référence incontournable et unique pour nombre de joueurs. Delta Green fut, au moins aux Etats Unis, une grande rénovation de ce jeu dans les années 90.*

*Pour réaliser totalement le programme de rapprochement au quotidien entamé par les auteurs de ce jeu à la France, il fallait encore effectuer une migration géographique mais également culturelle. Honorable Correspondant tente de répondre à cette attente. Mais il offre plus : une vitrine à l'expression de différentes tendances tout en se voulant dans la filiation des Grands Anciens suppléments du commerce.*

*Bien que culturellement éloignée des USA, la France moderne se prête bien à l'univers de DG mais il lui faut une version personnelle et originale de la théorie du Complot. L'histoire de notre pays au passé autrement plus riche peut servir à trouver des clés mais encore faut-il les assembler dans des ensembles cohérents.*

*A ceux qui ne jurent que par les Roaring Twenties, je voudrais dire quelques mots. HPL était un homme de son temps qui écrivait dans son temps et sur ce qu'il connaissait. Quasiment toutes les nouvelles se déroulent dans l'année ou l'année suivant leur rédaction, en des lieux proches de ceux où vivait l'auteur ou des lieux lointains sur lesquels il s'était amplement documenté.*

*Nous nous revendiquons de cette tradition, ici et maintenant, tout comme le Maître et ses continuateurs après lui. Il n'y a pas de trahison à jouer d'autres périodes et d'autres contrées. Autre idée à laquelle il faut tordre le cou : l'ampleur de la force de frappe donnée aux investigateurs liée à l'évolution des technologie balistiques. C'est également un faux procès, car cette toute puissance est très facile à rectifier, comme tous les films d'horreur moderne nous le confirment régulièrement.*

A tous, bienvenue dans l'univers de Honorable Correspondant.

■ Tous lecteurs ■ Réservé aux Gardiens

# Sommaire

■	<b>La Terminologie</b> Ou comment parler...	<b>Page 2</b>
■	<b>Les Lloigors</b> Ces êtres étranges...	<b>Page 4</b>
■	<b>Les Horlas</b> Spectre ou créature ?	<b>Page 11</b>
■	<b>La Guyane</b> L'enfert vert...	<b>Page 16</b>
■	<b>La Police Technique...</b> Des flics pas comme les autres...	<b>Page 20</b>
■	<b>L'arsenal</b> De la Police Nationale...	<b>Page 23</b>

Responsable d'édition : DeMarigny  
 Couverture : Vilk - Illustrations : Vilk, Taillefer - Mise en page/Cartographie : Docteur Incube



# La Terminologie

## Ou comment parler... ...du métier !

Pour faire bonne mesure, nous allons commencer votre formation par quelques définitions du métier. Soyez attentifs, rien ne sera répété, vous devrez tout retenir de but en blanc. Un bon agent observe, comprend, retient et ce, en un éclair. Vous avez 10 minutes pour apprendre ce lexique.

**11e choc** : 11e Régiment de parachutiste de choc, ancien régiment utilisé par le Service action, dissout en 1993.



**Agent dormant** : Agent inactif temporairement, de manière à laisser penser que cet individu n'est pas impliqué dans des actions d'espionnage, et susceptible d'être réveillé ponctuellement.

**Agent double** : Agent des services secrets d'un pays infiltré dans les services d'un autre pays et agissant pour renseigner son pays d'origine et/ou fournir de fausses informations aux services infiltrés.

**Alliance Base** : Cellule commune aux services français et à la CIA dans le cadre de la lutte anti-terroriste.



**Barbouze** : Expression spécifiquement française, utilisée pour désigner les agents de la DGSE. Vient du fait que des agents utilisaient de fausses barbes pour se déguiser. Désigne maintenant les agents agissant dans des opérations illégales utilisant des magouilles pour réussir, dont des mercenaires comme Bob Denard.

**Boîte morte** : Boîte aux lettres d'échange entre espions, sans qu'ils aient besoin de se rencontrer.

**CAT** : Centre administratif des Tourelles, nom officiel du siège de la DGSE.

**Communauté du Renseignement** : Ensemble des services secrets ou des services associés d'un pays. Par extension, ensemble de tous les services secrets du monde.

**Contre-espionnage** : Agence des services secrets dédiée à la recherche d'activités de services étrangers sur le territoire national. En France, c'est la DST qui en a la charge.

**COS** : Commandement des Opérations Spéciales. Regroupe toutes les Forces spéciales des armées françaises sous un commandement unique. Le COS n'est pas utilisé par la Division Action de la DGSE.



**DAS** : Délégation aux Affaires Stratégiques. Service de l'État destiné à l'analyse des renseignements et à la gestion des crises.

**DCRG** : Direction Centrale des Renseignements Généraux.



**DCRI** : Direction Centrale du Renseignement Intérieur, future administration devant regrouper la DST et la DCRG en 2008.

**Défecteur** : Individu ayant travaillé pour les services secrets d'un pays qui décide de passer dans le camp adverse et fournit à ce dernier tous les renseignements possibles sur son premier employeur.

**Désinformation** : Fournir des informations fausses à l'ennemi.

**DGSE** : Direction Générale de la Sécurité Extérieure, service d'espionnage français.



**Division Action** : Division des opérations clandestines de la DGSE. Précédemment nommé Service Action à l'époque de la SDECE.

**DNRED** : Direction Nationale de la Recherche et des Enquêtes Douanières.



**DPSD** : Direction de la Protection et de la Sécurité de la Défense.

**DRM** : Direction du Renseignement Militaire, services secrets de l'armée.



**DST** : Direction de la Surveillance du Territoire, service du contre-espionnage français.



**Écoutes** : Surveillance des communications intervenant entre individus suspects.

**Exfiltration** : Opération visant à sortir un individu d'un pays de manière discrète, en particulier si l'individu est recherché.

**Forces spéciales** : Forces armées entraînées à des opérations en milieu particulièrement hostile.

**Frenchelon** : Surnom du système de surveillance des télécommunications français, par analogie avec son homologue américain Echelon.

**Honorable Correspondant** : Désigne dans le Renseignement français un individu de confiance ne faisant pas partie des Services, capable de fournir ou d'aller chercher de l'information dont le caractère particulier intéresse au plus haut point les dits Services.

**Homo** : Raccourci pour opération homo, dont le but est l'élimination physique d'un individu unique. En langage commun, c'est un assassinat.

**Information classifiée** : Information à caractère sensible pour l'État français, qui a décrété plusieurs niveaux (du plus au moins sensible) : Très Secret Défense, Secret Défense, Confidentiel Défense. D'autres mentions peuvent être apportées aux

documents classifiés.

**OAS** : Organisation Armée Secrète, regroupait des partisans de l'Algérie française, qui utilisèrent le terrorisme pour contrer le mouvement de décolonisation de l'Algérie au début des années 60.

**Officier traitant** : Individu responsable d'un ou plusieurs agents, jouant un rôle de coordination.

**Opération clandestine** : Opération réalisée hors du cadre légal par les forces spéciales ou les services secrets.

**Piscine** : Surnom donné aux locaux de la DGSE dont le centre est situé à côté de la piscine des Tourelles dans le XXe arrondissement de Paris. Ce surnom est surtout utilisé par la presse plus que par ses occupants.

**Rendition extraordinaire** : Technique de la CIA d'enlèvement d'agents pour les emmener dans des territoires amis où la torture est légale, afin de les interroger.

**ROHUM** : Renseignement d'origine humaine. Renseignements dont la source est humaine. HUMINT en anglais.

**ROEM** : Renseignement d'origine électromagnétique. Informations obtenues par des moyens techniques : radar, télémétrie, communications. SIGINT en anglais.

**ROIM** : Renseignement d'origine image. Renseignement obtenu à partir de l'analyse d'images. IMINT en anglais.

**ROSO** : Renseignement de sources ouvertes. Renseignement dont la source est publique. OSINT en anglais.

**SDECE** : Service de Documentation Extérieure et de Contre-Espionnage, ancêtre de la DGSE.

**Spécial France** : Mention de documents classifiés indiquant que des étrangers ne doivent pas avoir accès à ce document. Ce n'est pas un niveau de classification en tant que tel.

**Taupe** : Autre nom pour Agent double.

**TRACFIN** : Traitement du Renseignement et de l'action contre les Circuits Financiers Clandestins.

**Transfuge** : Autre nom pour défecteur.

**UCLAT** : Unité de Coordination de Lutte Anti-Terroriste, chargé de la coordination des activités anti-terroristes en France.



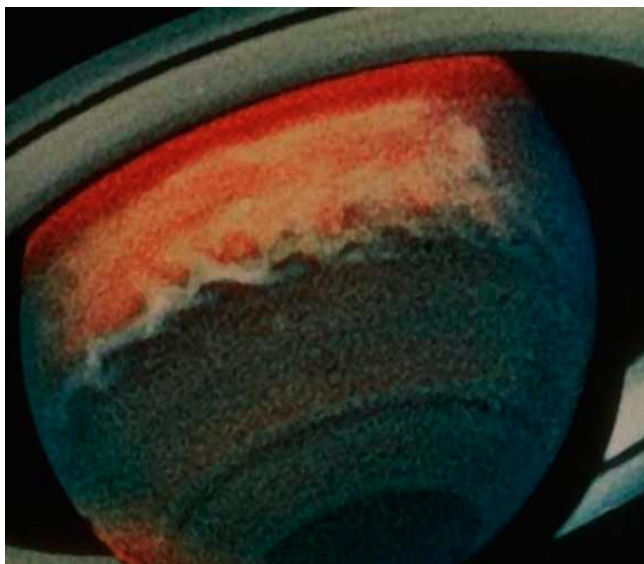


# Les Lloigors

## Ces êtres étranges...

### ...Venus d'ailleurs !

Vous pensiez tout savoir sur les Lloigors, ces créatures souvent laissées pour compte voir comptées pour négligeables dans le Mythe de Cthulhu ? Cet article va vous prouver que les Maîtres des Tentacules nous réservent encore de nombreuses surprises. Historiquement assez discrètes, ils sont en réalité bien plus actifs qu'il n'y paraît et en particulier sur le sol de France. Il va sans dire que ce qui suit est à réserver strictement au Gardien des Arcanes.

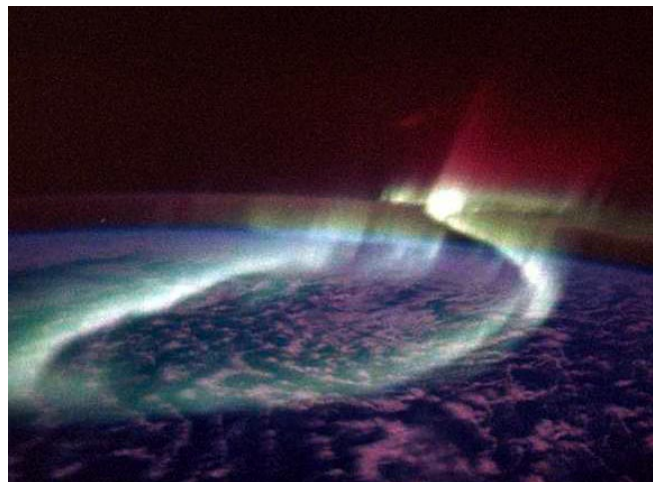


### Histoire Mythique

Il y a for for longtemps

Les Lloigors sont une race extraterrestre originaire de la Galaxie d'Andromède, au même titre que les Insectes de Shaggai. Leur lieu d'origine n'était pas un monde composé de matière classique comme on la conçoit ordinairement car il se trouvait dans un espace tout à fait particulier aux fortes propriétés hypergéométriques, rempli d'étoiles super massives, de trous noirs et d'étoiles à neutron. Les forces gravitationnelles y étaient monstrueuses et les événements violents fréquents, déchirant des étoiles entières en quelques secondes. Une nébuleuse subsistât dans ce maelström qui vit apparaître les Lloigors. On ne sait pas si une quelconque volonté extérieure aurait pu concourir à leur apparition à cet endroit et ils ne vénèrent aucun Dieu de la création en particulier. Nés de cette nébuleuse perdue dans des océans de forces contradictoires et antagonistes, aucun corps physique ne pouvait subsister, car les forces en présence l'auraient irrémédiablement déchiré, et c'est donc sous forme de tourbillons d'énergies qu'ils furent incarnés.

