

KULT

DOGS OF WAR

PROJET HOMMES DE PIERRE

BIOHAZARD
AUTHORIZED
PERSONNEL ONLY



KULT



PROJET HOMMES DE PIERRE

UNE CAMPAGNE POUR
LE JEU DE RÔLE KULT

LA MORT N'EST QUE LE COMMENCEMENT

KULT est une création originale de Gunilla Jonsson et Michael Petersén.

Ce jeu de rôle est la propriété de Paradox Entertainment™, édité et publié en France par le 7^{ème} Cercle™.

Les événements où les personnes impliqués dans cette campagne sont tous fictifs, toutes ressemblances avec des personnes ou événements ayant réellement existés ne seraient que pure coïncidence.

Ceci est une histoire fictive, ne reflétant en rien la réalité ni les convictions personnelles de l'auteur.

Ce texte comporte de nombreuses descriptions et scènes pouvant heurter la sensibilité des lecteurs non avertis et ne s'adresse, par conséquent, qu'à des personnes matures et équilibrées âgées de 16 ans et plus.

Ce document peut être reproduit, photocopié ou modifié à titre personnel uniquement et ne peut faire l'objet d'une quelconque commercialisation sauf accord écrit des différents ayants droit.

Cette campagne a été écrite en combinant certaines règles des deux éditions françaises du jeu de rôle KULT et par conséquent nécessite la possession d'au moins l'une de ces éditions pour être jouée correctement.

LA REALITE EST UN MENSONGE...

CREDITS

CONCEPTION, ILLUSTRATIONS ET MISE EN PAGE

Romain Grolleau

romain_grolleau@hotmail.com

REMERCIEMENTS

Je remercie tout particulièrement les membres des forums *The Last Cycle* (www.kult-rpg.com/forum) et *La Citadelle* (www.kult.cdl76.com/forum) pour leur soutien indéfectible et précieux conseils.

Je remercie également mes amis et ma famille ainsi que les personnes qui s'attarderont à lire ces remerciements.



SOMMAIRE

PAGES

Le contexte	6
Créer son mercenaire	7
Omega International	17
Les compagnies Bravo	22

CHAPITRE 1

MORITURI TE SALUTANT

Introduction	31
Deux ans plus tôt	32
La grotte	34
Assaut	36
Débriefing	37
Test grandeur nature	38
Les Douze Fils	39
Les femmes d'al-Teneb	40
Trahison	41
Les Figurants	42

CHAPITRE 2

LAISSER POUR MORT

Deux ans plus tard	45
Evasion	47
Otages	48
La bataille d'Alsaya	49
Retour à Camp Phoenix	50
Traqués	51
L'aérodrome	52
Confrontation	52
Quitter le pays	53
Les Figurants	54

CHAPITRE 3

VENGEANCE !

58

Reconnexion

59

De vieilles connaissances

60

La danseuse, les brutes et le truand

62

Harding Plaza

64

Le centre de recherches

65

Le bureau de Jonas Harding

66

Double jeu

67

Le port

69

A l'abordage !

70

Pas de quartier

71

Les Figurants

72

CHAPITRE 4

PLUS RIEN À PERDRE

76

Aller simple pour l'enfer

77

Cooper's Islands

78

Le village

80

Les Chiens de Guerre

82

Dans la gueule du loup

83

Affrontement final

86

Apocalypse now

87

Epilogue

88

Les Figurants

89

AIDES DE JEU PLANS ET CARTES

94

LE CONTEXTE

Aout 2009. Alors que les Etats Unis et leurs alliés européens s'enlisent en Irak et en Afghanistan, de nouveaux attentats de plus en plus meurtriers sont commis chaque jour. Le moral des troupes est de plus en plus bas et rien ne semble pouvoir améliorer les choses, même pas le nouveau gouvernement fraîchement élu. Etant débordés, les Etats Unis font appel à des entreprises privées pour certaines missions concernant la lutte contre les Talibans ou encore le maintien de la paix en Irak. Omega International est la plus importante de ces entreprises, présente dans tous les lieux de conflit à travers le monde, vendant armes et logistiques à tous les gouvernements de la planète.

Dans le premier chapitre, les Personnages se réveillent dans un laboratoire high-tech et ne se rappellent de rien, ils ne savent pas qui ils sont ou ce qu'ils font ici. Mais ils semblent tous se connaître. Alors qu'ils commencent à explorer le laboratoire, des bribes de souvenirs commencent à ressurgir... Deux ans plus tôt, les Personnages ont été envoyés en Afghanistan afin de récupérer un biologiste ukrainien prisonnier d'un groupe de Talibans. Il serait sur le point de terminer une arme chimique particulièrement dévastatrice.

Dans le second chapitre, les Personnages savent qu'ils ont été trahis et totalement coupé du reste du monde, ils sont seuls et sans ressources face aux Talibans et aux forces américaines sur place. Réussiront-ils à rejoindre la civilisation ?

Dans le troisième chapitre, ils se retrouvent à Miami afin de pouvoir retrouver ceux qui les ont trahis et laisser pour mort en Afghanistan. Ils retrouveront quelques vieilles connaissances, mais seront-ils leur faire confiance ?

Dans le dernier chapitre, les Personnages font leur baroude d'honneur sur un archipel isolé en plein milieu du Pacifique afin de stopper la production d'une nouvelle arme humaine et empêcher une guerre, rien de moins.

Dogs of War : Projet Hommes de pierre est une campagne pour le jeu de rôle **KULT** où les Joueurs vont incarner des mercenaires employés par une multinationale contrôlée par des Lictes qui vont servir de cobayes à des expériences génétiques.

Le tableau ci-dessous vous permettra d'attribuer le nombre de points d'Expérience ou d'Héroïsme pour chaque Joueur par chapitre. Ce tableau n'est là qu'à titre indicatif, vous restez tout à fait libre d'attribuer les points que vous voulez.

Chapitres	Difficulté	Roleplay	Héroïsme
1	2 XP	0 à 5 XP	1 à 3 points
2	3 XP	0 à 5 XP	1 à 3 points
3	4 XP	0 à 5 XP	1 à 5 points
4	5 XP	0 à 5 XP	1 à 5 points



CRÉER SON MERCENAIRE

Cette série d'aventures est initialement prévue pour être jouée par une équipe composée de 3 à 5 Joueurs, les Personnages faisant tous partis de la Compagnie Bravo 7 depuis au moins un an. Ils seront accompagnés par une poignée de PNJ haut en couleur tout au long de la campagne.

Les Joueurs pourront éventuellement reprendre d'anciens Personnages pour jouer cette aventure, s'ils se rapprochent de l'archétype du mercenaire, sinon ils devront recréer un nouveau Personnage. Cette partie va vous présenter la marche à suivre afin de créer un Personnage pour cette aventure.

ETAPE 1 - HISTORIQUE ET PERSONNALITÉ

Comme vous le verrez à la page 22, Les Personnages sont recrutés parmi les différents services secrets ou corps d'armée du monde, avec un dénominateur commun ; quelque chose les a forcés à quitter leur ancien travail (ils sont passés en cour martiale, ont été rendus à la vie civile dans le déshonneur ou alors ont déserté, etc).

Le passé militaire du Personnage prendra une grande partie de son Historique et reflètera ce qu'il est aujourd'hui.

ETAPE 2 - CARACTÉRISTIQUES

Les Joueurs auront deux méthodes pour calculer les caractéristiques de leur Personnages, ils pourront soit répartir 100 points ou alors lancer 2D10 pour chaque caractéristique, qu'ils additionneront et répartiront dans celle de leur choix. S'ils utilisent la seconde méthode, consentez à ce qu'ils relancent les résultats compris entre 1 et 2 sur les dés.

ETAPE 3 - AVANTAGES ET FAIBLESSES

Une fois l'Historique et la Personnalité de leurs Personnages décrites, vos Joueurs devront choisir leurs Avantages et Faiblesses. Bien entendu, ils ne sont pas obligés d'en prendre mais cela les personnalisera et les rendra uniques.

Exemples d'Avantages : *Athlète né, Bonne réputation, Chanceux, Chevaleresque, Code d'honneur, Conscience accrue, Conscience corporelle, Contorsionniste, Cool, Courageux, Foi, Guérison rapide, Intuition, Musculature naturellement développée, Résistance aux maladies, Sensibilité à la magie, Sixième sens, Supporter la douleur, Supporter la faim et la soif, Supporter la*

torture, Supporter les températures extrêmes, Volonté de fer.

Exemples de Faiblesses : *Anxieux, Asocial, Autoritaire, Aversion, Blocage mental, Bouc émissaire, Brebis galeuse, Cauchemar, Cupide, Cynique, Défiguré, Dépression, Egoïste, Endetté, Ennemi mortel, Fanatique, Impulsif, Intolérant, Malchanceux, Martyr, Maudit, Mauvaise réputation, Névrose sexuelle, Paranoïaque, Phobie, Recherché, Responsabilité, Sadique, Sosie, Suicidaire, Susceptible, Toxicomanie, Vœux de vengeance.*

ETAPE 4 - SOMBRES SECRETS ET EQUILIBRE MENTAL

La différence entre les points d'Avantages et les points de Faiblesses du Personnage donnera son Equilibre mental. S'il est négatif, le Personnage sera pourvu d'un Sombre secret, dans le cas contraire ce n'est pas obligatoire. Veuillez tout de même à ce que leur Equilibre mental reste compris entre +25 et -25 à la création de leurs Personnages ; ces derniers sont certes des soldats de fortune mais ils sont avant tout humains et la campagne devra remettre en question leur sens moral.

Exemples de Sombres secrets : *Criminel, Criminel de guerre, Démence, Pacte avec les forces de ténèbres, Expérience occulte, Expérience Surnaturelle, Victime d'un crime.*

ETAPE 5 - NIVEAU DE VIE

Les mercenaires de la Compagnie Bravo 7 sont tous rémunérés par contrat et n'ont pas de salaire fixe par mois. Généralement leurs soldes dépendent du type de mission et des risques qu'ils encourent.

Missions	Contrats	Primes de risque
Exfiltration	80 000	De 30 000 à 80 000
Investigation	50 000	De 20 000 à 50 000
Elimination	100 000	De 50 000 à 100 000

ETAPE 6 - COMPÉTENCES

Etant donné les difficultés et les adversaires qui attendent les Joueurs tout au long de cette aventure, leurs Personnages auront droit à 250 points de création à répartir dans les listes suivantes.

Souvenez-vous que les Personnages peuvent se spécialiser afin de se compléter les uns-les-autres (**Exemple :** *tireur d'élite, médecin, spécialiste informatique, spécialiste en explosif, pilote, etc*).

Les compétences citées ci-dessous ne sont là qu'à titre d'exemple, les Joueurs sont libres de prendre celles qui correspondront le mieux à l'Historique et à la Personnalité de leurs Personnages.

Talents : *Athlétisme, Discrétion, Dissimulation, Empathie, Escalade, Lancer, Natation, Orientation, Rechercher, Vigilance.*

Compétences générales : *Acrobatie, Cambriolage, Commandement, Conduire, Estimation, Filature, Interroger, Parachutisme, Pistage, Plongée sous-marine, Survie.*

Connaissances : *Contrefaçon, Cryptographie, Démolition, Electronique, Informatique, Langues étrangères, Manipulation, Mécanique, Navigation, Piloter, Poison et drogue, Premiers soins, Réseaux de contact, Systèmes de sécurité.*

Connaissances académiques : *Biologie, Chimie, Chirurgie, Mathématiques, Médecine, Physique.*

Compétences de combat : *Armes à feu, Armes de traits, Armes lourdes, Corps à corps.*

ETAPE 7 - ARTS MARTIAUX

Ce n'est pas obligatoire de posséder un art martial, mais cela reste fortement recommandé. Les Joueurs pourront également choisir des manœuvres de combat avec leurs points de création.