La nébuleuse n'était pas un endroit très accueillant même pour des formes de vie aussi évoluées, constamment ballottés tels des fétus de paille par les immenses forces à l'œuvre dans cette région de l'espace. L'esprit de ces êtres était alors et reste encore de nos jours parfaitement négationniste et pessimiste, à un point tel que l'esprit humain ne saurait le concevoir. C'est avec une lucidité totale qu'ils abordent les problèmes de leur survie, sans inconscient ou subconscient pour les limiter dans leur capacité à affronter la dure réalité d'un univers gouverné par des entités malsaines et débilitantes, quand elles ne sont pas totalement stupides. Après des millénaires vécus dans leur nébuleuse, le champs d'étoiles à neutron finit par doucement se disperser ce qui leur permet de s'échapper pour parcourir le vaste univers. Ils découvrirent alors qu'ils avaient la possibilité de prendre forme au moyen d'une discipline magique découverte des



siècles auparavant, mais dont les effets exacts n'avaient pu être testés du fait des conditions de vie spécifiques à leur lieu de naissance.

### Sur Terre : règne et décadence

Libérés de leur confinement, ils commencèrent par explorer Andromède, mais elle leur parut bientôt trop petite pour contenir leur soif de pouvoir et de conquête. Plusieurs groupes de Lloigors partirent dans différentes directions de l'espace, dont certains vers notre Galaxie. Un groupe finit par atteindre la Terre il y a deux cent mille ans environ et s'établit sur le continent de Mu où existait déjà une race humaine. Ils transformèrent ces créatures chétives en de parfaits esclaves, ayant à loisir de les manipuler et de les châtier. Pour cela, ils utilisaient différents moyens, dont le plus raffiné consistait à

modifier la forme du corps de manière radicale, en enlevant des membres ou en les remplaçant par d'autres plus fonctionnels ou malsains comme des tentacules ou des pinces. Par la suite, les Lloigors découvrirent le repaire de Ghatanothoa, et jurèrent allégeance à ce Grand Ancien, forçant les hommes de Mu à le révéler également.

Cependant leur pouvoir décroissait, et leur race se trouvait affaiblie par la présence même de ces humains qu'ils contrôlaient. La nature humaine est obstinément optimiste et cette énergie positive allait à l'encontre de celle négative qui anime les Lloigors. Toutes les tentatives faites par les Lloigors pour contrôler cette énergie positive furent infructueuses et cela en arriva à un point tel qu'ils ne pouvaient plus s'échapper de la Terre. Leur suprématie était pourtant toujours assurée car ils piochaient dans l'énergie des humains pour maintenir leur puissance et poursuivre leur domination. Puis survint la grande colère de Ghatanothoa qui détruisit le continent de Mu et ses habitants pré-humains, mais épargna les Lloigors qui lui étaient restés fidèles. Le pouvoir du Grand Ancien en fut profondément affecté et il dû repartir se cacher dans sa caverne, son île étant engloutie. Les Lloigors durent à leur tour aller se réfugier sous terre, là où l'influence de l'homme était la moins forte.

Les individus les plus faibles partirent alors se réfugier là où les énergies telluriques étaient les plus importantes afin de pouvoir entretenir leur être dans un état de catatonie. D'autres individus plus forts furent chargés de la protection de ceux dont le sommeil devait être surveillé. Ils étaient également chargés d'aller chercher en surface de l'énergie pour leur frères si le besoin s'en faisait sentir. C'est ainsi qu'au cours des siècles, des milliers d'individus se réfugièrent dans les profondeurs de notre planète afin d'attendre une époque favorable à leur retour, tout comme les Grands Anciens Eux-mêmes attendent qu'on Les délivre des geôles des Anciens Dieux.



## Le renouveau

Dans les décennies suivant l'exode, les Lloigors ont pu partiellement régénérer leur énergie lors d'événements particuliers et sont parfois revenus de leurs caches souterraines. Ceci a été rendu possible à certaines époques lorsque la balance du moral humain se trouvait favorable aux Lloigors. Les périodes de trouble intense, de guerre et de famine ont pour effet d'augmenter le désespoir dans les cœurs humains, ce qui inhibe les ondes cérébrales positives provenant de notre cerveau. Au cours de la préhistoire et de l'antiquité, ces périodes se sont avérées très peu nombreuses, ou bien localisées à des zones géographiques limitées. Différentes sectes virent le jour suite aux suggestions télépathiques envoyées par les Lloigors, ayant pour but de développer le culte de Ghatanothoa. Il semblait effectivement évident que la libération partielle ou totale du Grand Ancien aurait un effet très positif (du point de vue des Lloigors) sur la psyché collective humaine. Des temples furent érigés et des tribus révèrent Ghatanothoa, mais les actions des Lloigors ne purent faire effet que sur de petites communautés et n'eurent jamais le rayonnement que les fils des étoiles espéraient, alors que le nombre d'humains ne faisait que croître. Certains Lloigors comprirent que seule la destruction totale de l'humanité serait capable de leur rendre leur liberté. Ceux qui étaient les plus dévoués à Ghatanothoa ne voulaient pourtant pas en venir à une telle extrémité, car la destruction de l'humanité priverait leur dieu d'un très grand nombre de victimes et serviteurs potentiels lors de Son retour dont la date approche. Pour les autres, seule la disparition totale de l'humanité rendrait possible leur libération, il fallait donc abandonner Ghatanothoa et construire seuls une machination capable de détruire ces maudis humains.

Le travail du premier groupe consistait à se servir des temples dédiés à Ghatanothoa pour le faire revenir à des époques propices. Toutes leurs tentatives échouèrent, la dernière se révélant cataclysmique. Elle se déroula lors de la première guerre mondiale, où une partie des survivants se rendit dans la Meuse en 1918, plus précisément en forêt d'Argonne. Là se trouvait un temple abandonné datant de l'époque préhistorique. Tout autour se tassaient dans les tranchées allemands, français, anglais et américains suite à 4 années d'une guerre dure, fatigante et extrêmement meurtrière. 10 millions d'hommes au mental ébranlé par les horreurs des combats s'avéraient un substrat favorable à l'épanouissement des fils des étoiles et à leurs projets. Par chance, une poignée de soldats américains arrivèrent à déjouer leurs plans et sauvèrent le monde, sans que personne se douta de la bataille décisive qui venait de se jouer au milieu du premier conflit mondial. Le temple fut



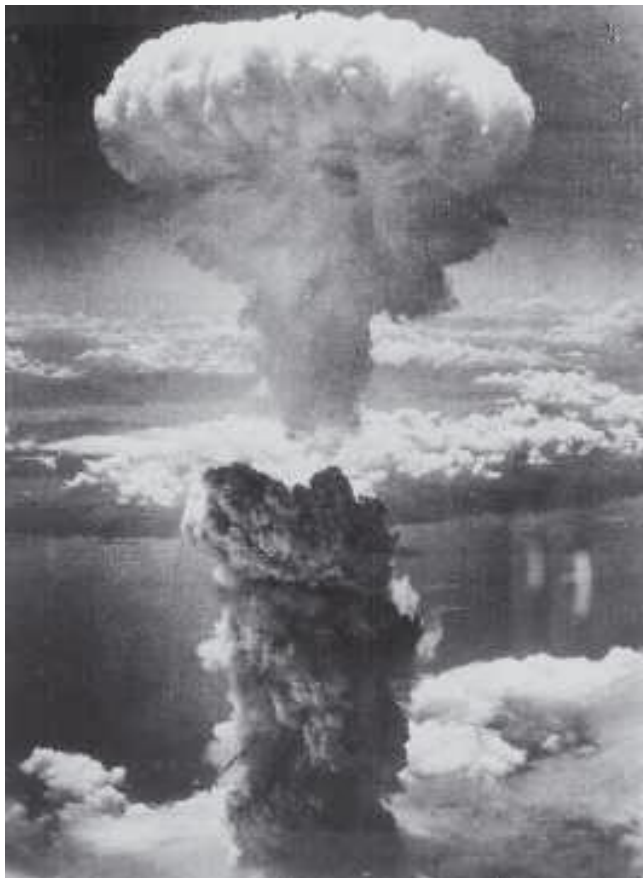
loigors





détruit et la plupart des Lloigors, tués. Cet événement eut pour effet de convaincre les réticences d'une bonne part des Lloigors survivants à abandonner Ghatanothoa.

Ils décidèrent de tenter des actions plus subtiles. Comme il ne semblait pas possible de détruire l'humanité dans une guerre directe ou au moyen d'une action radicale et cataclysmique, il ne leur restait plus qu'une seule possibilité : utiliser leur pouvoir de télépathie afin d'agir sur une faible portion de l'humanité, soit pour la pousser à détruire le reste des hommes, soit en lui faisant construire à son insu un moyen d'évasion. Les Lloigors se séparèrent en au moins 6 sections réparties à travers le monde, destinées à fournir à l'humanité des connaissances théoriques et pratiques afin qu'elle soit capable de maîtriser l'énergie nucléaire ainsi que de construire des véhicules ayant la faculté d'aller dans l'espace. Ce plan ne pu pas être mis tout de suite à exécution, car le contexte de l'entre-deux guerre était redevenu joyeux, tout au moins en Europe. Il fallut attendre la crise de 1929 pour que les Lloigors commencent à agir aux Etats Unis et la montée en puissance des Nazis pour pouvoir accéder aux esprits les plus brillants du Reich allemand. Ce n'est qu'avec le début de la seconde guerre mondiale qu'il purent donner la pleine puissance de leurs talents. Mais il fallait du temps pour inscrire dans les psychés humaines les complexes schémas qui amèneraient à réaliser la Bombe.



Les Lloigors misèrent dans les deux camps : à la fois sur l'Axe et les Etats Unis, les deux seuls pays capables de financer de tels projets. En Allemagne l'empreinte

ne put pas prendre totalement corps à cause des expériences perturbatrices de la Karotechia et de la sale habitude des SS à se débarrasser des individus les plus réceptifs. En revanche, aux USA la moisson fut plus prolifique grâce au projet Manhattan car la démocratie en guerre était plus stable. Des milliers d'individus avaient été placés à l'écart du reste de la population, à la réalisation d'un unique projet. Le nombre élevé de scientifiques dans un si petit espace permit aux Lloigors d'imprimer chez une très grande quantité d'individus des schémas et des formules concernant des concepts de physique très avancés. La disponibilité de tous ces esprits permit également de diluer l'influence télépathique pour éviter que leur travail ne soit éventé.

## L'époque moderne

A la fin de la seconde guerre mondiale, il y eut un retour à l'optimisme qui imposa une pause dans l'intervention des Lloigors. Ils retournèrent dans leur cache, espérant secrètement que la graine de puissance déposée au cœur de l'humanité se répandrait. Et ce fut le cas, car suite aux interventions réalisées durant la guerre l'URSS fit exploser sa première bombe en 1949 grâce aux savants allemands et au vol de documents américains. Le début de la guerre froide modifia la donne des sentiments humains et fut favorable à un nouveau retour des Lloigors. L'intervention des Mi-Go aux États-Unis sonna le glas de leurs actions en Amérique, qui fut jugée trop dangereuse à partir de ce moment. Ils décidèrent de porter leurs efforts sur des pays de seconde main pour soutenir la propagation de l'arme nucléaire et de la recherche spatiale, tels l'URSS et la France, qui avaient pour avantage de ne pas posséder de bons rapports avec les USA, offrant à moyen terme une garantie de secret.

C'est ainsi que ces pays connurent un essor spectaculaire dans les techniques les plus pointues, grâce à l'aide souterraine des Lloigors. La France en est le plus éclatant succès avec une politique de grandeur reposant sur un maximum d'indépendance énergétique et des velléités à percer dans toutes les technologies.

Le tournant du vingt-et-unième siècle est celui du renouveau des grandes peurs : passage à l'an 2000, qui pour certains était le signe de l'apocalypse, montée de la mondialisation et généralisation du terrorisme international. Les Lloigors sont plus que jamais de retour. Le nucléaire est enfin maîtrisé par les humains qui sont prêts à le répandre aux quatre coins du globe. Le plan va enfin pouvoir aboutir, il ne reste plus que quelques étapes. Mais le travail n'est pas terminé et toutes les forces sont



prises dans la balance pour augmenter la production, favoriser la prolifération nucléaire et donner aux terroristes de tout poil des moyens d'actions de masse. Les Lloigors sont maintenant présents sur tous les théâtres d'opération et réalisent des implantations en Irak, Iran, Arabie Saoudite, Corée, Inde, Pakistan, Afghanistan. Ils sont partout où leur influence peut être facilement masquée par des troubles régionaux. Ils utilisent les ambitions commerciales des français pour éparpiller les connaissances et techniques nucléaires, ainsi que les matériaux eux-mêmes, mais également à partir de la Russie et de ses anciennes régions devenues indépendantes. Et le conteur tourne, car ils savent que le Fin des Temps sur terre ne saurait tarder et il n'est pas certain qu'elle leur soit favorable.

## Les Lloigors de nos jours

### Formes des Lloigors

Les Lloigors survivants, bien que moins puissants que leurs ancêtres, sont des créatures tout à fait fantastiques et quasiment indestructibles. Sous leur forme conventionnelle, ils sont invisibles et au mieux se présentent comme des tourbillons d'énergie à peine perceptibles au moyen des cinq sens. Les effets de ces tourbillons ne sont pas directement sensibles mais ils provoquent des conséquences décelables avec une boussole ou des appareillages d'évaluation des champs électromagnétiques.

Sous leur forme physique, les Lloigors choisissent des incarnations toujours en décalage avec ce que la nature a pu créer sur Terre et qui sont le reflet de leur propre esprit torturé. La plus classique est celle qui est à l'origine du mythe des dragons (bien que les Shantaks partagent cette place) : des créatures reptiliennes présentant des cornes sur la tête et des griffes aux quatre membres, et parfois, sans que cela soit la règle, des ailes sur leur dos. Une autre manifestation physique des Lloigors se présente sous la forme d'un monstrueux et gigantesque crapauds ayant pour particularité d'avoir de petites tentacules rattachées aux lèvres.

### Pouvoirs

Les Lloigors sont des créatures disposant d'un éventail de pouvoirs extrêmement variés. Les plus évidents sont ceux liés au contrôle des forces électromagnétiques : ils peuvent affoler l'aiguille d'une boussole, noircir une plaque photographique, agir sur les vibrations des quartz des montres, provoquer des coupures de courant ou déclencher des éclairs. Même le matériel «durcit» ne résiste pas à leur action, seules les cages de faraday en ont le pouvoir. Ils peuvent également créer une boule lumineuse qui peut se présenter sous la forme

d'un feu follet. En se réunissant à plusieurs, ils ont la possibilité de créer des explosions de grande ampleur, bien que plus faibles que des explosions nucléaires, mais semblables à des tirs miniers.

Ils disposent en également d'un pouvoir de télékinésie qui leur permet de faire mouvoir des objets, mais qui dépasse le simple cadre de la vaisselle traversant une pièce : une manière de se servir de ce pouvoir subtil est d'animer un cadavre ou un squelette, qui se comporte alors comme une sorte de mort-vivant, mais sans en détenir véritablement les propriétés.

Ils sont également capables de manipuler la matière à des échelles microscopiques : modification de molécules, déclenchement des mutations génétiques, provoquant cancers et autres maladies mortelles contre lesquelles la médecine moderne ne peut rien ou presque.

Sous leur forme primaire de tourbillons d'énergie, les Lloigors peuvent traverser la matière, d'autant plus lentement qu'elle est plus dense, mais aucune manifestation géologique sur terre n'est capable de les arrêter.

Un des pouvoirs les plus impressionnant est la capacité à altérer le temps qui passe. Les Lloigors créent à plusieurs une bulle d'espace-temps parallèle à notre univers pour y piéger une victime. Cette dernière se retrouve invariablement dans une zone de brume qui ne lui interdit pas de se déplacer mais rend plus hasardeux son chemin, bien qu'elle finisse généralement par en sortir. Cependant, là où la victime a l'impression qu'une heure s'est passée, il s'en déroule en réalité 3 à 5 dans l'univers normal. Ainsi un avion se trouvant dans une bulle aura l'impression de voler trois heures dans du mauvais temps alors que pour la tour de contrôle le temps aura été parfaitement clair et le vol aura duré 15 heures ! Ce pouvoir est souvent utilisé à titre d'avertissement, ou bien l'occasion pour détruire du matériel. Il peut également être mis à profit pour se débarrasser d'un gêneur.

### Mœurs et méthodes

Les Lloigors n'aiment pas se mettre en avant ou en danger. Historiquement, ils ont préféré agir sur des personnes déjà mentalement malades ou bien sur des individus qui ne sont pas enracinés en un lieu précis, ce qui les a fait s'intéresser aux gens du voyage ou aux peuplades de marchands nomades. Il existe encore quelques communautés d'humains dévoués au Lloigors et qui les vénèrent ou les craignent comme des Dieux, voir colportent qu'ils sont les créateurs de l'humanité et vont bientôt revenir pour châtier les incroyants.

Ils utilisent préférentiellement les Horlas maintenant qu'ils disposent du parfait outil à leur disposition.



Et ils sont sans pitié avec ceux qui se mettent en travers de leur chemin. Ils éliminent tous les gêneurs, préférant les méthodes les plus discrètes possibles, mais n'hésitant pas à sortir le grand jeu s'il en vaut la chandelle.

Les Lloigors feront tout pour protéger un nid des leurs en hibernation s'il venait à être découvert. Il y a cependant peu de chances que cela ne se produise car les lieux de sommeil sont situés à des profondeurs extrêmes, bien qu'atteignables au moyen des plus récentes techniques de forage.

Une pratique des Lloigors qui laisse quelques traces est le «nettoyage» des colonies. Il n'est pas question de laisser quelque empreinte que ce soit derrière une ancienne colonie et les individus l'ayant peuplé la détruisent en partant. Ils provoquent alors une explosion de grande importance, le plus souvent souterraine (car les colonies sont également sous la surface, bien que plus proche du sol que ne le sont les zones d'hibernation). L'explosion crée alors un vide et le sol s'effondre dans la cavité nouvellement créée. Des eaux d'infiltration ou de pluie viennent généralement combler le cratère lorsqu'il ne s'agit pas de rivières volontairement détournées. Les eaux sont invariablement d'une couleur bleu-vert et sont très pures, magnifiques au regard. Cette coloration est due à la présence de particules ionisées, non dangereuses pour l'écosystème environnant. Des pierres de la même couleur bleu-vert peuvent être trouvées avec des inscriptions provenant de l'ancien langage du continent de Mu, les plus anciennes étant en relation avec les Lloigors mais également avec Ghatanothoa.

## Statistiques

Les statistiques présentées ici sont légèrement inférieures à celles des suppléments officiels, car le pouvoir des Lloigors ne cesse de diminuer en proportion de l'augmentation de la population humaine sur Terre. L'essentiel des Lloigors encore actifs est composé soit de jeunes qui n'ont pas atteint leur pleine maturité magique, soit de créatures plus anciennes affaiblies par les conditions particulières qui règnent sur Terre.

Les statistiques du tableau ci-dessous présentées entre parenthèse ne sont valables que dans la cas où le Lloigor possède une incarnation physique.

(FOR)	3D6+20	30-31
(CON)	7D6	24
(TAI)	2D4X10	50
INT	4D6+6	20
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11

(PV) : 35

Déplacement : 7 en surface. 3 quand il traverse de la pierre sous sa forme immatérielle.

Bonus aux dommages : +5D6

Perte de SAN : 0/1D8 sous une forme visible, 0 autrement.

Sorts : un Lloigor connaît au moins 1D4 sorts

Armure : 8 PA sous forme tangible, autrement il ne peut être touché par une arme physique, même magique.

Attaques spéciales:

Les attaques spéciales décrites dans le livres de règles ou dans les suppléments sont toujours valables et ne sont pas répétées dans cet article. Merci de vous référer à la description de ces créatures dans les ouvrages concernés en ce qui portent sur la télékinésie, l'attaque Vortex et le drainage de points de magie. Certaines attaques nouvelles et importantes précédemment oubliées sont décrites dans les lignes qui suivent.

Folie. Un Lloigor peut rendre fou un homme en ouvrant son esprit à ce dernier. La réussite de cette attaque est automatique, mais elle dure deux rounds pendant lesquels le Lloigor ne peut rien faire d'autre. L'individu visé devient alors irrémédiablement fou et aucun traitement ne sera en mesure de corriger les déséquilibres provoqués par le contact avec l'esprit du Fils des Etoiles. Cette attaque peut éventuellement être contrée par des moyens magiques de protection de l'esprit ou par des pouvoirs psychiques, à la discrétion du Gardien.

## Où les trouver...

### IRAK

Cette communauté est présente depuis longtemps en Asie Mineure, et il semble bien qu'on puisse lui attribuer la paternité de la légende des Djinn, ces esprits invisibles et moqueurs du désert.

La communauté Irakienne est aujourd'hui très développée. Elle a contribué aux échanges entre la France et l'Irak de Sadam Hussein pour le développement du nucléaire dans la région, malgré des résultats finalement mitigés. Cependant cela a servi à créer des protocoles d'échanges avec des nations autoritaires et montré que s'il est plus facile pour les Lloigors de manipuler des humains sous la coupe de tyrans, il est en revanche plus difficile de bénéficier du concours d'humains dont la durée de vie est singulièrement limitée par les erreurs éventuelles qu'ils peuvent commettre et dont la sanction est souvent une mort précoce.



Depuis la première Guerre du Golfe, les Lloigors sont en bonne position car le climat local est favorable à leur épanouissement ; ils n'hésitent pas à manipuler les différents courants présents sur place pour développer le terrorisme. Le terreau Irakien leur offre l'opportunité de pousser la prolifération nucléaire en direction de l'Iran et d'autres pays du Moyen Orient.

## POLYNESIE

La communauté Polynésienne est actuellement revenue à son niveau précédent l'ère nucléaire. La grande époque fut celle des essais sur Mururoa et Fangataufa, mais avec les études numériques et le développement des techniques du laser, donc le départ des troupes des atolls, les Fils des Etoiles chargés de suivre les scientifiques sont retournés en France.

Bien que petite, elle est tout de même active, car les cultes dédiés aux Lloigors sont encore bien présents. N'oublions pas que les populations de Polynésie sont les descendants des anciens esclaves des Lloigors et que les cultes locaux sont encore largement dédiés à ces créatures.

## FRANCE METROPOLITAINE

La France est le berceau de la plus grosse communauté de Lloigors au monde de nos jours. L'essentiel des troupes de Horlas sont également présentes sur le territoire. L'objectif de cette communauté est de surveiller et orienter les humains en charge des programmes nucléaires, militaires et spatiaux qu'il s'agisse de scientifiques (la cible privilégiée) ou de politiques.

## PAYS DE GALLE

La communauté du Pays de Galle a été très active à une certaine époque, mais depuis qu'elle s'est faite repérée par Paul Dunbar Lang son activité a décliné. Il reste encore quelques créatures et des gens du voyage pour leur servir d'intermédiaire, mais rien de bien inquiétant en dehors de cette contrée. La plupart des Maîtres des Tentacules sont partis pour d'autres pays ou bien sont allés hiberner pour les plus faibles.

## NOUVELLE ANGLETERRE

Encore un exemple de communauté sur le déclin. Ceci est dû en particulier à la présence des Mi-Go sur le sol américain et les étroites relations qu'ils ont avec le gouvernement de ce pays. La communauté de Nouvelle Angleterre sert d'ambassade auprès des Fungi de Yuggoth afin de les endormir et de leur faire croire que la race des Lloigors est sur le point de s'éteindre. Ils connaissent l'importance de l'humanité pour les Fungi et ne voudraient surtout pas que l'existence du Plan leur soit révélé, car ils seraient susceptible de prévenir Nyarlathotep avec

lequel ils ont des liens particuliers.