ETAPE 8 - MATÉRIELS

L'équipement du Personnage n'est pas en fonction de son Niveau de vie, en effet, chaque Joueur dispose pour son Personnage d'un pool de point de Budget pour chaque mission afin de l'équiper, ces points sont en fonction des missions et de la compagnie à laquelle le Personnage appartient. Pour le début de la campagne, les Personnages de la Compagnie Bravo disposent d'un capital de 5000 points de Budget. Les mercenaires d'Omega International n'ont pas d'équipement de base, ils le choisissent eux-mêmes selon les points de Budget (PB) qui leur sont alloués pour la mission. Chaque équipement et arme coûte un certain nombre de point qui devront être déduit de leur capital, les points non dépensés seront considérés comme définitivement perdus.

Vous pouvez photocopier ces pages afin de les remettre à vos Joueurs pour les aider dans la création de leurs Personnages.

Armes à feu : Omega International dispose d'un vaste arsenal afin d'équiper ses troupes. Les Personnages pourront y trouver leur bonheur, du moment qu'ils y mettent le prix.

Généralement, un mercenaire de la compagnie Bravo possède une arme de poing et une arme d'épaulé.

Armes de poing	Calibres	CHA	RCH	POR	PB
Beretta 92F	9x19mm	15	2	30	300
Colt 1911 Custom	.45 Colt	7	2	20	350
Colt Anaconda	.44 Mag	6	4/2	30	500
Colt Python	.357 Mag	6	4/2	25	400
FN Browning HP	9x19mm	13	2	30	300
Glock 17	9x19mm	17	2	35	350
H&K Mk. 23 Socom	.45 Colt	12	2	20	600
H&K USP	.40 S&W	13	2	30	350
IMI Desert Eagle	.50 AE	7	2	30	600
S&W M500 Longside	.500 Mag	5	4/2	35	700

Pistolets-mitrailleurs	Calibres	CHA	RCH	POR	PB
FN P90	5,7x28mm	50	2	30	900
Glock 18 Auto	9x19mm	17/30	2	30	700
H&K MP5K	9x19mm	15/30	2	30	700
H&K MP7 PDW	4,6x30mm	20/40	2	20	800
IMI Mini-UZI	9x21mm IMI	20/32	2	20	750
Magpul PDR-D	6,8mm	20	2	30	1000
Steyr TMP	9x19mm	15/30	2	20	750
TDI Kriss SV	.45 Colt	13/28	2	15	800

Fusils d'assaut	Calibres	CHA	RCH	POR	PB
AK-107	5,45x39mm	30	2	60	1400
AKR-74U	5,45x39mm	30	2	30	1300
Barrett M468	6,8mm	30	2	60	1500
Colt M4 A1	5,56mm	30	2	50	1300
Colt M16 A3	5,56mm	30	2	60	1600
FN SCAR-L	5,56mm	30	2	60	1500
FN SCAR-H	7,62mm	20	2	60	1600
Galil MAR	5,56mm	30	2	40	1200
H&K G36K	5,56mm	30	2	50	1400
H&K HK416	5,56mm	30	2	60	1700
H&K HK417	7,62mm	20	2	60	1800
H&K XM8	5,56mm	30	2	60	1500
Magpul ACR	5,56mm/7,62mm	30/20	2	60	1900
SIG SG551 Swat	5,56mm	30	2	30	1400

Fusils de chasse	Calibres	CHA	RCH	POR	PB
AA-12 Combat Shotgun	.12	20	2	20	1200
Breeching M870	.12	7	4	10	800
Frenchi SPAS-12	.12	8	4	20	900
Mossberg M500 Cruiser	.20	6	4	10	700
Mossberg M590	.12	8	4	15	800
Remington M870 MCS	.12	8	4	20	1000
USAS-12	.12	10	2	20	1100

Fusils à lunettes	Calibres	CHA	RCH	POR	PB
Barrett M82 A1	12,7x99mm	10	2	100	1800
Barrett M98	7,62mm	10	2	60	1400
CheyTac M200	.408	5	2	100	1600
Dragunov SVD	7,62x54mm	10	2	100	1500
Remington M40A1	7,62mm	5	2	60	1300
VSSK Silencer	12,7x99mm	5	2	100	1900
Walther WA2000	.300 Win.	6	2	100	1700

Fusils-mitrailleurs	Calibres	CHA	RCH	POR	PB
H&K MG4	5,56mm	100	4	60	1400
M249 SAW	5,56mm	50	4	50	1300

Lance-grenades	Calibres	CHA	RCH	POR	PB
H&K 69 A1	40mm	1	2	30	1500
Milkor MGL Mk.1	40mm	6	4	50	1800

Lance-roquettes	Calibres	CHA	RCH	POR	PB
RPG-16D	58mm	1	4	50	1900

Armes de contact	DOM	POR	PB
Baïonnette	-4+BD		10
Couteau de combat	-5+BD	5	15
Couteau de lancé	-7+BD	5	5
Machette	-3+BD	3	30
Poignard	-4+BD	4	20

ARMURERIE

Beretta 92F



CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	9x19mm	+0	21	0,86	15	2	30

H&K Mk. 23 Socom



CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	.45 Colt	+1	34,5	1,1	12	2	20

Colt 1911 Custom



CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	.45 Colt	+1	24	1,2	7	2	25

H&K USP



CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	.40 S&W	+1	19,4	0,72	13	2	30

Colt Anaconda



CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
DA	.44 Mag	+3	27	1,5	6	4/2	30

IMI Desert Eagle



CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	.50 AE	+4	27	2	7	2	30

Colt Python



CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
DA	.357 Mag	+1	24	1,23	6	4/2	25

S&W M500 Longside



CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
DA	.500 Mag	+5	35	2,3	5	4/2	35

FN Browning HP



CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	9x19mm	+0	20	0,81	13	2	30

FN P90



CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,7x28mm	+1	50	2,54	50	2	30

Glock 17



CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	9x19mm	+0	19	0,68	17	2	30

Glock 18 Auto



CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	9x19mm	+0	20	1	17/30	2	30

H&K MP5K

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	9x19mm	+0	32,5	2	15/ 30	2	20

TDI Kriss SV

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	.45 Colt	+1	63/ 40	2,18	13/ 28	2	15

H&K MP7 PDW

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	4,6x30mm	-2	53/ 32	2,2	20/ 40	2	20

AK-107

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,7x39mm	+2	94/ 70	3,80	30	2	60

IMI Mini UZI

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	9x21mm IMI	+0	36/ 60	2,75	20/ 32	2	20

AKR-74U

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,7x39mm	+2	68/ 42	2,4	30	2	30

Magpul PDR-D

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	6,8mm	+2	48	1,8	20	2	30

Barrett M468

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	6,8mm	+2	75/ 83	3,4	30	2	60

Steyr TMP

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	9x19mm	+0	28,2	1,8	15/ 30	2	20

Colt M4 A1

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,56mm	+1	75/ 83	3	30	2	60

Colt M16 A3

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,56mm	+1	100	4,98	30	2	60
CC	40mm	+6	-	-	1	2	30

H&K XM8

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,56mm	+1	83	2,69	30	2	60

FN SCAR-L

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,56mm	+1	80	3,5	30	2	60

Magpul ACR

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,56mm	+1	90/ 59	3,3	30	2	60

Galil MAR

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,56mm	+1	85/ 61	3,65	30	2	40

SIG SG551 SWAT

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,56mm	+1	83/ 60	3,3	30	2	50

H&K G36K

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,56mm	+1	86/ 61,5	3,3	30	2	50

AA-12 Combat Shotgun

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	.12	+2	96	4	20	2	20

H&K HK416

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,56mm	+1	78/ 86	3,5	30	2	60

Breeching M870

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
CC	.12	+2	50	3	7	4	10

Frenchi SPAS-12

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	.12	+2	61/ 83	4,3	8	4	20

Mossberg M500 Cruiser

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
CC	.20	+1	55	3	6	4	10

Mossberg M590

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
CC	.12	+2	100	2,8	8	4	20

Remington M870 MCS

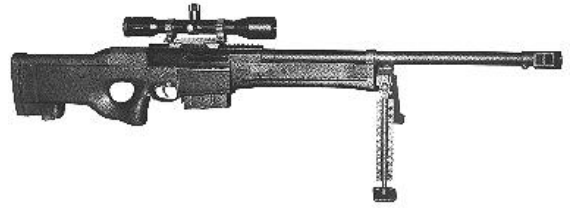
CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
CC	.12	+2	98	3,5	8	4	20

USAS-12

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	.12	+2	96	6,20	10	2	20

Barrett M82 A1

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	12x99mm	+6	145	12,9	10	2	100

Barrett M98

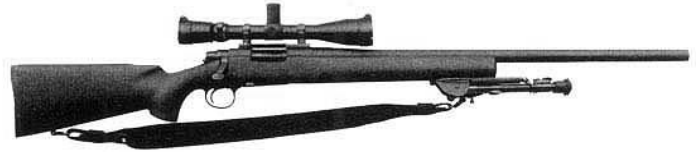
CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
CC	7,62mm	+2	117	7	10	2	60

CheyTac M200

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
CC	.408	+4	140	12,2	5	2	100

Dragunov SVD

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	7,62x54mm	+3	122	4,30	10	2	100

Remington M40A1

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
CC	7,62mm	+2	108	3,10	5	2	60

VSSK Silencer

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	12,7x99mm	+6	79,5	7	5	2	100

Walther WA2000

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	.300Win.	+5	90	6,91	6	2	100

H&K MG4

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,56mm	+1	103	8,1	100	4	60

M249 SAW

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
A	5,56mm	+1	76/58	5,75	50	4	50

H&K 69A1

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
CC	40mm	+6	46/78	2,6	1	2	30

Milkor MLG Mk.1

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
SA	40mm	+6	73/62	5,6	6	4	30

RPG-16D

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
CC	58mm	+7	110	4,65	1	4	50

Baïonnette

DOM	LNG	PDS	POR
-4+BD	40	+0,7	Contact

Couteau de combat

DOM	LNG	PDS	POR
-5+BD	18	0,3	5

Couteau de lancé

DOM	LNG	PDS	POR
-7+BD	15	0,2	5

Machette

DOM	LNG	PDS	POR
-3+BD	46	1	3

Poignard

DOM	LNG	PDS	POR
-4+BD	30	0,5	4

Lance-grenade d'appoint H&K AG36

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
CC	40mm	+6	35	+1,5	1	2	30

Masterkey System calibre.12

CDT	Calibre	DOM	LNG	PDS	CHA	RCH	POR
CC	.12	-1	45	+2,5	5	4	10

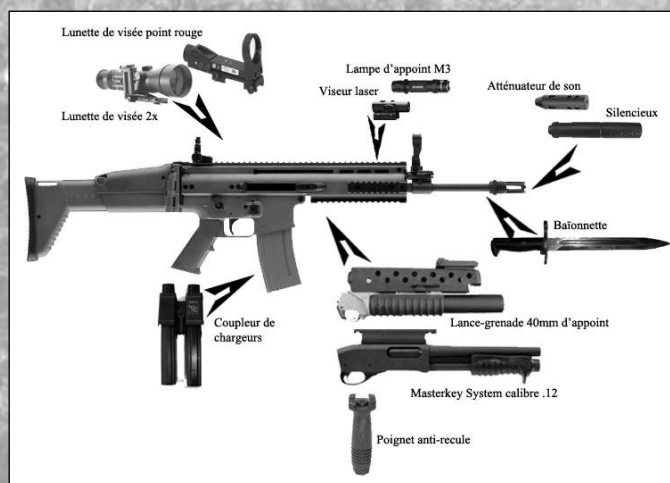
Accessoires pour armes à feu : les différents accessoires ci-dessous sont prévus pour équiper les armes à feu, le Joueur peut en sélectionner jusqu'à cinq au maximum pour la même arme.