## AMERIQUE DU SUD

Cette communauté est encore importante et active. Elle est cependant composée d'individus de la vieille école qui ne cautionnent pas la destruction de l'humanité. Ils aident bien évidemment à l'objectif global, mais préfèrent réaliser leurs propres expériences ou trouver des solutions alternatives. On peut les voir comme un groupement de libres penseurs, préférant invoquer les anciennes déités plutôt que recourir à des procédés risquant d'aller à l'encontre de ces déités. Mais leur voix est minoritaire : ils œuvrent mollement pour le bien commun et tentent de faire revenir leur gloire passée.

## AILLEURS

Il n'existe pas de communauté à proprement parler, mais il est encore possible de rencontrer des marginaux dont la force individuelle sera prodigieuse au regard de celle des Lloigors standards et dont le seul but sera la survie. Il existe en revanche d'anciennes colonies qui furent abondantes au début des années 70 comme en Mongolie, près de la Crète ou encore en Bulgarie mais elles sont toutes vides actuellement et «nettoyées».

Des nids ou des postes avancés peuvent également être trouvés en Afghanistan, en Corée, en Chine, en Ukraine et au Honduras. D'aucuns prétendent même qu'il existe un minuscule point avancé aux Etats Unis, en Californie, près de San Francisco, et qui viserait à corrompre l'esprit humain par des pratiques impies qui se répandent à travers le monde au moyen de livres de fiction.

## Bibliographie

### Romans

«Le retour des Lloigors» de Colin Wilson dans «Œuvres Complètes Tome 1», H.P. Lovecraft, Robert Laffont collection Bouquins, 1991, 1-56882-142-5.

### Suppléments

«Le Veilleur de la Vallée», scénario du supplément «Contes de la Vallée du Miskatonic», Kevin Ross, 1993, Descartes, 2-7408-0067-3

«No Man's Land», Sam Johnson, 2000, Descartes, 1-56882-142-5

«Malleus Monstrorum», Scott Aniolowski, Chaosium, 2006, 1-56882-179-4

### Internet

La fiche Toc-cyclopédique sur les Lloigors de [www.tentacules.net](http://www.tentacules.net) et les fiches liées.

# Les Horlas



## Spectre ou créature ? Ou comment toucher l'intangible

### Horlas

#### Race de Serviteur Inférieur

Ces créatures sont le résultat de plusieurs milliers d'années de travail des Lloigors sur l'espèce humaine. Au tout début de leur règne, les Fils des Etoiles se contentaient de torturer et punir les humains par des modifications aux niveaux moléculaires ou génétiques. Mais depuis leur déclin, il leur a fallu trouver de nouveaux esclaves, car il ne leur était plus possible d'agir aussi ouvertement et librement que par le passé. Les intermédiaires purement humains étant peu fiables, certains Lloigors isolèrent des peuplades et commencèrent à agir sur les individus qui les composaient. De nombreuses expériences et tentatives furent nécessaires, avec des résultats plus ou moins effroyables.

C'est finalement en Amérique du Sud au début du XIXe siècle que naquirent les Horlas modernes. Les Lloigors présents sur ce continent œuvrèrent à développer l'espèce pour disposer d'une quantité suffisante d'esclaves. Mais les Horlas n'étaient pas encore suffisamment serviles et quand ils furent assez nombreux, ils se rebellèrent et certains individus réussirent à parcourir de très grandes distances, l'un d'entre eux au moins atteignant le Vieux Continent. Les Lloigors reprirent le contrôle de la situation et décidèrent de limiter le nombre d'individus présents dans une même zone géographique.

Les Horlas sont aujourd'hui des serviteurs parfaitement dociles et zélés, prêts à réaliser les moindres souhaits de leurs maîtres. Leur intelligence n'a pas été diminuée malgré la perte d'humanité qui les frappe et les Horlas les plus doués sont aussi intelligents que des humains éduqués.

On ne sait pas avec une totale certitude à quoi ressemblent les Horlas car ces créatures sont invisibles mais leur forme principale est humanoïde. Leur invisibilité n'est pourtant pas totale comme celle des Vampires Stellaires, car elle repose sur un principe de déviation de la lumière et non de réelle transparence. La lumière est déviée lorsqu'elle suit la courbe de leurs corps, ce qui permet à un

observateur attentif de discerner une ombre, une silhouette, comme lorsque la chaleur de l'été crée des volutes visibles dans l'air. En terme de jeu, seul un personnage voulant consciemment voir un Horla devra réussir un TOC à 10% de la valeur de la compétence du joueur. Révéler la présence d'un Horla en le recouvrant de peinture ou d'une poudre quelconque n'est pas une bonne idée, car la surface de leur corps est extrêmement glissante, ce qui fait qu'il ne sera possible de voir qu'une vague forme avant que l'élément déposé ne se retrouve à terre. En revanche leur corps émet de la chaleur et il est possible de les détecter aux infrarouges bien que la signature ne soit pas aussi évidente qu'avec les mammifères communs. Si les Horlas ne sont pas faciles à voir, ils sont plus faciles à entendre quoiqu'ils soient très doués dans l'art de la dissimulation et de la discrétion.

En cas de décès, les forces magiques qui tenaient le corps du Horla se dispersent rapidement et un processus de transformation intervient qui a pour effet de ramener le corps de l'individu dans son état originel d'humain. Les morceaux du cadavre humain apparaissent peu à peu, au fur et à mesure de la régression. Ceux qui assistent à cette scène d'apparition doivent faire un jet de SAN 0/1. Si une autopsie a lieu, elle révélera qu'il s'agit bien d'un humain, mais des lésions internes et externes inexplicables sont observables (l'individu devrait être mort depuis longtemps), ainsi que quelques restes des transformations qui ont eu lieu sur lui, mais de manière limitée et non significative, comme des traces de membres reptiliens que l'on trouve lors de la formation des fœtus. Si les empreintes sont connues du fichier, elles correspondront à des personnes déclarées disparues, parfois depuis des dizaines d'années et qui auront donné l'impression d'avoir vieilli très lentement.

Les Horlas contemporains sont assez différents des humains. Ce sont de véritables athlètes, capables de prouesses considérables. En combat corps à corps, le Horla bénéficie d'un avantage lié à son corps glissant qui fournit un malus de 30% à ceux qui luttent contre lui. Les individus les plus intelligents sont susceptibles de connaître des sorts, qui sont toujours en relation avec leurs maîtres. Ils possèdent également des compétences similaires



Horla

à celles des humains, car à force des les côtoyer et à cause de la liberté que leurs maîtres doivent leur laisser, ils ont appris différentes techniques et connaissances.

Il n'existe pas d'enfant Horla bien qu'il y ait des individus mâles et femelles : tout Horla est né de la transformation d'un être humain par un Lloigors au moyen d'un long processus maintenant totalement maîtrisé. Les Horlas sont totalement stériles, mais disposent d'un corps modifié plus puissant et résistant, ce qui fait que régulièrement des individus atteignent l'âge de 150 ans. Ils sont cruels et sans scrupules.

La plupart du temps, les Horlas agissent en petites bandes de 2 à 5 individus en fonction des désirs de leurs maîtres. Ils vivent le plus souvent éloignés des centres urbains, dans des lieux reculés où il leur est facile de se nourrir. Contrairement à une croyance répandue, les Horlas ont un régime alimentaire plus évolué que l'eau et le lait. Leurs besoins caloriques sont moins importants que ceux des humains et ils hésitent à voler de la nourriture dans les lieux habités par les humains pour éviter d'éveiller les soupçons. Cependant ils ne peuvent consommer que des fluides, et ils ne supportent absolument pas l'alcool.

## Horlas, servants invisibles caractéristiques jets (moyennes)

**FOR** : 2D6+8 (14)  
**CON** : 1D6+12 (11)  
**TAI** : 2D6+6 (10)  
**INT** : 3D6+2 (12)  
**POU** : 3D6(5)  
**DEX** : 2D6+6 (10)  
**APP** : N/A

Déplacement : 10

Bonus aux dommages moyens : +1D4 en moyenne

PV : 13 en moyenne

Magie : 5 en moyenne

### Arme

selon les individus Griffes 50%, 2D3 points de dommage, Tentacule 40% de chance d'attraper le cou pour suffocation.

### Armure

aucune, mais il faut soustraire 30% dans les compétences corps à corps liées à l'invisibilité et à la peau glissante des Horlas. Un individu qui veut tirer sur un Horla doit d'abord réussir un jet de TOC à 10% de sa compétence normale avant de tirer. Un tir au jugé bénéficie des malus classiques.

### Sortilèges

un individu avec plus de 14 en INT connaît 1D3

sorts au choix du Gardien, en rapport avec les Lloigors.

### Perte de SAN

se rendre compte de la présence d'un Horla ou se faire attaquer par lui fait perdre 1/1D10.

### Compétences

Discrétion 99%, Esquiver 70 %, Se cacher 99%.  
Toutes compétences sportives à 70%.

## ATTAQUES ET POUVOIRS SPECIAUX :

### Aspiration du souffle vital :

A la faveur de la nuit, le Horla se glisse dans la chambre de sa victime. Il se place alors sur son torse pour enserrer sa tête et son cou et introduire des appendices situés dans sa cavité buccale dans la bouche et le nez pour aspirer son souffle. S'il n'est pas dérangé, il tire alors 1D6 points de Magie et 1D2 points de Vie. A son réveil, la victime se trouve mal à l'aise, saisie d'une grande fatigue physique et mentale. Elle pense être le sujet d'une fièvre et fait des cauchemars dans lesquels quelqu'un tente de l'étrangler. Auscultée par un médecin, ce dernier ne trouve aucun symptôme de maladie, et conseillera du repos – ou une cure de vitamines.

### Commandement

Si jamais le nombre de points de Magie de la victime tombait à 0, le Horla peut lui commander de réaliser des actions contre sa volonté, jusqu'à ce qu'elle récupère son premier point de Magie et se réveille subitement, désorientée et se croyant somnambule, mais se rappelant vaguement ce qu'elle a pu réaliser pendant ce laps de temps. Ceci fonctionne comme le sort Domination, avec une limitation en durée égale à 1440/POU minutes arrondi à la dizaine inférieure, en prenant le POU de la victime. Ainsi pour un individu ayant un POU de 13 pourra subir l'influence du Horla pendant 111 minutes (presque 2 heures). Il est noter que la victime ne se réveille pas et agira comme si elle subissait une crise de somnambulisme et son comportement paraîtra comme clairement anormal aux yeux de témoins éventuels.

### Interférences

Cette faculté leur a été donnée par leurs créateurs. Elle leur permet de manipuler très modestement les flux d'énergie tout comme les Lloigors savent le faire. En dépensant 2 PM, un Horla est capable de générer des interférences électromagnétiques pendant 1D3 round, ce qui lui permet de brouiller la plupart des appareillages électroniques ou électriques et ainsi de se rendre invisible aux moyens de détection IR, de couper des communications et même au contact de créer des surcharges même sur des composants " durcis ".





# La Guyane

## L'enfer vert...

Un département pas comme les autres.

### La Guyane dans les années 2000

#### Situation générale

La Guyane est un territoire français situé dans le nord de l'Amérique du Sud. Elle a pour frontière le Brésil au sud et à l'est, le Suriname à l'ouest.

Techniquement, c'est un DOM (Département d'Outre-Mer), ce qui signifie qu'elle est une collectivité territoriale de la République. Il existe un conseil général et un conseil régional.

La monnaie officielle est l'euro depuis janvier 2002, car elle fait partie de la communauté européenne au même titre que la métropole.

La Guyane est surtout connue pour abriter la base de lancement de la fusée Ariane à Kourou et conserve une mauvaise réputation auprès du public, en partie liée à l'histoire de sa colonisation.