Certains de ces accessoires sont incompatibles les uns avec les autres (voir schéma).

Accessoires pour armes à feu	Poids	PB
Atténuateur de son	+0,15	300
Coupleur de chargeurs	+0,5	20
Poignet anti-recule	+0,1	50
Lampe d'appoint M3	+0,2	20
Lance-grenade 40mm d'appoint	+1,5	500
Lunette de visée point rouge	+0,3	100
Lunette de visée télescopique 2x	+0,8	250
Masterkey System calibre .12	+2,5	400
Silencieux	+0,3	100
Viseur laser	+0,3	200

Atténuateur de son : cet accessoire a les mêmes fonctions qu'un silencieux, si ce n'est qu'il supprime presque totalement le bruit de détonation de l'arme mais les dégâts subissent un modificateur de -1 au jet de Dommages.

Coupleur de chargeurs : cet accessoire permet de « clipper » ensemble deux chargeurs afin de rendre le rechargement plus rapide et permet ainsi de recharger en 1 action les armes automatiques.



Poignet anti-recule : il s'agit d'un accessoire assez pratique qui permet de mieux maîtriser le tir en rafale. C'est un poignet qui se fixe sous le canon d'une arme automatique permettant d'en maîtriser le recul faisant ainsi baisser les modificateurs de tir en rafale de 2 points, ainsi, une salve de 3 balles ne fait plus subir de malus et un tir soutenu de 10 balles ne fait plus subir qu'un malus de -2.

Lampe d'appoint M3 : il s'agit d'une lampe qui se fixe sous ou au-dessus du canon de l'arme, éclairant l'endroit que l'on vise faisant baisser les malus de visibilité dans le noir de 3 points. Toutes les armes à feu peuvent être équipées de cet accessoire.

Lance-grenade 40mm d'appoint M203 et AG36 : il s'agit du mécanisme d'un lance-grenade 40mm se fixant sous le canon d'une arme. La plupart des fusils d'assaut et certains pistolets-mitrailleurs peuvent en être équipés.

Lunettes de visée point rouge : il s'agit d'une lunette de visée qui se fixe sur la culasse de l'arme, la lunette ne possède pas de facteur de grossissement mais possède un point rouge en son centre aligné sur la mire de l'arme permettant au

tireur d'obtenir un modificateur de +2 à son tir. Cet accessoire peut équiper toutes les armes à distance.

Lunettes de visée télescopique 2x : cette lunette de visée possède un facteur de grossissement de 2x, multipliant la portée de base des armes par deux.

Exemple : un fusil ayant une portée de base de 50m équipé d'une lunette de visée télescopique 2x peut atteindre une cible à plus de 100m (50 x 2) sans aucun malus, à partir de 200m (100 x 2) le tir subira un malus de -4, puis -8 à 300m (100 x 3), -12 à 400m (100 x 4), -16 à 500m (100 x 5) et un malus -20 à une portée maximum de 600m (100 x 6).

Ces lunettes peuvent être également équipées de fonction vision nocturne et (ou) infrarouge, permettant des tirs de précision dans l'obscurité la plus totale.

Masterkey System calibre .12 : il s'agit du mécanisme d'un fusil à pompe tirant des cartouches de chevrotine de calibre .12 qui se fixe sous le canon d'un fusil d'assaut. C'est une arme redoutable à courte portée.

La plupart des fusils d'assaut peuvent en être équipée.

Silencieux : beaucoup plus facile à trouver que l'atténuateur de son mais tout aussi

illégal, le silencieux est un long tube en métal de 15cm que l'on vise dans le canon de l'arme à feu afin d'en diminuer le son, rendant ainsi le tir plus discret, ce qui permet de couvrir le bruit de la détonation sur une aire d'effet de 10 mètres. Toutes les armes de poing et la plupart des armes d'épaule peuvent être équipées de ce dispositif.

Malgré tout, le silencieux possède un gros inconvénient ; le fait d'étouffer le bruit de la détonation ralentit la sortie du projectile, rendant l'arme moins précise divisant sa portée de base par deux. De plus, le silencieux a 25% de chance (de 1 à 5 sur un jet de 1D20) de devenir inutilisable après une centaine de tir, ce pourcentage augmentant de +5% tous les 50 tirs supplémentaires.

Viseur laser : un viseur laser est un petit dispositif électronique se plaçant sous ou au-dessus du canon de l'arme, émettant un faisceau de couleur rouge ou vert désignant sur la cible l'endroit que l'on vise. Un laser à une portée maximum de 3000m.

Un système de mise en fonction est équipé sur la crosse de l'arme, mettant en marche le laser à chaque prise en main. Toutes les armes à feu peuvent être équipées de ce dispositif. Le tireur obtient un modificateur de +4 à son jet d'attaque.

Explosifs : les explosifs comprennent les grenades à main, les mines ainsi que les explosifs et détonateurs.

Explosifs	DOM	Aire d'effet	PB
Grenade à fragmentation	+6	10 mètres	50
Grenade offensive	-2	3 mètres	40
Grenade aveuglante	Spé	5 mètres	10
Grenade fumigène	Spé	10 mètres	25
Grenade incendiaire	+4	5 mètres	100
C-4 + détonateurs (300g)	+3	10 mètres	200
Semtex + détonateurs (500g)	+5	10 mètres	300
Mine claymore	+8	10 mètres	200
Mine anti-char	+10	5 mètres	800

Munitions pour armes à feu : chaque chargeur supplémentaire, en plus de celui fourni avec l'arme, vaut un certain nombre de points de Budget.

Le mercenaire est limité à 5 chargeurs supplémentaires par armes et ne peut prendre que 2 types de munitions différents pour chaque arme.

Types	DOM	Facteur pénétrant (FP)	PB
Standards	-	Aucun	10
Perce-blindage	-1	+3	15
Pointe creuse	+1	Aucun	20
Dum-dum	+2	-5	25
Téflon	-	+5	30

Munitions pour lance-grenades : comme pour les armes à feu, chaque grenade de calibre 40mm en plus de celle fournie avec l'arme vaut au certain nombre de Point de Budget. Le mercenaire est limité à un nombre maximum de 8 grenades 40mm.

Type	DOM	Aire d'effet	PB
Explosif	+6	5 mètres	50

Protections : dans le métier de mercenaire, il n'est jamais négligeable de porter une armure afin de se protéger des tirs ennemis.

Protections	Armure			Poids	PB
	B	C	F		
Gilet pare-balles	8	8	8	2	200
Combinaison en Spectra	10	8	5	3	500
Casque en kevlar	10	5	5	3,8	100
Brassières pare-balles	8	8	8	1	50
Jambières pare-balles	8	8	8	1	50

Equipements : le tableau suivant dresse la liste des autres objets et équipements utiles aux mercenaires durant leurs missions.

Equipement	PB
PDA	100
Communicateur	10
Rations de survie (1 journée)	15
Trousse de premiers soins	100
Trousse de chirurgie	200
Jumelles infrarouge 5x	100
Couteau multi-tool	10
Sac de couchage	15
Lampe torche Maglite	10
Lunettes de vision de nuit	100
Emetteur-récepteur Radio	150
Ordinateur portable	200
Téléphone satellite	100
Lunettes de protection	30

Nous allons maintenant suivre trois exemples de dépense de points de Budget, le premier pour un tireur d'élite, le second pour un artilleur et le dernier pour un spécialiste en infiltration et sabotage, dans ces exemples, les Personnages vont dépenser leurs points de Budget de manière différente car ils n'auront pas tous besoin des mêmes équipements.

Exemple 1 : après avoir terminer son Personnage, le Joueur va maintenant dépenser ses 5000 points de Budget. Ayant pris une spécialisation de tireur d'élite pour son Personnage, le Joueur décide d'acquérir un fusil de précision et deux armes légères.

Beretta 92F en 9x19mm	300 PB
Magpul PDR-D en 6,8mm	1200 PB
Barrett M98 en 7,62mm	1400 PB
Total	2900 PB

Une fois qu'il a choisis ses armes, il ne lui reste plus que 2100 PB. Le Joueur décide alors d'équiper ses armes d'accessoires.

Silencieux pour Beretta 92F	100 PB
Atténuateur de son pour Barrett M98	300 PB
Silencieux pour Magpul PDR-D	100 PB
Viseur laser pour Beretta 92F	200 PB
Viseur laser pour Barrett M98	200 PB
Lampe d'appoint M3 pour Magpul PDR-D	20 PB
Total	920 PB

Le Personnage est maintenant équipé en arme, il ne lui reste que 1180 PB, le Joueur choisi ensuite ses munitions et décide de prendre des munitions standards ainsi que des munitions au Téflon pour son fusil sniper.

Munitions standards 9x19mm (x5)	50 PB
Munitions standards 6,8mm (x5)	50 PB
Munitions standards 7,62mm (x5)	60 PB
Munitions Téflon 7,62mm (x5)	120 PB
Grenade à fragmentation (x2)	100 PB
Total	380 PB

Etant donné que le Personnage est un tireur d'élite, le Joueur décide qu'il devrait prendre une protection intégrale et choisi donc la combinaison en Spectra.

Combinaison en Spectra	500 PB
Total	500 PB

Il ne reste plus que 300 PB au Joueur, il va donc terminer en prenant divers équipement qui pourront toujours lui être utile durant sa mission.

Communicateur	10 PB
Couteau de combat	15 PB
Rations de survie (x3)	45 PB
Trousse de premiers soins	100 PB
Sac de couchage	15 PB
Jumelles infrarouge 5x	100 PB
Total	300 PB

Exemple 2 : le Joueur, ayant pris une spécialisation d'artilleur pour son Personnage, décide de dépenser ses points pour des armes de gros calibres.

H&K Mk. 23 Socom en .45 Colt	700 PB
FN SCAR-H en 7,62mm	1600 PB
Total	2300 PB

Une fois qu'il a choisis ses armes, il lui reste encore 2700 PB. Le Joueur décide alors d'équiper ses armes d'accessoires.

Lance-grenades d'appoint pour FN SCAR-H	500 PB
Lunette de visée télescopique 2x pour FN SCAR-H	250 PB
Silencieux pour FN SCAR-H	100 PB
Total	850 PB

Le Personnage est maintenant équipé en arme, il lui reste 1850 PB, le Joueur choisi ensuite ses munitions et décide de prendre des munitions standards, des grenades 40mm pour son lance-grenades d'appoint ainsi que des grenades à main.

Munitions standards .45 Colt (x5)	50 PB
Munitions standards 7,62mm (x5)	50 PB
Grenades 40mm (x6)	300 PB
Grenades à fragmentation (x6)	300 PB
Mine claymore (x3)	600 PB
Grenades fumigènes (x4)	100 PB
Grenade aveuglante (x4)	40 PB
Total	1440 PB

Etant donné que le Personnage est un artilleur, le Joueur décide de prendre une protection.

Gilet pare-balles	200 PB
Brassières et jambières pare-balles	100 PB
Total	300 PB

Il ne reste plus que 110 PB au Joueur, il va donc terminer en prenant divers équipement qui pourront toujours lui être utile durant sa mission.

Communicateur	10 PB
Poignard	20 PB
Rations de survie (x3)	45 PB
Sac de couchage	15 PB
Lampe torche Maglite	10 PB
Couteau multi-tool	10 PB
Total	110 PB

Exemple 3 : le Joueur décide de créer un spécialiste en infiltration, il lui faudra des armes qui feront primer la rapidité, la légèreté et la discrétion au détriment des dommages.

H&K USP en .40 S&W	350 PB
H&K G36K en 5,56mm	1400 PB
Total	1750 PB

Une fois qu'il a choisis ses armes, il lui reste encore 3250 PB. Le Joueur décide alors d'équiper ses armes des accessoires suivants.

Atténuateur de son pour H&K USP	300 PB
Viseur laser pour H&K USP	200 PB
Atténuateur de son pour H&K G36K	300 PB
Lunette de visée télescopique 2x pour H&K G36K	250 PB
Total	1050 PB

Le Personnage est maintenant équipé en arme, il lui reste 2200 PB, le Joueur choisi ensuite ses munitions et décide de prendre des munitions standards et pointes creuses ainsi que des explosifs.

Munitions standards .40 S&W (x5)	50 PB
Munitions pointes creuses .40 S&W (x5)	100 PB
Munitions standards 5,56mm OTAN (x5)	50 PB
Munitions pointes creuses 5,56mm (x5)	100 PB
Explosif C-4 et détonateurs (1500g)	1000 PB
Mine claymore (x1)	200 PB
Grenades à fragmentation (x2)	100 PB
Grenades aveuglantes (x5)	30 PB
Total	1650 PB

Le Personnage étant un spécialiste en infiltration, le Joueur décide qu'il serait judicieux de prendre une protection légère.

Gilet pare-balles	200 PB
Jambières et brassières pare-balles	100 PB
Total	250 PB

Il ne reste plus que 295 PB au Joueur, il va donc terminer en prenant divers équipement qui pourront toujours lui être utile durant sa mission.

Communicateur	10 PB
Couteau de combat	15 PB
Rations de survie (x3)	45 PB
Sac de couchage	15 PB
Lampe torche Maglite	10 PB
Lunettes de vision nocturne	100 PB
Mini-ordinateur (PDA)	100 PB
Total	360 PB

Les Joueurs ont ainsi dépensé leurs 5000 points de Budget alloués à leurs Personnages et peuvent commencer l'aventure.



OMEGA INTERNATIONAL

Omega International est une corporation américaine touche-à-tout créée par l'industriel Jonas Harding dans les années 60 ; pétrole, produits pharmaceutiques, technologie de pointe et armement, il est aussi l'un des principaux sous-traitants du Département de la Défense. Omega s'est enrichi durant la guerre du Viêt-Nam, en vendant des armes au gouvernement américain, puis durant la guerre en Irak, elle fait tout pour que le conflit dure le plus longtemps possible afin de vendre toujours plus d'armes et de logistique. C'est une firme puissante et influente dirigée de main de maître par un conseil d'administration composé de quatre Licateurs obéissant aux ordres de l'Archonte Netzach, l'un de ces sinistres administrateurs n'est autre que l'Amiral Lyle P. Crowley, l'Ambassadeur de l'Archonte en personne.

Dans les années 70, Omega fit l'acquisition de Cooper's Islands, des petites îles sans trop d'importance au milieu du pacifique, la firme y mena de nombreuses expériences occultes et serre de port d'attache à l'USS Relient, le porte-avion fantôme de l'Amiral Crowley, lorsque ce dernier ce rend sur place. L'une de ces îles est l'usine principale de la firme, elle y construit missiles et autres armes afin d'alimenter les conflits tout autour du globe. Personne ne connaît exactement la position de l'île, c'est une information bien cachée et détenu par une poignée de personne haut placé dans la corporation.

Omega International possède de nombreuses succursales à travers le monde ; Paris, New York, Kaboul, Bagdad, Londres, elle ne choisit de s'installer que dans des villes qui ont connu des attentats terroristes, certains ont même été commandités par la firme afin de déclencher des conflits dans le Moyen Orient pour assoir sa position en tant que vendeurs d'armes et de logistique numéro un du marché mondial.

Son siège social ce trouve au Harding Plaza à Miami en Floride, dans un immeuble de verre et d'acier de 35 étages.

LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

La firme est dirigée par un conseil d'administration composé de quatre hommes, l'un d'entre eux est Lyle P. Crowley, bien qu'il ne se déplace jamais en personne lors des réunions, il envoi généralement un Licateur subalterne du nom de Trevor Nailsmith afin de parler en son nom. Le second membre est le PDG de l'entreprise, Jonas Harding, un vieux Licateur qui suit les doctrines de Netzach et qui lui est entièrement fidèle. Le troisième est Orson Steels, un Licateur puissant qui s'occupe de tout le secteur militaire de l'entreprise et le dernier est un Licateur du nom de Max Cochrane. Ensemble, ils dirigent l'entreprise et prennent chaque jour des décisions pouvant entrainer la mort de plusieurs milliers de personnes à travers le monde.

LA CONSPIRATION

Ce qu'Harding ignore, c'est que son autorité au sein de l'entreprise ne fait pas force de loi. Bien que ce dernier soit entièrement fidèle aux décisions et aux ordres de Netzach, ce n'est pas le cas d'Orson Steels. En effet, le numéro deux de l'entreprise fait parti de la vaste conspiration des Licateurs contre les Archontes. Steels a entraîné Cochrane avec lui dans son complot afin d'éliminer Harding et s'appropriier Omega International.

Sous les ordres de Steels, Cochrane et d'autres Licateurs sont en train de

créer une armée d'êtres hybrides appelés Omega Sols, afin de transformer ses mercenaires en créatures proches des Gardes Noirs de Netzach. Steels compte utiliser cette armée afin de défier l'Archonte et le détruire.

COOPER'S ISLANDS

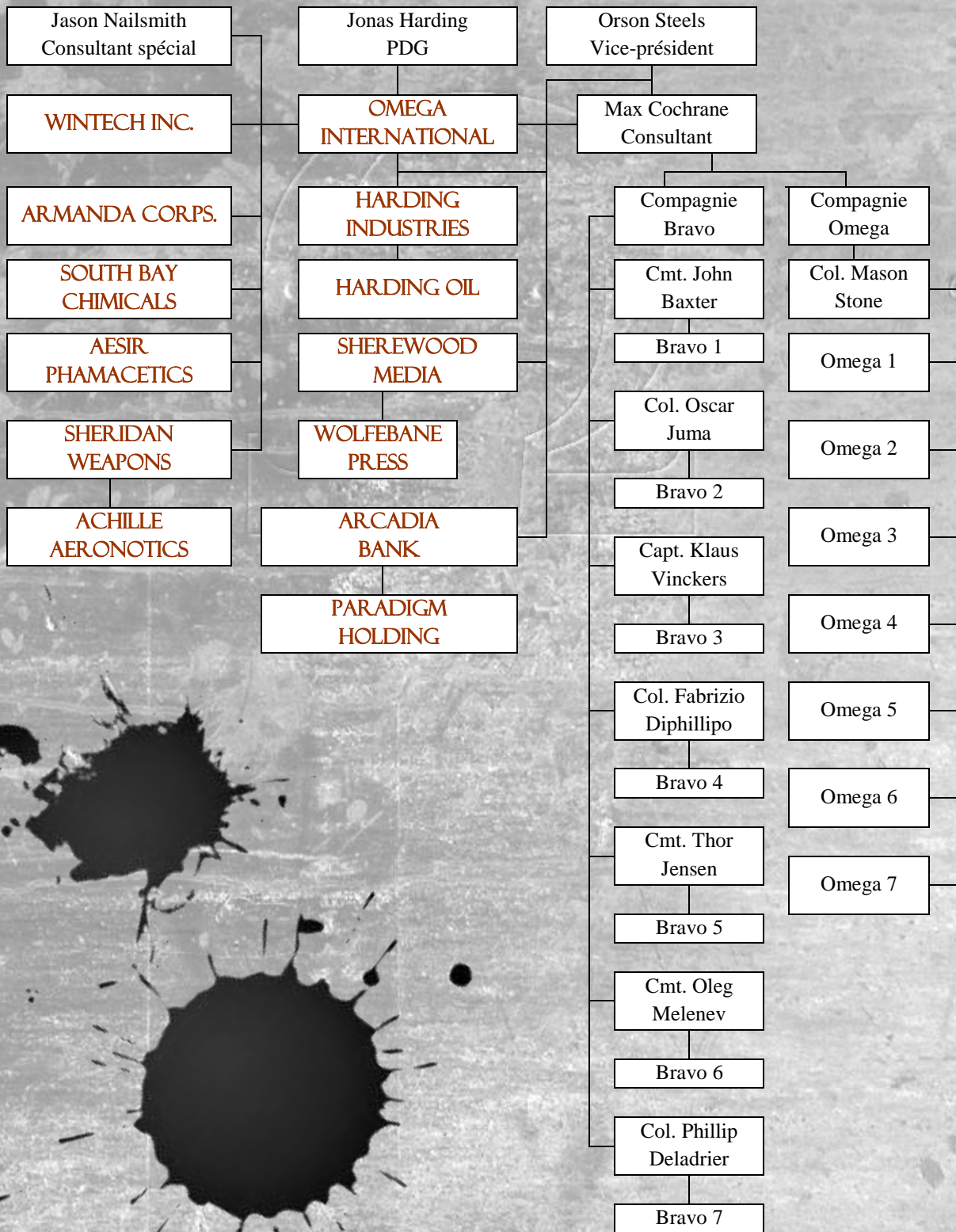
C'est sur ces îles totalement isolées qu'Orson Steels mène en secret ses expériences. C'est dans ces laboratoires que les Omega Sols dernière génération sont en train de voir le jour. Il est également en train de créer une arme assez puissante pour détruire l'USS Relient. L'accès et la localisation de ces îles sont des informations classifiées, seul le conseil d'administration ainsi qu'une poignée de personnes dans l'entourage d'Harding en connaissent la localisation exacte.

L'île est une véritable forteresse gardée jours et nuit par une armée de Chiens de Guerre.



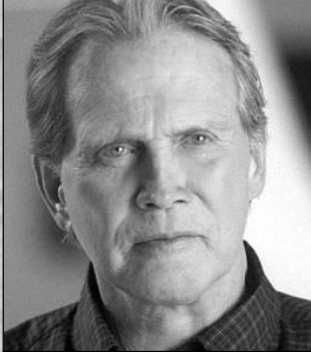
ORGANIGRAMME

CONSEIL D'ADMINISTRATION



PERSONALITES

JONAS HARDING



HISTORIQUE :

Harding est le PDG d'Omega International.

C'est un Licateur servant fidèlement l'Archonte Netzach et son Ambassadeur l'Amiral Crowley. Harding était

autrefois un Licateur très puissant, comparable à Crowley, mais il a perdu énormément de sa force et de sa puissance dans les années 80, après son affrontement avec le Général Martinez, l'Incarnation de l'Ange de la Mort Hareb-Seraf, il en est sorti presque mort et terriblement affaibli.

Harding a comme ambition de fournir de la logistique aux Etats Unis afin de les pousser dans une guerre contre l'Amérique du Sud et l'Extrême Orient et ainsi assoir la domination de Netzach sur le monde. Il n'a créé Omega International que dans ce but.

PERSONNALITÉ :

Harding est un Licateur vieillissant qui n'a que très peu de contact avec ses subordonnés, il délègue tout à son homme de confiance, Orson Steels, le numéro deux d'Omega. Il n'a aucune idée que ce dernier compte le trahir et utiliser le pouvoir de la firme à ses fins personnelles.

APPARENCE :

Sous son apparence humaine, Harding ressemble à un homme de 70 ans aux cheveux gris et aux yeux bleus très clairs. Il est toujours très bien habillé et fait mine de se déplacer avec une canne.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Passez pour un vieillard inoffensif aux yeux des autres. Montrez-vous particulièrement cruel avec vos subordonnés s'ils ne vous obéissent pas.