#### Climat

Etant très proche de l'Équateur, il n'existe pas de saison marquée par des variations de températures, comme c'est le cas en Europe. Il y fait entre 21° et 32° toute l'année, tandis que la température de l'eau stagne à 27°.

Seule la variation des précipitations permet de constater une évolution que l'on peut rapprocher d'une notion de saison. Il pleut le plus autour du mois de mai et le minimum se produit en septembre.

Une journée classique se termine presque toujours par une averse de fin d'après-midi, quand il ne pleut pas toute la journée (en dehors de la période sèche). A noter également que la nuit tombe d'un coup sans prévenir.

#### Géographie physique

La Guyane est bordée à l'ouest par le fleuve Maroni et à l'est par le fleuve Oyapock. La frontière au sud avec le Brésil est matérialisée par quelques bornes en pierre, dont l'emplacement est régulièrement vérifié par des patrouilles de la Légion Étrangère.

La Guyane présente une évolution progressive de sa géographie depuis la côte jusque dans l'intérieur des terres :

- presque toute la côte est formée de mangroves. Ce sont des zones boueuses où poussent les palétuviers rouges et blancs, régulièrement inondés par les marées. Elles se disputent la place avec des plages de sable.

- En arrière de la mangrove se trouve la savane, plate et herbeuse qui est praticable pendant la saison sèche mais est inondée au cours des pluies. C'est elle qui héberge les crotales de Guyane.

- Le reste du territoire, soit 95% de la surface, est constitué de forêt équatoriale. Elle est toujours verte et présente en vision aérienne un enchevêtrement d'espèces végétales. Cependant au sol la présence des arbres n'empêche pas la progression pedestre car l'ombrage interdit aux herbes et fougères de pousser. Ce n'est pas le cas dans tous les endroits où les arbres sont abattus, sur les bordures des routes par exemple.

#### Population

La population est relativement faible en comparaison de la taille de ce territoire, et s'élève à 185 000 habitants (en 2000). Ces derniers sont presque tous présents à proximité de la côte (95%) et pour l'essentiel à Cayenne (65% de la population). Les autres vivent dans la forêt, le plus souvent non loin des rives des différents fleuves et rivières.

Les origines de ces gens sont très diverses, le pays ayant subi plusieurs vagues de colonisation et servant de terre d'accueil pour réfugiés. Les Amérindiens étaient les premiers habitants et se subdivisent en différentes ethnies (Galibis, Arawaks, Palikours







Océan ATLANTIQUE

Saint-Laurent du Maroni

CAYENNE

SURINAM

BRÉSIL

	AÉRODROME		GRANDE LOCALITÉ
	ZONE PORTUAIRE		PETITE LOCALITÉ
	AÉROPORT		BARRAGE HYDRO-ÉLECTRIQUE
	PRÉFECTURE		PRINCIPAUX SOMMETS
	SOUS-PRÉFECTURE		CENTRE SPATIAL

0 km 50 km 100 km



Awala Yalimapo, Mana, Organabo, Iracoubo, Sinnamary, Îles du Salut, Kourou, Tonate, Iles Rémire, Cayenne, Rémire, Saint-Elie, Montsinery, Tonnégrande, Roura, Caçao, Kam, Régina, Ouanarykam, Saint-Louis, Saint-Georges, Cap d'Orange, Baie de l'Oyapok, Pointe Béhague, Grand-Santi, Mofina, Loka, Papaïchton, Wakapou, Maripasoula, Antécume-Pata, Inipi, Bienvenue, Camopi, Alikoto, Clément, Saül, Montagne Kotika 730 m, Montagnes Bellevue de l'Inini 834 m, Mont Itoupé 830 m, Roche Péon 550 m, Mont Saint-Marcel 635 m, Mont Mitaraka 690 m, Barrage de Petit-Saut, Centre Spatial, Miami, Port-au-Prince, Fort-de-France, Point-à-Pitre, Paris, Maroni, Mana, Koursobo, Arataï, Approuague, Oyapok, Malouini, Wanapi, Tampok, Camopi, Waki.

sur le littoral, Emerillons, Wayampis et Wayanas près des fleuves). Les noirs marrons, qui sont des descendants des esclaves venant d'Afrique, vivent sur la frontière avec le Surinam. On compte ensuite des métropolitains, des Chinois, des Hmongs (réfugiés laotiens, implantés à Cacao), des Syro-Libanais, des Brésiliens, des Haïtiens et des Surinamiens.

Les principales villes sont Cayenne, Kourou, Mana, Sinnamary, Camopi, St-Georges, Montsinéry et Grand Santi.

A titre de comparaison, en 1961, la population en Guyane s'élevait à 33.000 âmes.

### Se rendre en Guyane

Le plus simple est de prendre depuis Paris un vol Air France jusqu'à Cayenne. Mais on peut également passer par le Brésil et ensuite entrer en Guyane par le biais de vols intercontinentaux (Belem-Cayenne par VARIG).

### Transports



Il existe uniquement deux routes nationales en Guyane, qui suivent le tracé de la côte. Les autres routes sont des pistes. Le réseau ferroviaire est inexistant. L'essentiel des déplacements se réalise en bateau en mer et en pirogue sur les fleuves, seul moyen de se rendre dans les terres.

Il est également possible de prendre l'avion entre les plus grandes villes de Guyane : au départ de Cayenne pour Saâl, Maripasoula et St-Georges, une fois par jour. C'est la compagnie Air Guyane qui assure ces vols intérieurs.

Il existe une société d'autobus à Cayenne nommée la SMTG qui dessert les environs de la capitale mais ne va pas plus loin.

Il existe également un ingénieux système de taxis collectifs pour se rendre entre les agglomérations.

Il est possible de louer une voiture pour environ 400 Euros par semaine. Attention cependant à bien vérifier qu'il existe des stations d'essence là où vous vous rendez et de prévenir à l'avance pour ne pas se retrouver à pied.

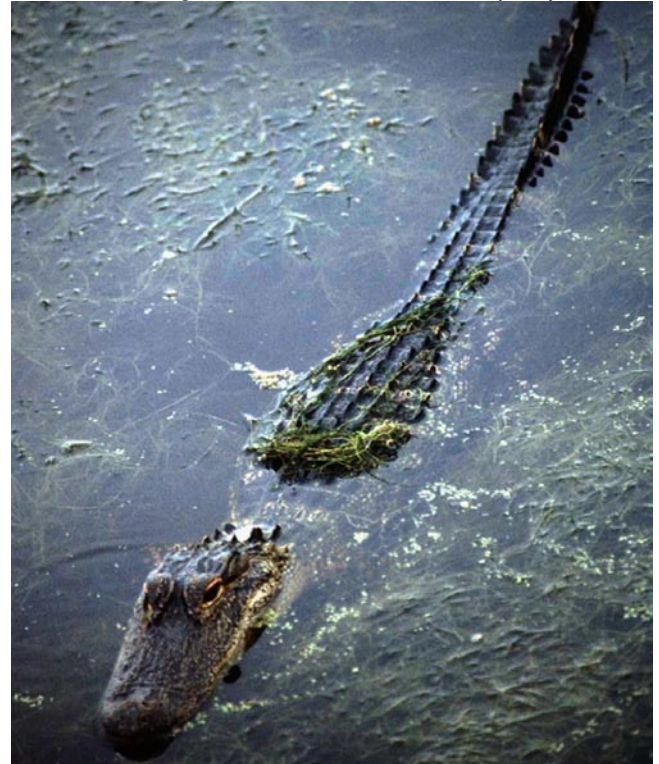
### Coût de la vie

Il est en moyenne 15 à 20% plus cher qu'en métropole, et les moyens de paiement modernes ne sont généralement acceptés que dans les grandes agglomérations. Il faut donc emmener avec soi une

grande quantité de liquide dès que l'on sort des villes.

### Faune

La Guyane possède une très sombre réputation d'endroit dangereux et hostile, dans lequel pullulent



maladies, insectes et animaux venimeux.

Il existe de très nombreuses races de serpents, dont des crotales (serpents à sonnettes) et des anacondas. On y trouve également des mygales et des caïmans, ainsi que des pumas et des jaguars. Dans certaines rivières, on peut rencontrer des piranhas et des raies d'eau douce au dard venimeux.

Cependant, tous ces animaux sont peu agressifs et auront plus tendance à s'enfuir qu'à attaquer si on les dérange, à moins d'être acculés. De plus, ils sont généralement rares, ce qui fait que les promenades dans la forêt touristiques sous forme de safari photo s'avèrent souvent infructueuses.

Parmi les espèces plus sympathiques il existe plusieurs petits singes ainsi que des perroquets, des toucans, colibris, ibis, perruches. Sur les côtes on peut quelquefois admirer les célèbres tortues Luth (cette espèce est protégée). On trouve également des cochon-bois, sorte de petit sanglier, des marsupiaux, des loutres, des lamantins et de grandes chauve-souris.

En mer il est habituel de rencontrer des requins marteaux et des requins muets. Les tortues Luth viennent pondre sur les plages de Guyane.

### Ambiance

La Guyane est actuellement le département français dont le taux de criminalité est le plus élevé. Ceci s'explique par la très grande immigration que subit ce territoire : les populations des pays limitrophes comme le Surinam ou le Brésil sont attirées par l'argent facile et la richesse liés à la prospection de l'or. La Guyane leur apparaît comme un nouvel el

dorado. Cependant la réalité est loin de cette vision idéalisée et les pauvres qui n'arrivent pas à travailler dans une exploitation clandestine tombent dans la drogue et doivent mener des actions illégales pour continuer à payer leurs doses.

L'Etat lutte très efficacement contre les orpailleurs clandestins en coordonnant les actions de l'ONF et de la Gendarmerie, qui lance des opérations Anaconda pour détruire les sites. En plus de la dégradation de la forêt, l'exploitation illégale de l'or conduit à une grave pollution au plomb des eaux de rivières.

Il faut donc s'attendre à rencontrer beaucoup de monde dans la forêt vierge, dont des gens armés et prêts à tout pour sauver leur peau, bien que la plupart du temps ils n'encourent qu'une expulsion 'volontaire', c'est à dire qu'on les enjoint à quitter le territoire mais qu'on ne les accompagne pas jusqu'aux frontières. Les villes, et notamment Cayenne, ne sont pas forcément plus sûres, surtout dans les quartiers chauds.



## Histoire

Les premiers hommes à s'installer sur le territoire de l'actuelle Guyane semblent être arrivés il y a environ 8000 ans. Vers l'an 300 de notre ère, les indiens Arawaks s'installent, venant de l'Amazonie. Les Caraïbes les suivront vers l'an 800. Christophe Colomb croisera ses côtes en 1498, mais la colonisation ne débutera qu'après ordonnance de Louis XIII avec la création de Cayenne par des normands. C'est donc en 1643 que Poncet de Brétigny fonde ce qui n'est alors qu'une place fortifiée, mais le succès ne sera pas au rendez-vous tant que les Hollandais n'auront pas amené les premiers esclaves noirs à partir de 1656. En 1664 la Guyane est officiellement un territoire français.

Le bagne est créé à l'époque de la Révolution, servant de lieu de déportation pour nombre d'individus devenus gênants. A cette époque l'esclavage est aboli. Cependant cette mesure ne durera pas, car il est rétabli en 1802 par Napoléon, ce qui provoque la fuite de certains de ces hommes pour « aller marron » et se joindre à d'autres esclaves en fuite en Guyane hollandaise (qui deviendra le

Surinam). Entre 1809 et 1817, la Guyane sera occupée par des troupes anglaises.