JONAS HARDING			
FOR	40	EGO	35
CON	41	CHA	28
AGL	30	PER	30
APP	10 (3)	EDU	48

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 70 ans

TAILLE : 1m72 (2m50)

POIDS : 450 kg

SENS : perçoit les infrarouges et ultraviolets

COMMUNICATION : parle toutes les langues humaines et Télépathie

ACTIONS : 5

BONUS D'INITIATIVE : +18

BONUS AUX DOMMAGES : +8

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 15m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

10BS = 1BL □□□□□□□□□□

9BL = 1BG □□□□□□□□□□

7BG = 1BM □□□□□□□□

Peut subir 2 BM avant d'être détruit

END : 235

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu

TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 30, Empathie 40, Rechercher 30, Vigilance 30

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 30, Psychologie 40

CONNAISSANCES : Affaires 30, Bureaucratie 30, Occultisme 40, Réseaux de contact (Gouvernement américain 30, Marchands d'armes 30)

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 50, Economie 50

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 20, Corps à corps 25

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Folie 40 (connaît tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 40)

ART TÉNÉBREUX : 30

ARMEMENT : Griffes (-7)/ Crocs (-5)

PROTECTION NATURELLE : 2 points

DOMICILE : Miami

ORSON STEELS



HISTORIQUE :

Steels est le numéro deux de la firme. Il dirige personnellement la plupart des opérations militaires d'Omega et est le supérieur direct de Max Cochrane. Steels est un Licateur rebelle et très ambitieux qui compte éliminer Harding afin de s'emparer d'Omega International et utiliser les ressources de la firme pour détruire Netzach et Crowley afin de prendre la place de l'Archonte.

PERSONNALITÉ :

Steels est un Licateur patient et horriblement intelligent. Il déteste l'espèce humaine, pour lui, elle n'est bonne qu'à ramper et à servir ses intérêts.

Il sait que son heure est proche et que bientôt Omega International sera à lui.

APPARENCE :

Steels ressemble à un homme de grande stature, d'une soixante d'années aux cheveux blancs et aux yeux bleus. Il est toujours vêtu de noir. Sous sa vraie forme c'est un Licteur horriblement laid.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez toujours calme et posé. Soyez patient. Votre heure approche, rien ne doit arrêter votre marche.

ORSON STEELS			
FOR	46	EGO	31
CON	48	CHA	21
AGL	32	PER	30
APP	11 (2)	EDU	42

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 64 ans

TAILLE : 1m77 (2m50)

POIDS : 450 kg

SENS : perçoit les infrarouges et ultraviolets

COMMUNICATION : parle toutes les langues humaines et Télépathie

ACTIONS : 5

BONUS D'INITIATIVE : +20

BONUS AUX DOMMAGES : +10

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 16m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

11BS = 1BL

10BL = 1BG

8BG = 1BM

Peut subir 2 BM avant d'être détruit

END : 270

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu

TALENTS : Athlétisme 40, Discrétion 30, Empathie 40, Rechercher 30, Vigilance 40

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 30, Psychologie 40

CONNAISSANCES : Affaires 30, Bureaucratie 30, Occultisme 40, Réseaux de contact (Marchants d'armes) 30

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 30, Economie 40

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 30, Corps à corps 40

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Folie 30 (connaît tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 30)

ART TÉNÉBREUX : 30

ARMEMENT : Griffes (-7)/ Crocs (-5)

PROTECTION NATURELLE : 2 points

DOMICILE : Cooper's Islands (Samaha)

MAX COCHRANE



HISTORIQUE :

Cochrane est le numéro trois d'Omega International.

Il supervise directement les équipes de mercenaires qu'emploie la firme et a recruté personnellement la pluparts d'entre eux.

Cochrane fait partie de la conspiration des Licteurs visant à renverser les Archontes. C'est un Licteur subalterne qui suit les ordres de Steels.

Avec ce dernier, ils projettent d'éliminer Jonas Harding et prendre sa place à la tête de la firme, les Omega Sols serviront de premières vagues d'assaut contre lui.

PERSONNALITÉ :

Cochrane est un Licteur sournois et habile qui préfère la manipulation à la force brute, mais il n'hésite pas à devenir violent lorsque les circonstances l'exigent. Ce n'est pas vraiment un Licteur très ambitieux ni très puissant, il se contente de suivre les ordres d'Orson Steels.

APPARENCE :

Cochrane a l'apparence d'un homme assez grand possédant un léger embonpoint et ayant une quarantaine d'année, les cheveux courts noirs et les yeux noisettes.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Parlez d'une voix douce et calme à vos subordonnés, donnez-leur l'impression que vous êtes leur ami et leur ultime espoir de salut.

MAX COCHRANE			
FOR	36	EGO	21
CON	36	CHA	16
AGL	26	PER	21
APP	13 (3)	EDU	32

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 43 ans

TAILLE : 1m81 (2m50)

POIDS : 450 kg

SENS : perçoit les infrarouges et ultraviolets

COMMUNICATION : parle toutes les langues humaines et Télépathie

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +14

BONUS AUX DOMMAGES : +8

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 13m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

9BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

8BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

6BG = 1BM □ □ □ □ □ □

Peut subir 2 BM avant d'être détruit

END : 210

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie,

Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu

TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 30, Empathie

40, Rechercher 30, Vigilance 30

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement

30, Persuasion 40, Psychologie 30

CONNAISSANCES : Affaires 30, Bureaucratie 30,

Occultisme 30, Réseau de contact (Mercenaires) 40

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 30,

Histoire 30

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 30,

Corps à corps 30

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la

Folie 20 (connaît tous les sorts dont le niveau de

connaissance est inférieur à 20)

ART TÉNÉBREUX : 20

ARMEMENT : Griffes (-7)/ Crocs (-5)

PROTECTION NATURELLE : 2 points

DOMICILE : Miami

MASON «MAD DOG» STONE



HISTORIQUE :

Stone est un humain dont l'esprit a totalement été détruit par la guerre. Il était autrefois Sergent dans l'armée américaine durant la première invasion d'Irak.

La guerre lui a fait perdre toute humanité. Il est devenu un Chien de Guerre. Aujourd'hui, il est le chef de la Compagnie Omega, la pire des compagnies de mercenaires que peut compter la firme, composée uniquement de Chiens de Guerre. Stone est le bras droit de Cochrane et lui obéit corps et âme.

PERSONNALITÉ :

Stone est une bombe prête à exploser ; un mot ou bien un regard qu'il n'aime pas lui sert d'excuse pour mettre un homme en pièce. Ses hommes connaissent sa réputation et font tout pour éviter de le mettre en colère ou de le décevoir.

APPARENCE :

Stone est un colosse noir au corps massif et musclé. Il est totalement chauve et porte une petite barbe taillée. Son regard transpire la folie et la cruauté.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Fixez vos cibles droit dans les yeux en ayant la mâchoire crispée. S'ils ne baissent pas les yeux, arrachez-les de leurs orbites pour leur apprendre à vous respecter.

COLONEL MASON STONE

FOR	25	EGO	12
CON	22	CHA	16
AGL	16	PER	19
APP	12	EDU	10

AGE : 42 ans

TAILLE : 1m98

POIDS : 105 kg

SENS : aiguisés

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +5 (+9)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

6BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □

5BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □ □ □ □

END : 140

EQUILIBRE MENTAL : -60

SOMBRES SECRETS : criminel de guerre

FAIBLESSES : Cauchemars, Dépression, Fanatisme, Schizophrénie, Suicidaire, Susceptible

AVANTAGES : Conscience accrue, Conscience corporelle, Musculature naturellement développée

TALENTS : Athlétisme 18, Diplomatie 12, Discrétion 16, Empathie 13, Escalade 18, Lancer 15, Natation 12, Mémoriser 13, Orientation 16, Rechercher 13, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 18, Conduire 15, Interroger (torture) 18, Parachutisme 14, Pister 16, Plongée sous-marine 15, Psychologie 15, Survie 16

CONNAISSANCES : Arabe 11, Démolition 16, Espagnole 13, Occultisme 11, Premiers soins 12, Réseaux de contact (marché noir) 16

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 18, Armes lourdes 16, Close combat* (Blocages 18, Chuter 18, Combat avec armes 21, Coups de pied 21, Coups de poing 21, Projections 15, Saisies 17), Corps à corps 16

ARMEMENT : Desert Eagle .50 (+4)/ FN SCAR-L (+1) + Lance-grenades M203 (+6)/ Poignard (-4)

PROTECTION : gilet, brassières et jambières pare-balles

DOMICILE : Cooper's Islands (Samaha)

LES COMPAGNIES BRAVO

BUTS ET IDÉOLOGIE : combattre ceux qui menacent les intérêts d'Omega International partout dans le monde et fournir de la logistique et du matériel afin d'éradiquer ces menaces.

TAILLE : 77 soldats

ORGANISATION : sept compagnies de 10 soldats supervisées par un officier traitant.

DIRIGEANT : Max Cochrane

QUALITÉS EXIGÉES POUR ÊTRE MEMBRE : avoir été membre de l'armée, des forces spéciales ou des services secrets de son pays d'origine.

RESSOURCES : peut avoir accès à toutes les ressources de la firme Omega International.

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE : peut intervenir partout dans le monde.

SIÈGE : Harding Plaza, Miami

SIGNE DE RECONNAISSANCE : le logo de la compagnie se compose d'un cercle dans lequel se trouve un crane coiffé d'un béret militaire entouré de deux Colt .45. Le tout est de couleur camouflage. Le numéro de la compagnie est inscrit sur le côté gauche du logo.

MÉTHODES : infiltration, investigation, éliminations.

RELATIONS AVEC DES CRÉATURES INHUMAINES : inexistantes.

RELATION AVEC D'AUTRES GROUPES : aucune

ENNEMIS : les ennemis de la firme.

HISTORIQUE DE L'ORGANISATION

Jonas Harding fonda les compagnies Bravo un peu avant la fin de la Guerre du Viêt-Nam, pour des missions où le gouvernement américain ne voulait pas risquer ses propres troupes. Elles étaient composées à l'époque de soldats sans foi ni loi qui massacraient tous ce qui se trouvaient derrière les lignes ennemies. Les soldats survivants de cette époque ont ensuite formé les compagnies Omega, l'armée privée de la firme, composée exclusivement de Chiens de Guerre.

De nos jours, les compagnies Bravo sont composées de l'élite des forces militaires du monde. Une grande partie de ces soldats sont passés en cour martiale, ont déserté ou encore ont été renvoyé de l'armée dans la honte. Omega International leur a donné une seconde chance en les engageant.

SÉLECTIONS

Max Cochrane recrute et sélectionne personnellement chacun des membres de ces compagnies lorsque l'un de ces membres vient à mourir au combat.

Il choisit généralement des experts dans leur domaine qui ont été laissé pour compte par l'armée et leur offre une seconde chance et ainsi ils se sentent redevables envers lui. Cochrane utilise beaucoup la psychologie et la persuasion pour arriver à ses fins.

LA COMPAGNIE BRAVO 7

Bravo 7 est l'une des meilleures équipes que compte la firme. C'est celle dont le taux de réussite atteint plus de 95% et dont le taux de perte par mission est la plus faible.

Bravo 7 est dirigé par un ancien colonel de l'armée française du nom de Philippe Deladrier, il dirige la compagnie depuis plus de 10 ans, il a pour le seconder Wade Bergstein, un informaticien de génie ainsi qu'Eliza Smart, analyste, qui guide les troupes lorsque ceux-ci sont sur le terrain.

Bravo 7 est généralement utilisé pour des missions de renseignement et d'infiltration discrètes en territoire hostile ainsi que pour des missions d'exfiltrations. Les missions d'élimination sont assez rares mais pas inexistantes.



PERSONALITES

PHILLIP «SCARFACE» DELADRIER



HISTORIQUE :

Phillip Deladrier est né en 1953 à Bordeaux en France au sein d'une famille de militaires.

C'est tout naturellement qu'il suit la voie familiale et entre à l'académie

militaire à 17 ans. Dans les années 80, il est recruté par la DGSE, les services secrets français, afin d'effectuer des missions au Moyen Orient, notamment en Algérie, où le fanatisme religieux grandit de manière alarmante. A la fin des années 90, il est nommé au grade de Colonel et devient le chef d'une des cellules anti-terroriste chargée de traquer et d'éliminer des criminels de guerre au Kosovo, c'est là qu'il fait la connaissance pour la première fois de Max Cochrane, un consultant travaillant pour la firme Omega International.

Durant une mission, l'intégralité de son équipe est totalement décimée par l'ennemi. Blessé au visage et voyant que sa hiérarchie l'a complètement laissée tomber, il décide de ce faire passer pour mort et déserte. Il est ensuite recruté par Cochrane afin de former des équipes de mercenaires pour le compte d'Omega International. Aujourd'hui, il est le chef de la Compagnie Bravo 7 (la compagnie Bravo dans laquelle les Personnages travaillent).

PERSONNALITÉ :

Deladrier est un professionnel compétant mais toujours hanté par la perte de ses hommes au Kosovo, dorénavant, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour garder ses hommes en vie.

APPARENCE :

Deladrier est un homme mince d'une cinquantaine d'années au visage anguleux. Il a une vilaine cicatrice qui lui barre le côté gauche du visage.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Tenez-vous droit et ne parlez jamais pour ne rien dire.

COLONEL PHILLIP DELADRIER

FOR	13	EGO	15
CON	13	CHA	14
AGL	14	PER	11
APP	9	EDU	15

AGE : 56 ans

TAILLE : 1m82

POIDS : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +2 (+4)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 95

EQUILIBRE MENTAL : -10

FAIBLESSES : Cauchemars (Kosovo), Hanté, Paranoïaque

AVANTAGES : Code d'honneur, Relations influentes

TALENTS : Athlétisme 13, Discrétion 13, Empathie 16, Escalade 12, Rechercher 14, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 18, Conduire 13, Interroger 16, Parachutisme 12, Plongée sous-marine 11, Psychologie 16, Survie 12

CONNAISSANCES : Anglais 15, Arabe 13, Démolition 11, Français 15, Informatique 13, Navigation 14, Piloter bateau 11, Premiers soins 12, Réseaux de contact (marché noir) 16

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES :

Criminologie 12, Droit 15

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Armes lourdes 12, Close combat* (Blocages 13, Chuter 12, Combat avec armes 13, Coups de pied 13, Coups de poing 13, Projections 12, Saisies 12), Corps à corps 14

ARMEMENT : Colt Anaconda (+3)

DOMICILE : Miami

DAVID «BEAR» DAWSON



HISTORIQUE :

Dawson est né dans une famille d'ouvriers à Liverpool en Angleterre en 1961. Il s'engage à 18 ans dans l'armée britannique et rejoint les

rangs du S.A.S (Spécial Air Service), les forces spéciales de l'armée de Sa Majesté. En 1982, il termine ses classes et est directement envoyé sur les Iles Malouines afin d'y combattre le coup d'état orchestré par l'armée argentine. Il y connaît ses premiers faits d'armes et est confronté pour la toute

première fois aux horreurs de la guerre. Il rentre au pays après la victoire de l'armée britannique. Il effectuera plusieurs missions de renseignements et d'assassinats pour le MI-6 durant les années 80, en Russie et en Afghanistan notamment. En 1991, il obtient le grade de Capitaine et est envoyé en Irak durant l'opération Tempête du Désert mais suite à une erreur de communication, son unité est bombardée par des avions de l'US Air Force. Seul survivant, il met 3 jours pour rentrer à la base et abat d'une balle dans la tête le Général responsable de la mort de ses hommes. Il est arrêté et passe en court martiale en 1992 et est condamné à mort. Il est alors libéré par des membres d'un commando travaillant pour le compte de la firme Omega International qui lui propose de rejoindre les rangs de son armée de mercenaires. Se sentant complètement trahie par l'armée britannique, Dawson accepte.

En 1996, lors d'une mission d'assassinat au Kosovo, il est grièvement blessé et laissé pour mort. Il est recueilli par Ilona Radzević, une jeune orpheline de guerre serbe de 13 ans qui le cache et le soigne. Pour la remercier, Dawson se jure de prendre soin d'elle et de la protéger. Une fois remis de ses blessures il part achever sa mission et revient afin d'amener Ilona loin de la guerre.

Tel un mentor et un père, il forme Ilona à suivre ses traces et à sa majorité, cette dernière incorpore son unité en t'en que tireuse d'élite.

PERSONNALITÉ :

Dawson est un homme au visage calme et serin. Il ne fait totalement confiance qu'à Ilona, qu'il considère comme sa propre fille.

APPARENCE :

Dawson est un homme grand et massif d'une quarantaine d'années. Il a les yeux bleus clairs et des cheveux gris coupés très courts.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez calme et posé, ne vous énervez que si la sécurité d'Ilona est menacée.

CAPITAINE DAVID DAWSON			
FOR	17	EGO	13
CON	17	CHA	14
AGL	14	PER	13
APP	12	EDU	10

AGE : 46 ans

TAILLE : 1m98

POIDS : 105 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +4 (+6)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 115

EQUILIBRE MENTAL : -15

SOMBRE SECRET : criminel de guerre

FAIBLESSES : Brebis galeuse, Recherché (Armée anglaise), Suicidaire

AVANTAGES : Chevaleresque, Musculature naturellement développée

TALENTS : Athlétisme 15, Discrétion 15, Empathie 13, Escalade 15, Lancer 13, Natation 13, Orientation 14, Rechercher 13, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 15, Conduire 14, Interroger 15, Parachutisme 15, Pister 12, Plongée sous-marine 12, Survie 15

CONNAISSANCES : Arabe 10, Démolition 12, Premiers soins 12, Russe 12, Réseaux de contact (marché noir) 11, Serbe 14

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 15, Close combat* (Blocages 15, Chuter 12, Combat avec armes 15, Coups de pied 15, Coups de poing 15, Projections 11, Saisies 12), Corps à corps 15

ARMEMENT : FN Browning HP (+0)

DOMICILE : Dublin

ILONA «WIDOWMAKER» RADZEVIC



HISTORIQUE :

Ilona Radzević est née en 1983 à proximité de la ville de Pirot, dans le Sud-est de la Serbie. Lorsqu'en 1992, la guerre civile éclate, Ilona et sa famille sont obligés de quitter leur village et de se réfugier

chez ses grand-parents dans la ville de Nis, juste à la frontière avec le Kosovo. Elle perd la plupart des membres de sa famille dans des bombardements ou encore exécutés par les forces croates semant la terreur partout dans le pays. Au début de l'année 1996, alors qu'elle peine à survivre seule et que le conflit au Kosovo vient d'éclater, elle rencontre un homme blessé au bord d'une route, il s'agit de David Dawson, un ancien membre du S.A.S anglais, agissant en t'en que mercenaire dans le pays pour le compte d'Omega International.

Elle l'abrite et le soigne. En échange, le mercenaire s'engage à veiller sur elle.

En décembre 1996, elle est faite prisonnière avec d'autres jeunes filles par un groupe de soldats de l'Armée de Libération du Kosovo (ALK) retranché dans une grande maison à 80 km de Pristina. Là, elle et les autres prisonnières sont victimes de viols et de tortures à répétition. Dawson finit par retrouver sa trace et massacre tous les soldats de l'ALK présents. Ilona est brisée et reste plongée dans un mutisme durant plusieurs mois. En 1997, Dawson s'arrange avec Omega International pour lui faire quitter le pays et partent tous les deux aux États-Unis. Durant les années qui suivent, Dawson la forme et devient à la fois son père et son mentor. Ilona commence à prendre goût à cette vie et, grâce aux enseignements de son mentor, devient une tireuse d'élite des plus redoutables.

PERSONNALITÉ :

Ilona est une jeune femme perturbée qui a perdu toute sa famille durant la guerre. Elle considère Dawson comme sa seule famille et s'en remet entièrement à lui en cas de coup dur.

APPARENCE :

Ilona est une femme grande et athlétique aux cheveux noirs courts et aux yeux noirs.

Son dos est parsemé de nombreuses cicatrices, vestiges des tortures et sévices que lui ont fait endurer les soldats de l'ALK.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez calme et alerte. En cas de doute, remettez-vous en à David.

ILONA RADZEVIC			
FOR	12	EGO	13
CON	13	CHA	11
AGL	17	PER	17
APP	14	EDU	12

AGE : 26 ans

TAILLE : 1m70

POIDS : 55 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +5

BONUS AUX DOMMAGES : +1 (+3)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 95

EQUILIBRE MENTAL : -10

FAIBLESSES : Cauchemar (torture et viol), Dépression, Impulsive

AVANTAGES : Code d'honneur, Conscience corporelle

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 17, Empathie 12, Escalade 16, Rechercher 13, Vigilance 17

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Acrobatie 13, Conduire 14, Parachutisme 13, Plongée sous-marine 12, Survie 14

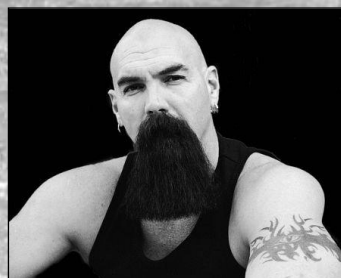
CONNAISSANCES : Anglais 12, Arabe 8, Démolition 10, Premiers soins 14, Russe 10, Réseaux de contact (marché noir) 14, Serbe 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 17, Armes lourdes 11, Close combat* (Blocages 12, Chuter 14, Combat avec armes 14, Coups de pied 14, Coups de poing 14, Projections 12, Saisies 14), Corps à corps 15

ARMEMENT : H&K USP (+1)

DOMICILE : Dublin

CLAYTON «CLAYMORE» CARVER



HISTORIQUE :

Carver est né en 1973 et a grandi à Detroit dans le Michigan.

Il passe sa jeunesse avec des petits voyous et

commet plusieurs vols. La justice finit par le rattraper et plutôt que l'envoyer en prison, le juge décide de l'envoyer dans un camp militaire destiné à remettre les délinquants sur le droit chemin. Il y apprend la discipline et l'esprit de corps et à sa majorité, il s'engage chez les Marines. A peine ses classes terminées il est envoyé en Irak et y reste jusqu'à la chute de Bagdad.

En 1996, après avoir obtenu son grade de Sergent, il incorpore la Delta Force, fleuron des forces spéciales américaines et part autour du monde en mission pour le compte de la CIA.

En 2002, il est envoyé en Afghanistan afin de traquer les terroristes, c'est lors de l'une de ses missions qui fait sauter accidentellement un convoi de réfugiés. Il est alors renvoyé de l'armée dans le déshonneur.

En 2004, Max Cochrane, un consultant travaillant pour la firme Omega International lui propose de travailler pour sa compagnie en tant que soldat, il accepte et incorpore la Compagnie Bravo 7 dirigée par le Colonel Deladrier.

PERSONNALITÉ :

Carver est une personne calme et posé, mais peut se montrer terriblement féroce lorsqu'on le fait sortir de ses gonds.

APPARENCE :

Carver est un homme d'une trentaine d'années ayant une stature imposante. Il est chauve et porte une longue barbe taillée. Son corps est couvert de tatouages.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez toujours attentif et souriant. Veuillez toujours sur vos équipiers. Semper Fi.