La ruée vers l'or de Guyane commence en 1855 avec la découverte de pépites près de l'Approuague. Elle durera jusqu'à la seconde guerre mondiale, le plus gros de l'activité se déroulant entre 1910 et 1930. 1938, fermeture du bagne, tout au moins sur le papier, car elle ne sera effective qu'en 1946, année à partir de laquelle les bagnards seront rapatriés en métropole. L'abolition de l'esclavage, qui seul permettait le fonctionnement économique de la colonie, a pour effet un effondrement de cette dernière à partir de 1848. Pour pallier à ces difficultés, on fera venir de la main-d'oeuvre bas prix de Chine et des Indes quelques années plus tard. En 1947 la Guyane obtient son statut de DOM qu'elle possède toujours aujourd'hui. C'est en 1964 que l'implantation d'un site de lancement de fusée est décidé par De Gaulle près de la ville de Kourou, dont la renommée est devenue mondiale. 1983, des suites de la loi de décentralisation, la Guyane élit son premier Conseil Régional. En 1993 pour la première fois, une femme est élue députée de la Guyane. Plus récemment, les problèmes politiques et sociaux des voisins de la Guyane ont eu pour effet l'augmentation des flux de population en provenance du Brésil, du Surinam mais également d'Haïti.

## Aspects militaires



La Guyane abrite le 3ème REI (Régiment Étranger d'Infanterie), le régiment le plus décoré de la Légion Étrangère. Ce régiment basé à Kourou est spécialisé dans la lutte en forêt équatoriale. Ces missions sont de protéger le site de tir des fusées Ariane, plus particulièrement lors des lancements, mais également de sécuriser les frontières avec le Brésil et il intervient dans les opérations Anaconda visant à lutter contre l'orpaillage illégal.

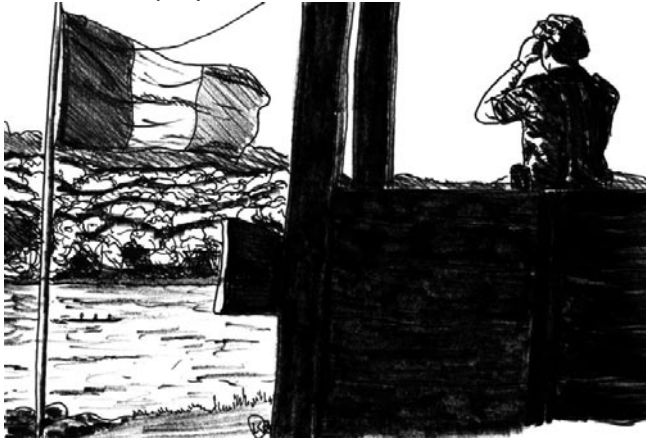
Le 3ème REI est également responsable du CEFE (Centre d'Entraînement à la Forêt Équatoriale) à Régina, popularisé par de nombreux reportages télévisuels.

Le 9ème RIMa (Régiment d'Infanterie de Marine) est présent à Cayenne et à Saint-Jean-du-Maroni. Ce régiment est chargé du support pour la surveillance



des frontières, des trafics d'orpaillage ainsi que du soutien des forces terrestres guyanaises et de l'État major.

La Gendarmerie assure les missions de police sur le territoire. Elle est présente dans toutes les agglomérations importantes avec de nombreuses brigades déployées.



## POUR LE GARDIEN

### Le Mythe

La Guyane a été utilisée dans un supplément édité par Pagan Publishing : Le Royaume des Ombres. Cette campagne décrit l'existence d'une communauté de goules chassée de métropole et qui installe un temple dédié au dieu Morddigian au coeur de la forêt. L'action se passe dans les années 30 et il est tout à fait possible de la prolonger à l'époque moderne.

D'autres suppléments font référence à des lieux de l'Amérique du Sud, comme 'La terreur venue des Étoiles' qui se passe en partie au Brésil.

### Idées et pistes de scénarios

La base de Kourou et les fusées Ariane pourraient être prétexte à attirer des visiteurs extraterrestres, comme les Mi-Go, les Shans ou une Couleur par exemple, en leur fournissant un moyen de partir vers l'espace.

Les ressources minéralogiques et la faible population peuvent expliquer la présence de camps Mi-Go, ou leur existence par le passé mais qui ont des répercussions de nos jours.

Les nombreuses peuplades amérindiennes ont des cultures religieuses tribales faisant référence aux esprits de la forêt, ce qui est un standard des



scénarios équatoriaux. Ces cultes ont régulièrement pour objet des reptiles comme les serpents (Yig) ou des esprits protecteurs des fleuves ou de la forêt qu'il est possible d'associer à une divinité ou une autre et particulièrement des divinités mineures du Mythe qui sont utilisées moins souvent et donneront plus de fil à retordre à des joueurs expérimentés.

Il existe également une légende sur l'existence d'une tribu d'indiens à la peau et aux cheveux blancs qui vivraient au coeur de la jungle et dont seuls les amérindiens semblent avoir eu connaissance. On leur attribue parfois des disparitions d'aventuriers.

Les peuples déportés en Guyane fournissent également d'importantes possibilités de développement. Que ce soient les Chinois, les Hmongs, les marrons, les Haïtiens ou les Brésiliens. C'est un moyen de réaliser des connexions avec des cultes exotiques qui autrement ne pourraient pas exister sur place, comme avec celui de Chaugnar Faugn par exemple : une communauté Tcho-tcho s'étant installé en même temps que les Hmongs lors de l'accueil de populations suite à la guerre d'Indochine.

Etant donné que la Guyane se trouve sur le continent sud américain, elle n'est pas si loin que cela de 'La Estancia' et de ses influences néfastes. On peut donc être à même d'observer des mouvements d'individus associés à la Karotechia. La Guyane peut leur servir de point de passage ou de recrutement. C'est également un point d'entrée possible pour les investigateurs afin de se rendre dans d'autres pays de manière non officielle, en profitant du couvert de la jungle.

Pour finir, l'essentiel du territoire de la Guyane étant recouvert de forêt, il est envisageable qu'il existe de nombreuses reliques des temps passés, l'homme ayant peu foulé ces terres. On doit pouvoir y découvrir des temples datant de l'époque où vivaient d'anciennes civilisations d'Amérique centrale ayant émigrées dans ce coin, voir des restes de bâtiments construits par des créatures non humaines datant des anciens maîtres de la Terre.

### Références

Sur le web, il existe plusieurs sites personnels présentant la géographie et l'histoire de la Guyane. Des informations et des photographies paradisiaques peuvent être trouvées sur les sites des voyageurs.

Pour des informations précises sur les conditions de vie sur place, allez voir le guide du routard qui est très précis et possède des données variées.

Je vous conseille également la lecture du livre « La Guyane, terre d'espaces » de Philippe Cart-Tanneur aux éditions Trame Way.

Sites web sur les unités : wikipédia est une source importante pour des généralités sur toutes les unités existantes. Voici une liste de site plus spécialisés :

<http://gendguyane.free.fr/>

<http://www.guyane.pref.gouv.fr>

<http://www.legion-3rei.com/fr/unites/cefe.php>

# La Guyane





# La Police technique & scientifique

## Des flics...

...pas comme les autres !

**Ministère de l'Intérieur**

**Police Technique et Scientifique**

**Création : 1985**

**Effectifs : 2.735 (2005).**

**Mission : support technique de collecte et d'analyse dans les enquêtes de police.**

**Détail :**

Elle exerce sa mission d'aide à l'enquête dans de nombreux domaines tels que les recherches criminelles, les missions d'identité judiciaire, les travaux d'analyses réalisés dans les laboratoires de police scientifique, les nouvelles technologies, la mise en oeuvre d'outils informatiques.

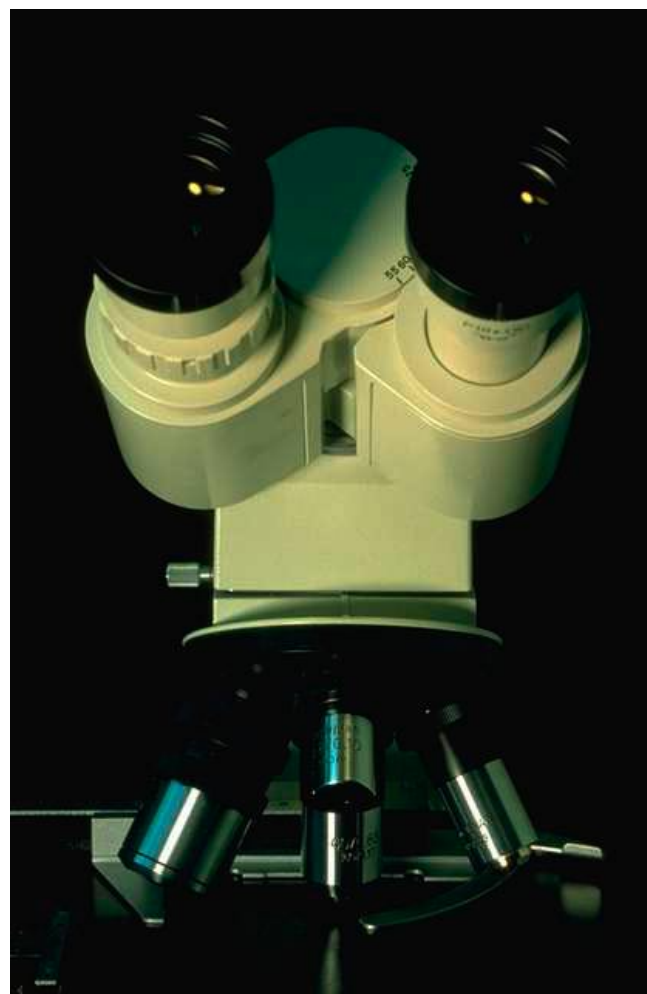
Par son action, elle contribue à la lutte contre le terrorisme et le crime organisé, mais également, au quotidien, à la lutte contre la petite et moyenne délinquance.

Elle collabore, par ailleurs, à des actions de coopération internationale dans le cadre d'Interpol ainsi que de l'Union Européenne et participe aux actions menées à l'étranger par le Service de Coopération Technique Internationale de Police.

Les agents spécialisés de police technique et scientifique sont chargés de tâches techniques ou scientifiques dans les laboratoires de police scientifique et toutes autres structures de la police nationale chargées de missions d'identité judiciaire.

Ils sont également appelés à exercer leurs fonctions dans les établissements publics administratifs relevant du ministère de l'intérieur de la sécurité intérieure et des libertés locales.

En leur qualité de fonctionnaires de la police



nationale participant à la mission de police judiciaire, ils accomplissent les missions de police technique et scientifique qui leur sont confiées sur instructions de leurs chefs de service, sur réquisition d'un officier de police judiciaire ou à la demande de l'autorité judiciaire.

A ce titre, ils concourent à la recherche et à l'exploitation des traces et indices nécessaires à l'identification des auteurs d'infractions à la loi pénale, participent en tous lieux utiles aux constatations techniques portant sur ces infractions et apportent leur concours aux missions de soutien liées aux activités opérationnelles.

**Commentaires :**

A Paris la PTS intervient en tant que support de la Direction de la Police Judiciaire et de la Direction

P  
P.t.s





de la Police Urbaine de Proximité. En ce qui concerne la préfecture, le Service de l'Identité Judiciaire est plus particulièrement chargé de relever les empruntes sur les lieux des crimes et de réaliser des recherches dans le FAED (Fichier Automatisé des Empruntes Digitales). Le FAED est partagé par la Police Nationale et la Gendarmerie

et il comporte des relevés d'environ 2 millions d'individus. Il existe trois laboratoires avec leurs propres spécialisations : le Laboratoire de police scientifique, le Laboratoire Central et le Laboratoire de Toxicologie.



Contrairement à ce que l'on peut voir dans des séries télévisées populaires, les membres de la PTS ne sont pas habilités à réaliser les enquêtes. Ils interviennent en tant que support des enquêteurs en découvrant des indices et des preuves qui permettent à l'enquêteur ou au juge d'instruction de découvrir ce qui s'est passé et à découvrir les coupables.

La PTS ne peut pas tout faire et souvent la justice fait appel à des laboratoires privés qui sont spécialisés dans des tâches très particulières, comme l'analyse ADN par exemple.

Les autopsies sont le plus souvent réalisées par des médecins spécialisés dans les services de «morgue» des CHU dans l'institut de médecine légale et parfois dans les plus petites villes il existe des médecins légistes indépendants.

Il existe 6 grands laboratoires dont un à Paris, les autres étant situés à Ecully, Lyon, Marseille, Lille, Toulouse. Le laboratoire central est celui d'Ecully en banlieue lyonnaise.