SERGENT CLAYTON CARVER			
FOR	16	EGO	13
CON	16	CHA	13
AGL	14	PER	14
APP	11	EDU	12

AGE : 36 ans

TAILLE : 1m86

POIDS : 90 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +3 (+5)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL

4BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 110

EQUILIBRE MENTAL : -10

FAIBLESSES : Médium involontaire, Sentiment de culpabilité, Suicidaire

AVANTAGES : Chevaleresque, Code d'honneur, Supporter la torture, Sympathique

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 16, Dissimulation 13, Empathie 12, Escalade 13, Lancer 12, Natation 14, Orientation 15, Rechercher 13, Vigilance 17

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 16, Interroger 12, Parachutisme 15, Survie 16

CONNAISSANCES : Arabe 8, Démolition 16, Electronique 14, Mécanique 14, Réseaux de contact (marché noir) 12, Systèmes de sécurité 14

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 16, Close combat* (Blocages 15, Chuter 15, Combat avec armes 15, Coups de pied 15, Coups de poing 15, Projections 12, Saisies 12), Corps à corps 15

ARMEMENT : Glock 17 (+0)

DOMICILE : Los Angeles

GARY « GHOST » ASHTON



HISTORIQUE :

Ashton est né dans la ville de Pittsburg en 1976. Son père était un vétéran de la guerre du Viêt Nam, rentré au

pays totalement changé et détruit, il finit par se tirer une balle dans la tête en 1985, alors que Gary n'avait que neuf ans. Il est élevé seul par sa mère qui jongle avec deux travaux afin d'assurer son éducation. Il termine ses études secondaires et entre à l'armée en 1994 dans une unité de Rangers, et à force de travail et d'acharnements, il intègre en 1999 une unité des forces spéciales américaine pour des missions de reconnaissance.

Il est promu Lieutenant en 2001 à un poste de formateur afin d'entraîner les troupes colombiennes à Bogota pour combattre les Cartels de la drogue et les FARC.

En 2004, lors d'une mission de surveillance en pleine jungle, il assiste au massacre d'un village entier par les FARC. Sa hiérarchie lui interdit d'intervenir afin de ne pas compromettre leur mission, il passe outre les ordres et lui et ses hommes donnent l'assaut. Ils arrivent à sauver une vingtaine de personne et perd deux de ses hommes. Blâmé pour l'échec de la mission, il est renvoyé de l'armée dans la honte.

Il quitte les Etats Unis et s'installe à Mexico City et devient garde du corps. Il est recruté par Max Cochrane en 2005 afin de rejoindre l'unité Bravo 7.

PERSONNALITÉ :

Ashton est un homme au mental solide sur lequel on peut compter, il déteste la politique de son gouvernement, responsable de son départ de l'armée, mais est totalement loyale envers ses frères d'armes.

APPARENCE :

Ashton est un homme d'une trentaine d'années, athlétique, aux cheveux bruns courts et aux yeux noirs.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Comportez-vous comme un bon soldat, ne laissez jamais un homme derrière.

LIEUTENANT GARY ASHTON			
FOR	15	EGO	14
CON	14	CHA	12
AGL	16	PER	16
APP	14	EDU	12

AGE : 33 ans
TAILLE : 1m82
POIDS : 80 kg
SENS : normaux
COMMUNICATION : orale
ACTIONS : 3
BONUS D'INITIATIVE : +4
BONUS AUX DOMMAGES : +3 (+5)*
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round
RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 3BG = 1BM □ □ □
END : 100
EQUILIBRE MENTAL : -5
FAIBLESSES : Brebis galeuse, Dépression, Enragé (la politique)
AVANTAGES : Conscience accrue, Sixième sens
TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 17, Empathie 12, Escalade 15, Natation 16, Orientation 16, Rechercher 13, Vigilance 17
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Acrobatie 16, Cambriolage 15, Conduire 12, Parachutisme 14, Pister 15, Plongé sous-marine 15, Survie 16
CONNAISSANCES : Arabe 10, Cryptographie 13, Démolition 10, Electronique 14, Espagnole 12, Informatique 15, Premiers soins 12, Réseaux de contact (marché noir) 11, Systèmes de sécurité 15
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 16, Armes lourdes 12, Close combat* (Blocages 15, Chuter 15, Combat avec armes 15, Coups de pied 15, Coups de poing 15, Projections 12, Saisies 12), Corps à corps 16
ARMEMENT : Beretta 92F (+0)
DOMICILE : Mexico City

SERGEI «FLYER» PANSENKO



HISTORIQUE :
 Pansenko est né en 1973 dans un petit village non loin de Kiev en Ukraine. Afin de gagner de l'argent, il s'engage dans l'armée et devient pilote de combat. Il devient un as dans tout ce qui volent, hélicoptères et avions de chasse. Il est naturellement au front lors des opérations menées contre les indépendantistes tchéchènes en 1999. Là-bas, loin des caméras, lui et d'autres soldats commettent les pires atrocités sur les populations

civiles ; violes, meurtres, pillages. Couvert par sa hiérarchie, Pansenko est intouchable.

Tout s'arrêta pour lui un jour de l'année 2000, où, croyant attaquer des terroristes tchéchènes, il tue une dizaine de civils, sous l'œil des caméras. L'armée ne peut étouffer l'affaire et il est renvoyé et emprisonné. Il passera sept ans en prison. A sa sorti, il sombre dans la dépression, dans la drogue et le jeu et doit des sommes énormes à différents usuriers. Max Cochrane le recrute début 2007 et efface ses dettes. Depuis il fait parti de la compagnie Bravo 7 et ne dépense sa solde que dans le jeu, la prostitution ou acheter de la cocaïne.

PERSONNALITÉ :

Pansenko est un menteur, un tricheur et un obsédé sexuel. Il n'hésitera pas longtemps à trahir ses alliés afin d'assurer sa propre survie.

APPARENCE :

Pansenko est un homme d'une trentaine d'années de taille moyenne aux cheveux blonds coupés courts et aux yeux bleus. Il a un regard froid qui met les gens mal à l'aise.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites ce que vous avez à faire afin d'assurer votre survie. Seul votre bien être compte.

LIEUTENANT SERGEI PANSENKO

FOR	14	EGO	15
CON	13	CHA	12
AGL	15	PER	15
APP	13	EDU	8

AGE : 36 ans
TAILLE : 1m80
POIDS : 76 kg
SENS : normaux
COMMUNICATION : orale
ACTIONS : 2
BONUS D'INITIATIVE : +2
BONUS AUX DOMMAGES : +2 (+4)*
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round
RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 3BG = 1BM □ □ □
END : 95
EQUILIBRE MENTAL : -25
FAIBLESSES : Egoïste, Endetté, Enragé (chiens), Phobie (chiens), Joueur invétéré, Névrose sexuelle, Toxicomanie (cocaïne)
AVANTAGES : Chanceux, Sensibilité à la magie
TALENTS : Athlétisme 14, Discrétion 14, Empathie 12, Escalade 13, Lancer 12, Natation 12, Orientation 16, Rechercher 15, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 15, Interroger 11, Parachutisme 12, Survie 14

CONNAISSANCES : Anglais 12, Arabe 8, Manipulation 14, Mécanique 16, Navigation 14, Piloter avions 15, Piloter hélicoptères 16, Premiers soins 10, Russe 13, Ukrainien 13

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Armes lourdes 10, Close combat* (Blocages 14, Chuter 14, Combat avec armes 14, Coups de pied 14, Coups de poing 14, Projections 13, Saisies 14), Corps à corps 14

ARMEMENT : Glock 17 (+0)

DOMICILE : Kiev

WADE BERGSTEIN



HISTORIQUE :

Bergstein est né en 1979 dans la banlieue de Philadelphie. Jeune surdoué des mathématiques, il se passionne très vite pour l'informatique et pour l'électronique, si bien qu'à 12 ans, il pirate avec succès

les serveurs du réseau électrique de la ville et provoque un blackout général durant plusieurs heures. Il est arrêté et interdit d'utiliser du matériel informatique sans surveillance jusqu'à sa majorité.

Il entre à l'université à l'âge de 14 ans et ressort diplômé à 18 ans. Plusieurs grandes entreprises tentent de l'embaucher mais sans succès, n'étant nullement intéressé par l'argent, il crée sa société en 1997 et crée de nombreux freeware et programmes de protections de données personnelles.

Le destin finit par le rattraper et en 2005, alors que sa société est à son apogée, il est arrêté par le FBI pour piratage informatique des serveurs du gouvernement. Se disant victime d'un coup monté, malgré les montagnes de preuves que le Département de la Justice possède, il est approché par Eliza Smart, une jeune femme travaillant pour la firme Omega International, qui lui propose de l'aider à se sortir de ce mauvais pas, en échange, Smart lui demande de travailler pour Omega. Bergstein accepte et une semaine plus tard, le Département de la Justice abandonne les charges contre lui, leurs preuves et leurs témoins ayant tous mystérieusement disparus. Depuis, Bergstein est le spécialiste en informatique de la Compagnie Bravo 7, sous la direction du Colonel Deladrier.

PERSONNALITÉ :

Bergstein est un vrai *geek* ; il collectionne des BD, des figurines, parle constamment d'informatique et

est très maladroit lorsqu'il s'agit de parler avec des personnes du sexe opposé. Mise à part cela, c'est un homme très intelligent, doté d'un optimisme désarmant qui voit toujours le bon côté des choses dans les pires situations.

Il est très amoureux d'Eliza Smart depuis des années mais n'a jamais osé lui avouer ses sentiments par peur d'être rejeté.

APPARENCE :

Bergstein est un homme d'une trentaine d'années mal rasé aux cheveux roux et aux yeux verts possédant un visage juvénile.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Gardez le sourire en toute circonstance et faites des plaisanteries. Reprenez votre sérieux lorsque les événements l'exigent.

WADE BERGSTEIN

FOR	11	EGO	18
CON	12	CHA	12
AGL	13	PER	13
APP	13	EDU	16

AGE : 30 ans

TAILLE : 1m75

POIDS : 64 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +1

BONUS AUX DOMMAGES : +0

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 90

EQUILIBRE MENTAL : +10

FAIBLESSES : Phobie (araignées)

AVANTAGES : Don pour les mathématiques, Empathie technologique, Optimiste

TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 13, Empathie 15, Escalade 11, Natation 8, Orientation 11, Rechercher 15, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 10

CONNAISSANCES : Cryptographie 18, Electronique 18, Informatique 20, Recueil d'informations 16, Systèmes de sécurité 15

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Mathématique 18, Physique 16

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 11, Corps à corps 12

ARMEMENT : aucun

DOMICILE : Miami

ELIZA SMART



HISTORIQUE :

Eliza Smart est née sous le nom de Debra Campbell en Oklahoma en 1978 près d'une base militaire. Son père était Major dans une unité des forces spéciales et donc souvent absent. Il meurt dans d'obscures circonstances en 1989. Elle passe malgré la perte

de son père une enfance des plus normales.

En 1999, alors à l'université, Debra est recrutée par un ami de son père, travaillant pour la CIA. Elle rejoint donc l'agence et devient agent de liaison dans une ambassade en Russie.

En 2004, Debra découvre un vaste trafic de femmes impliquant des responsables de la CIA et des membres de la mafia russe, consistant à envoyer par bateau des jeunes filles pour se prostituer aux États Unis, Debra tente d'alerter ses supérieurs mais il est trop tard ; elle est découverte et échappe de peu à un assassinat. On retrouva peu de temps plus tard une quinzaine de jeunes filles au fond d'un conteneur, exécutées d'une balle en pleine tête. Toutes les preuves qu'elle avait découverte disparurent et elle fut ensuite accusée d'espionnage au profit de la Russie. Debra ne due son salut qu'à l'intervention miraculeuse de Max Cochrane, un homme travaillant pour la firme Omega International qui lui fit quitter le pays et lui procura une nouvelle identité ; Eliza Smart, analyste en chef placée sous l'autorité du Colonel Deladrier.

En 2005, elle fut chargée de recruter Wade Bergstein, un génie de l'informatique. On lui ordonna de fabriquer des preuves l'incriminant afin de pouvoir le faire chanter et le recruter plus facilement. Depuis, elle se sent coupable d'avoir enrôlé Bergstein de force et veuille sur lui, faisant tous ce qui est en son pouvoir pour qu'il ne lui arrive rien, et que l'expérience qu'elle a connue en Russie ne se renouvelle jamais.

PERSONNALITÉ :

Eliza Smart est une femme dévouée qui prend sa mission très à cœur, même si elle doit pour cela y laisser la vie.