## Professions :

### Agent spécialisé de la police technique et scientifique :

Niveau Brevet (Français, TOC, 1 langue étrangère [Allemand, Anglais, Espagnol, Italien ou Arabe] + 3 compétences au choix parmi : Chimie, Biologie, Photographie, Physique, Informatique, Bibliothèque, Électronique, Pharmacie, Explosifs, Balistique).

### Technicien de Laboratoire :

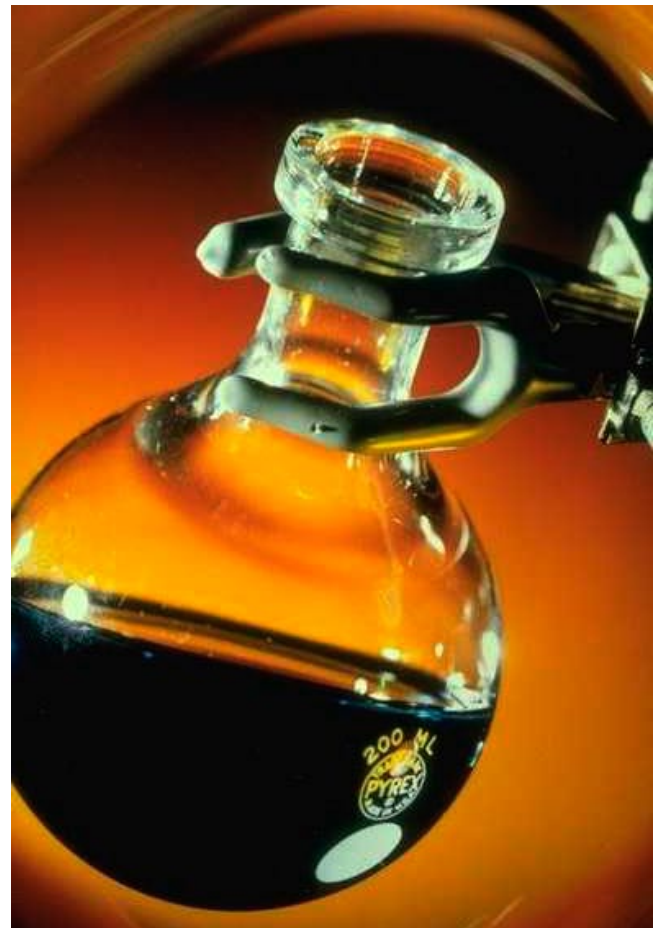
Niveau Bac, Bac + 2 (idem que agent spécialisé mais avec 4 compétences au choix).

### Ingénieur de la police technique et scientifique :

Niveau Bac + 5 (Idem que technicien mais avec 6 compétences au choix et deux langues).

## Nouvelle compétence

**Balistique** : la balistique est la science des armes, munitions et de leur trajectoires. Elle permet à la fois de les identifier aussi bien en les étudiant qu'en déterminant l'arme qui a tiré un projectile retrouvé sur une scène de crime. Elle permet également de déterminer la trajectoire d'un projectile. Elle est valable pour toutes les armes à feu (armes de poing, fusils, mitraillettes et mitrailleuses) mais également les arbalètes et les arcs et on peut envisager l'étendre à certaines armes de jet 'exotiques'. Les compétences en armes ne servent qu'à savoir se servir et entretenir les armes et ne permettent pas de déterminer les informations obtenues au moyen de la compétence Balistique mais permettent d'obtenir des informations basiques sur les trajectoires.





# L'arsenal

## De la Police Nationale...

... ça vient du monde entier !



A l'instar de Q, notre bon Docteur Incube s'est spécialisé dans le matériel. Il nous propose ici la collection années 2000 des outils quotidien de travail des forces de l'ordre nationales, que l'on retrouve également dans d'autres composantes des administrations communales ou régionales. Une aide de jeu qui conviendra aussi bien aux joueurs qu'aux PNJ étant donné l'universalité républicaine de ces instruments. Un tableau synthétique, que vous ne tarderez pas à imprimer pour l'inclure à votre écran, conclu cette visite à l'armurerie.

### Les origines

La Police Nationale tient ses origines de la Sûreté Nationale, créée en 1944, qui elle-même se trouve être l'héritage direct de l'étatisation des Polices Municipales qui furent entrepris dès 1935 avec la création de la Police d'État se Seine-et-Oise.

Les Polices Municipales trouvent leurs origines vers 1870 et sont armées depuis leur création. Leur arsenal trouvait leur origine au sein des forces militaires de l'armée française (souvent des armes déclassées) ou de par des achats sur la marché civil surtout pour les armes de poing. Ces dernières étaient exclusivement des revolvers que l'on trouvait à moindre coût et en abondance. Ce ne sera qu'au début du XX<sup>e</sup> siècle qu'apparaîtront les pistolets automatiques en réponse à la montée en puissance de l'armement possédé par les truands et autres bandes organisée. Le choix du premier pistolet se portera vers une création Américano-Belge, le Browning M1900 de calibre 7,65 mm, qui équipera les unités des toutes nouvelles Brigades Mobiles en



1909. Ces unités de la Police, plus connues sous le nom de Brigades du Tigre, tiennent leur surnom de leur créateur, Georges Clemenceau, surnommé Le Tigre. Les Brigades Mobiles perdureront à travers le temps et perdront leur noms au profit des SRPJ.

Au lendemain de la première guerre mondiale, et durant la période de l'entre-deux-guerre, l'arsenal

de la Police est aussi désuet que varié et compte dans ses rangs des armes de toutes origines et surtout de calibres aussi divers que variés qui causent nombre de problèmes au sein des forces de l'ordre, avec entre-autre des munitions de 11 mm, 8 mm, 7,65 mm, 6,35 mm, etc.... Pour ne citer que les plus courantes.

À la fin de la seconde guerre mondiale, l'éclectisme est toujours de mise et le rééquipement de la Police se fait grâce aux stocks de l'armée et en particulier avec des armes d'origines allemandes de prise dont certaines seront fabriquées après la guerre sous contrôle français comme les Mauser HSC, Walther P-38 et les fusils Mauser 98k.

Ce n'est que dans les débuts des années 60 qu'un programme de réarmement et d'uniformisation sera lancé au sein de toutes les unités de la Police Nationale avec l'adjonction d'armes plus spécifiques, comme les armes de poing de gros calibre et l'arrivée massive d'arme de fabrication française (revolvers, fusils et pistolet-mitrailleur).

Par la suite, et progressivement, l'arsenal de la Police allait sensiblement évolué vers des types d'armes spécifiques en adéquation avec les nouvelles missions qui lui sont confiées. Pour cela, l'état n'hésitera pas à se tourner vers des fabrications étrangères.



## SIG-SAUER SP 2022

TYPE : Pistolet semi-automatique  
CALIBRE : 9 mm Parabellum  
CADENCE : 2 tirs/round  
DÉGÂTS : 1d10  
CAPACITÉ : 15 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 15 m  
PORTÉE MAXI : 43 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 98 - 96 - 75



NATIONALITÉ :  
Germano-suisse



## MANURHIN F1

TYPE : Revolver double action  
CALIBRE : .38 spécial  
CADENCE : 3 tirs/2 rounds  
DÉGÂTS : 1d8  
CAPACITÉ : 6 coups  
CHARGEMENT : Barillet  
PORTÉE DE BASE : 12 m  
PORTÉE MAXI : 40 m  
RECHARGEMENT : 2 balles/round  
DÉFAILLANCE : 100 - 100 - 96



NATIONALITÉ :  
Française



## MANURHIN MR73

TYPE : Revolver double action  
CALIBRE : .357 magnum  
CADENCE : 3 tirs/2 rounds  
DÉGÂTS : 1d8+1d4  
CAPACITÉ : 6 coups  
CHARGEMENT : Barillet  
PORTÉE DE BASE : 13 m  
PORTÉE MAXI : 42 m  
RECHARGEMENT : 2 balles/round  
DÉFAILLANCE : 100 - 100 - 96



NATIONALITÉ :  
Française



## RUGER SP101

TYPE : Revolver double action  
CALIBRE : .38 spécial  
CADENCE : 3 tirs/2 rounds  
DÉGÂTS : 1d8  
CAPACITÉ : 5 coups  
CHARGEMENT : Barillet  
PORTÉE DE BASE : 13 m  
PORTÉE MAXI : 40 m  
RECHARGEMENT : 2 balles / round  
DÉFAILLANCE : 100 - 100 - 97



NATIONALITÉ :  
Américaine



## S & W MODEL 60

TYPE : Revolver double action  
CALIBRE : .357 magnum  
CADENCE : 3 tirs/2 rounds  
DÉGÂTS : 1d8+1d4  
CAPACITÉ : 5 coups  
CHARGEMENT : Barillet  
PORTÉE DE BASE : 12 m  
PORTÉE MAXI : 38 m  
RECHARGEMENT : 2 balles/round  
DÉFAILLANCE : 100 - 100 - 95



NATIONALITÉ :  
Américaine



## S & W MODEL 36

TYPE : Revolver double action  
CALIBRE : .38 spécial  
CADENCE : 3 tirs/2 rounds  
DÉGÂTS : 1d8  
CAPACITÉ : 5 coups  
CHARGEMENT : Barillet  
PORTÉE DE BASE : 9 m  
PORTÉE MAXI : 29 m  
RECHARGEMENT : 2 balles/round  
DÉFAILLANCE : 100 - 100 - 97



NATIONALITÉ :  
Américaine



## BERETTA 92FS

TYPE : Pistolet semi-automatique  
CALIBRE : 9 mm Parabellum  
CADENCE : 2 tirs/round  
DÉGÂTS : 1d10  
CAPACITÉ : 15 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 17 m  
PORTÉE MAXI : 55 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 98 - 96 - 77



NATIONALITÉ :  
Italienne



## CZ 75 BD

TYPE : Pistolet semi-automatique  
CALIBRE : 9 mm Parabellum  
CADENCE : 2 tirs/round  
DÉGÂTS : 1d10  
CAPACITÉ : 16 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 18 m  
PORTÉE MAXI : 63 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 99 - 97 - 81



NATIONALITÉ :  
Tchèque



## SIG-SAUER P228

TYPE : Pistolet semi-automatique  
CALIBRE : 9 mm Parabellum  
CADENCE : 2 tirs/round  
DÉGÂTS : 1d10  
CAPACITÉ : 13 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 15 m  
PORTÉE MAXI : 44 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 98 - 97 - 80



NATIONALITÉ :  
Germano-suisse



## GLOCK 17

TYPE : Pistolet semi-automatique  
CALIBRE : 9 mm Parabellum  
CADENCE : 2 tirs/round  
DÉGÂTS : 1d10  
CAPACITÉ : 17 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 16 m  
PORTÉE MAXI : 55 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 98 - 96 - 79



NATIONALITÉ :  
Autrichienne



## GLOCK 26

TYPE : Pistolet semi-automatique  
CALIBRE : 9 mm Parabellum  
CADENCE : 2 tirs/round  
DÉGÂTS : 1d10  
CAPACITÉ : 10 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 13 m  
PORTÉE MAXI : 27 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 98 - 95 - 77



NATIONALITÉ :  
Autrichienne



## MAC / MAS 50

TYPE : Pistolet semi-automatique  
CALIBRE : 9 mm Parabellum  
CADENCE : 2 tirs/round  
DÉGÂTS : 1d10  
CAPACITÉ : 9 coups  
CHARGEMENT : magasin  
PORTÉE DE BASE : 16 m  
PORTÉE MAXI : 52 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 98 - 95 - 75



NATIONALITÉ :  
Française



## UNIQUE RR 51

TYPE : Pistolet semi-automatique  
CALIBRE : 7,65 mm  
CADENCE : 2 tirs/round  
DÉGÂTS : 1d8  
CAPACITÉ : 8 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 13 m  
PORTÉE MAXI : 38 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 98 - 96 - 80



NATIONALITÉ :  
Française



## BERETTA 12 SD

TYPE : Pistolet mitrailleur  
CALIBRE : 9 mm Parabellum  
CADENCE : 5 tirs/round  
DÉGÂTS : 1d10  
CAPACITÉ : 32 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 30 m  
PORTÉE MAXI : 86 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 97 - 94 - 70



NATIONALITÉ :  
Italienne



## H & K MP5 A

TYPE : Pistolet mitrailleur  
CALIBRE : 9 mm Parabellum  
CADENCE : 1, 2 ou 8 tirs/round  
DÉGÂTS : 1d10  
CAPACITÉ : 30 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 32 m  
PORTÉE MAXI : 91 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 98 - 95 - 72



NATIONALITÉ :  
Allemande



## H & K MP5 K

TYPE : Pistolet mitrailleur  
CALIBRE : 9 mm Parabellum  
CADENCE : 1, 2 ou 9 tirs/round  
DÉGÂTS : 1d10  
CAPACITÉ : 15 ou 30 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 21 m  
PORTÉE MAXI : 60 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 98 - 95 - 74



NATIONALITÉ :  
Allemande



## MINI UZI

TYPE : Pistolet mitrailleur  
CALIBRE : 9 mm Parabellum  
CADENCE : 2 ou 9 tirs/round  
DÉGÂTS : 1d10  
CAPACITÉ : 20, 25 ou 32 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 29 m  
PORTÉE MAXI : 48 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 98 - 96 - 80



NATIONALITÉ :  
Israélienne



## COLT M4

TYPE : Fusil d'assaut  
CALIBRE : 5,56 NATO  
CADENCE : 1, 2 ou 7 tirs/round  
DÉGÂTS : 2d6  
CAPACITÉ : 30 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 117 m



PORTÉE MAXI : 1150 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 98 - 95 - 81

NATIONALITÉ :  
Américaine



## H & K G36 C

TYPE : Fusil d'assaut  
CALIBRE : 5,56 NATO  
CADENCE : 1, 2 ou 7 tirs/round  
DÉGÂTS : 2d6  
CAPACITÉ : 30 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 128 m



PORTÉE MAXI : 1240 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 98 - 96 - 82

NATIONALITÉ :  
Allemande



## SIG 551

TYPE : Fusil d'assaut  
CALIBRE : 5,56 NATO  
CADENCE : 1, 2 ou 7 tirs/round  
DÉGÂTS : 2d6  
CAPACITÉ : 20 ou 30 coups  
CHARGEMENT : Magasin  
PORTÉE DE BASE : 116 m



PORTÉE MAXI : 1200 m  
RECHARGEMENT : 1 round  
DÉFAILLANCE : 98 - 95 - 80

NATIONALITÉ :  
Suisse



## SIG 552



**TYPE :** Fusil d'assaut  
**CALIBRE :** 5,56 NATO  
**CADENCE :** 1, 2 ou 7 tirs/round  
**DÉGÂTS :** 2d6  
**CAPACITÉ :** 20 ou 30 coups  
**CHARGEMENT :** Magasin  
**PORTÉE DE BASE :** 102 m

**PORTÉE MAXI :** 970 m  
**RECHARGEMENT :** 1 round  
**DÉFAILLANCE :** 98 - 97 - 81

**NATIONALITÉ :** Suisse  




## FAMAS



**TYPE :** Fusil d'assaut  
**CALIBRE :** 5,56 NATO  
**CADENCE :** 1, 2 ou 10 tirs/round  
**DÉGÂTS :** 2d6  
**CAPACITÉ :** 25 coups  
**CHARGEMENT :** Magasin  
**PORTÉE DE BASE :** 134 m

**PORTÉE MAXI :** 1350 m  
**RECHARGEMENT :** 1 round  
**DÉFAILLANCE :** 98 - 96 - 80

**NATIONALITÉ :** Française  




## COUGAR



**TYPE :** Lance grenade lacrymogène  
**CALIBRE :** 40 mm  
**CADENCE :** 1 tir/2 rounds  
**DÉGÂTS :** Spécial  
**CAPACITÉ :** 1 coup  
**CHARGEMENT :** Par le canon  
**PORTÉE DE BASE :** 20 m

**PORTÉE MAXI :** 50 m  
**RECHARGEMENT :** 1 round  
**DÉFAILLANCE :** 100 - 100 - 95

**NATIONALITÉ :** Française  




## FLASH BALL

**TYPE :** Pistolet anti-émeute  
**CALIBRE :** 44 mm  
**CADENCE :** 2 tirs/round  
**DÉGÂTS :** 1d8 (dégats non létaux)  
**CAPACITÉ :** 2 coups  
**CHARGEMENT :** Par le canon  
**PORTÉE DE BASE :** 10 m  
**PORTÉE MAXI :** 40 m  
**RECHARGEMENT :** 1 round  
**DÉFAILLANCE :** 100 - 100 - 95



## MATRAQUE

**TYPE :** Arme contondante  
**CALIBRE :** -  
**CADENCE :** 1 attaque/round  
**DÉGÂTS :** 1d6 + bd  
**CAPACITÉ :** -  
**CHARGEMENT :** -  
**PORTÉE DE BASE :** 1/4 de la FORce  
**PORTÉE MAXI :** Score de FORce  
**RECHARGEMENT :** -  
**DÉFAILLANCE :** -



## TONFA

**TYPE :** Arme contondante  
**CALIBRE :** -  
**CADENCE :** 1 attaque/round  
**DÉGÂTS :** 1d6 + bd  
**CAPACITÉ :** -  
**CHARGEMENT :** -  
**PORTÉE DE BASE :** 1/4 de la FORce  
**PORTÉE MAXI :** Score de FORce  
**RECHARGEMENT :** -  
**DÉFAILLANCE :** -



## RUGER MINI 14



**TYPE :** Fusil semi-automatique  
**CALIBRE :** 5,56 NATO  
**CADENCE :** 1, 2 tirs/round  
**DÉGÂTS :** 2d6  
**CAPACITÉ :** 5, 10, 20 ou 30 coups  
**CHARGEMENT :** Magasin  
**PORTÉE DE BASE :** 127 m

**PORTÉE MAXI :** 1300 m  
**RECHARGEMENT :** 1 round  
**DÉFAILLANCE :** 99 - 97 - 90

**NATIONALITÉ :** Américaine  




**Type :** Indique le type d'arme.

**Calibre :** Donne le calibre et le type de munition utilisée.

**Cadence :** Indique le nombre de tir qu'effectue l'arme en 1 round de combat. Plusieurs chiffres indique que l'arme possède la capacité de tirer au coup par coup ou en rafale (parfois courte et longue).

**Dégâts :** Indique les dés de dégâts à chaque coup au but.

**Capacité :** Indique la capacité d'emport de munitions de l'arme et donc, le nombre de coups

qu'elle peut tirer avant d'être rechargée.

**Chargement :** Donne la façon avec laquelle l'arme se recharge.

**Portée de base :** Donne la portée maximale à laquelle l'arme peut être utilisée sans malus.

**Portée maxi :** Indique la portée maximale du projectile de l'arme.

**Rechargement :** Indique le nombre de round nécessaire pour recharger l'arme.

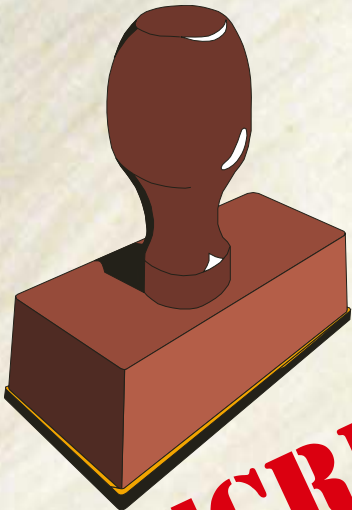
**Défaillance :** Indique le pourcentage de défaillance (Propre / non entretenue / Sale).

Nom	Type	Calibre	Cadence	Dégâts	Capacité	Chargement	Portée de base/Maxi	Rechargement	Défaillance
Manurhin F1	Revolver	.38 spécial	3/2	1d8	6	Barillet	12 m / 40 m	2 balles/round	100/100/96
Manurhin MR73	Revolver	.357 Mag.	3/2	1d8+1d4	6	Barillet	13 m / 42 m	2 balles/round	100/100/96
Rüger SP101	Revolver	.38 spécial	3/2	1d8	5	Barillet	13 m / 40 m	2 balles/round	100/100/97
Smith & Wesson Model 36	Revolver	.38 spécial	3/2	1d8	5	Barillet	9 m / 29 m	2 balles/round	100/100/97
Smith & Wesson Model 60	Revolver	.357 Mag.	3/2	1d8+1d4	5	Barillet	12 m / 38 m	2 balles/round	100/100/95
Beretta 92FS	Pistolet	9 mm Para.	2	1d10	15	Magasin	17 m / 55 m	1 round	98/96/77
CZ 75 BD	Pistolet	9 mm Para.	2	1d10	16	Magasin	18 m / 63 m	1 round	99/97/81
Glock 17	Pistolet	9 mm Para.	2	1d10	17	Magasin	16 m / 55 m	1 round	98/96/79
Glock 26	Pistolet	9 mm Para.	2	1d10	10	Magasin	13 m / 27 m	1 round	98/95/77
MAC / MAS 50	Pistolet	9 mm Para.	2	1d10	9	Magasin	16 m / 52 m	1 round	98/95/75
Sig-Sauer P228	Pistolet	9 mm Para.	2	1d10	13	Magasin	15 m / 44 m	1 round	98/97/80
Sig-Sauer SP 2022	Pistolet	9 mm Para.	2	1d10	15	Magasin	15 m / 43 m	1 round	98/96/75
Unique RR 51	Pistolet	7,65 mm	2	1d8	8	Magasin	13 m / 38 m	1 round	98/96/80
Beretta 12 SD	Pistolet mitrailleur	9 mm Para.	5	1d10	32	Magasin	30 m / 86 m	1 round	97/94/70
Heckler & Koch MP5 A	Pistolet mitrailleur	9 mm Para.	1, 2 ou 8	1d10	30	Magasin	32 m / 91 m	1 round	98/95/72
Heckler & Koch MP5 K	Pistolet mitrailleur	9 mm Para.	1, 2 ou 9	1d10	15 ou 30	Magasin	21 m / 60 m	1 round	98/95/74
Mini Uzi	Pistolet mitrailleur	9 mm Para.	2 ou 9	1d10	20, 25 ou 32	Magasin	29 m / 48 m	1 round	98/96/80
Rüger Mini 14	Fusil	5,56 NATO	1 ou 2	2d6	5,10,20 ou 30	Magasin	127 m / 1300 m	1 round	Défaillance
Colt M4	Fusil d'assaut	5,56 NATO	1, 2 ou 7	2d6	30	Magasin	117 m / 1150 m	1 round	98/95/81
FAMAS	Fusil d'assaut	5,56 NATO	1, 2 ou 10	2d6	25	Magasin	134 m / 1350 m	1 round	98/96/80
Heckler & Koch 636 C	Fusil d'assaut	5,56 NATO	1, 2 ou 7	2d6	30	Magasin	128 m / 1240 m	1 round	98/96/82
Sig 551	Fusil d'assaut	5,56 NATO	1, 2 ou 7	2d6	20 ou 30	Magasin	116 m / 1200 m	1 round	98/95/80
Sig 552	Fusil d'assaut	5,56 NATO	1, 2 ou 7	2d6	20 ou 30	Magasin	102 m / 970 m	1 round	98/97/81
Flash Ball	Pistolet anti-émeute	44 mm	2	1d8 (NL)	2	Par le canon	10 m / 40 m	1 round	100/100/95
Cougar	Lance grenade Larcy.	40 mm	1/2	Spécial	1	Par le canon	20 m / 50 m	1 round	100/100/95
Matraque	Arme contondante	-	1	1d6+bd	-	-	1/4 de la FORCE	-	-
Tonfa	Arme contondante	-	1	1d6+bd	-	-	1/4 de la FORCE	-	-



# L'arsenal de la Police Nationale

**Dans le Prochain numéro :**



**SECRET**

UNITED STATES