APPARENCE :

Smart est une jeune femme au visage ravissant d'une trentaine d'années possédant une petite stature et un sourire charmeur. Elle a les cheveux blonds mi-longs et les yeux bleus.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Protégez Bergstein est la mission que vous vous êtes fixé, vous ne devez pas échouer.

ELIZA SMART (DEBRA CAMPBELL)

FOR	12	EGO	14
CON	11	CHA	14
AGL	15	PER	13
APP	14	EDU	13

AGE : 31 ans

TAILLE : 1m68

POIDS : 53 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +3

BONUS AUX DOMMAGES : +1 (+3)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 90

EQUILIBRE MENTAL : -5

FAIBLESSES : Brebis galeuse, Responsabilité (protéger Bergstein), Sentiment de culpabilité

AVANTAGES : Code d'honneur, Intuition

TALENTS : Athlétisme 14, Discrétion 13, Empathie 15, Escalade 11, Natation 11, Orientation 11, Rechercher 15, Séduction 15, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Cambriolage 16, Conduire 15, Interroger 15, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Arabe 14, Cryptographie 14, Electronique 12, Etiquette 14, Informatique 15, Recueil d'informations 15, Réseaux de contacts (marché noir 12, CIA 12) Russe 14, Systèmes de sécurité 13

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 13

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Armes lourdes 10, Close combat* (Blocages 12, Chuter 12, Combat avec armes 12, Coups de pied 14, Coups de poing 14, Projections 12, Saisies 12), Corps à corps 15

ARMEMENT : H&K USP (+1)

DOMICILE : Miami

CHAPITRE 1



MORITURI TE SALUTANT

INTRODUCTION

Les Personnages sont amnésiques, ils ne savent pas qui ils sont ni ce qu'ils font là. Jouez cette partie avant de créer leurs fiches de Personnage afin de les mettre dans le vif du sujet. Ils découvriront bientôt qu'ils sont désormais bien plus qu'humains.

LE RÉVEIL

Il fait froid. Les Personnages semblent sortir d'un long et pénible sommeil. Ils sortent peu à peu de la brume, ils sont désorientés, leurs jambes ont du mal à les transporter et leur corps est assailli de douleur. Ils constatent qu'ils viennent de sortir d'une sorte de cuve remplie de liquide gluant, ils ont des tuyaux

translucides plantés dans les veines des avant-bras et du cou. Ils ont tous le même tatouage sur poignet droit ; le symbole oméga dans lequel est inscrit un numéro ainsi qu'un code

barre. Leur tête leur fait un mal de chien et ils ont beau se forcer, ils ne se rappellent ni qui ils sont, ni ce qu'ils font ici. Ils sont dans une grande pièce blanche, remplie d'électronique de pointe. Ils sont aidés par un homme d'une soixantaine d'années en blouse blanche accompagné d'une jeune femme, également en blouse blanche, il a l'air assez paniqué et pressé de remettre les Personnages sur pieds. Il leur fait enfiler une blouse et les presse de l'accompagner.

AMNÉSQUES

Tous les membres de Bravo 7 (en plus des Personnages) à l'exception de David Dawson sont présents. Ils sont nus et sont tous dans le même état, ils ne se rappellent aucun souvenir, si ce n'est qu'ils ont l'impression de se connaître. Après quelques minutes, les Personnages semblent aller beaucoup mieux, leurs membres sont de moins en moins engourdis mais leur mémoire ne semble toujours pas revenir. L'homme se présente comme étant le Dr. Viktor Kevchenko accompagné de son assistante Anya Danagova, il examinera chacun des Personnages et ne répondra à aucune de leurs questions, pas tant qu'ils ne seront pas en sécurité.

Au même instant des bruits de pas s'approchent de la porte en courant. La porte s'ouvre et deux hommes vêtus d'uniformes noirs armés de fusils d'assaut H&K G36K font irruption. Voyant les Personnages réveillés, ils pointent leurs armes dans leur direction et s'apprêtent à faire feu.

RÉACTION ÉCLAIRE

Demandez aux Personnages d'effectuer un jet d'**Initiative** avec un D20, quelque soit le résultat du jet, ils réagiront avant les deux nettoyeurs. Ils seront étonnés de la surprenante facilité avec laquelle ils vont arriver à se débarrasser d'eux. Une fois les deux nettoyeurs éliminés, Kevchenko demandera aux Personnages de le suivre jusqu'à son bureau, il doit leur faire une injection, sinon, ils risquent de mourir.

Les Personnages commencent d'ailleurs à ressentir d'étranges brûlures sous-cutanées et leurs mots de têtes deviennent de plus en plus insupportables. Ils entendront

d'autres bruits de pas et verront d'autres nettoyeurs approcher, armes en mains. Kevchenko les entrainera alors dans un long couloir où résonnent détonations d'armes à feu et hurlements.

INJECTION

Une fois dans le bureau, Kevchenko fermera la porte derrière lui et cherchera dans son coffre, il prendra une mallette contenant un sérum et fera une injection à chaque membre de Bravo 7, moins d'une minute après l'injection, les Personnages seront parcourus de spasmes et s'écrouleront au sol. Les Personnages plongeront alors dans une sorte de coma éveillé, une multitude d'images leur traversera le crane. C'est une sensation extrêmement douloureuse et désagréable.

FLASHBACKS

Les Personnages vont maintenant revivre les événements qui les ont conduits jusqu'ici. Ils peuvent donc créer leurs Personnages, sans tenir compte des événements qui viennent de ce passer, puisque ce n'est pas encore arrivé.

Ils vont se retrouver deux années plus tôt, en octobre 2007, là où toute cette histoire a commencé.



DEUX ANS PLUS TÔT

Mardi 20 octobre 2007. Les Personnages vaquent à leurs occupations ; celles de leur vie en dehors d'Omega International. Leur téléphone ce met soudain à sonner ; ils reçoivent tous le même message-texte « *Code Bravo. 22/10/07. Harding Plaza. 10h00* ». C'est le code pour une mission. Les Personnages ont 48h pour ce rendre au Harding Plaza, le siège d'Omega International. Ils ont tous reçut des billets d'avions première classe pour le premier vol en partance vers Miami. Enfin, après des mois d'attente, la compagnie Bravo 7 ce retrouve pour une mission.

Jeudi 22 octobre 2009, 10 heures du matin. Les Personnages se retrouvent sur place et montent directement au 30^{ème} étage, là où ce trouve leur cellule de renseignements. Ils sont accueillis par Eliza Smart, analyste en chef de leur compagnie. Au fond de la pièce se trouve le Colonel Deladrier finissant son café et relisant ce qui semble être un épais dossier. Eliza demande alors aux Personnages et aux autres membres de la compagnie de s'installer dans la salle de conférence, Wade les y attend déjà.

BRIEFING

Alors que les Personnages commencent à s'installer, Deladrier entre et s'assoit en bout de table. Il saluera cordialement les membres de Bravo 7 puis demandera à Wade d'envoyer les données. Wade commence alors à pianoter sur son ordinateur et fait défiler plusieurs fichier sur un grand écran à plasma au bout de la salle. Deladrier commente les images. « *J'espère que votre permission vous a été agréable messieurs, parce que cette mission s'annonce délicate, comme toute nos missions d'ailleurs* ». Sur l'écran défile divers dossiers, les Personnages peuvent voir des photos et des vidéos

d'un homme d'une soixantaine d'années aux cheveux grisonnant portant d'épaisses lunettes de vue. Deladrier demandera alors à ce qu'Eliza prenne la parole et commente les images.

« *Voici le Dr. Viktor Kevchenko, neurobiologiste ukrainien. Il était en contrat avec une filiale pharmaceutique d'Omega International afin d'améliorer les vaccins contre la malaria pour les troupes de l'OTAN en Afghanistan. Il y a trois mois, son convoi a été attaqué et il a été porté disparut, on le pensait mort, mais il y a trois jours, une de nos sources a confirmé qu'il était bien vivant, aux mains d'un groupe de Talibans* ».

L'écran affiche de nouvelles images, montrant des hommes originaires du Moyen-Orient, le visage masqué, AK-47 et lance-roquettes aux poings. Eliza reprend la parole. « *D'après nos sources, Kevchenko est aux mains des Douze Fils, un groupuscule de Talibans particulièrement violent,*

responsable entre autres de plusieurs attentats suicides à Kaboul et de massacre de civils ». Une nouvelle photo s'affiche sur l'écran, montrant un homme d'origine arabe qui semble avoir une quarantaine d'années, portant une longue barbe noire. « *Ce groupe est dirigé par Marwan al-Teneb, pakistanais de 44 ans. Ses parents étaient des*

diplomates basés en Angleterre, il a passé la majorité de son enfance à Londres avant de tomber dans le fondamentalisme à la fin des années 80 et a rejoint les combattants d'Al Qaïda, puis s'installe à Kaboul et obtient un poste au gouvernement des Talibans. Il a fondé avec onze autres chefs de guerre les Douze Fils il y 8 ans au moment de l'invasion de l'Afghanistan par les troupes américaines. On le décrit comme un homme raffiné, dangereux et cruel. La mission consistera à exfiltrer Kevchenko des mains de ses ravisseurs. Tous les détails vous seront expliqués par Cochrane à Camp Phoenix ». Deladrier prendra alors la parole « *Kevchenko est un pont, Omega le veut en un seul morceau, quoi qu'il ait*



été obligé de faire pour ces fils de putes, ce n'est pas bon, alors prudence. Rassemblez votre paquetage, votre avion décolle pour Kaboul dans quatre heures. Vous serez accueillis sur place par Cochrane en personne, il vous donnera les derniers détails de la mission.

Etant donnés les risques, le contrat stipule une prime de 80 milles dollars en plus du contrat habituel, ce qui fait en tout 160 milles pour cette mission, la moitié a déjà été versée sur vos comptes. Messieurs, bonne chance. Rompez ! ».

Les Personnages sont alors invités à faire leur paquetage et à utiliser leurs 5000 Points de Budget alloué pour la mission (Cf. page 8 et 9).

Une fois leurs équipements choisis, les Personnages sont transportés vers un aérodrome militaire à la sortie de Miami où ils prennent place dans un Hercule C-130 qui les amènera directement vers la base aérienne militaire de l'OTAN à Kaboul. Le voyage dure 6h et se passe sans encombre.

CAMP PHOENIX

Les Personnages arrivent sans encombre à l'aéroport militaire de l'OTAN à 5h30 du matin heure locale le vendredi 23 octobre 2007. Le soleil commence à peine à ce lever. A leur descente d'avion, un camion, escorté par deux humwees lourdement armés, vient les

réceptionner afin de les amener directement à Camp Phoenix, à l'Est de Kaboul. Les Personnages peuvent très bien voir que les soldats sont nerveux, un mois plus tôt, un attentat à la voiture piégée à fait plusieurs victimes sur la route qu'ils empruntent. Après 20 minutes de route, les véhicules arrivent dans l'enceinte du camp, les Personnages sont déposés à l'entrée d'un hangar, là, Max Cochrane les attend, sourire aux lèvres, ses lunettes de soleil agrippées au visage.

LE HANGAR

Il s'agit d'un grand hangar mis à la disposition de Cochrane par l'armée américaine. Les Personnages

pourront y trouver des lits de camps, de la nourriture ainsi que de l'équipement.

Ils ont à peine le temps de se poser dans le hangar, Cochrane leur fait signe de le rejoindre au centre de la pièce. Là sur une grande table sont exposés une carte de la région ainsi que plusieurs photos satellites. Une fois que tout le groupe s'est réuni autour de Cochrane, ce dernier commence alors à leur donner les détails de la mission :

« Bon, je vous demande pas si le voyage vous a été agréable, en fait j'en ai rien à carrer. Comme vous l'a certainement expliqué le Colonel Deladrier, la mission consiste à récupérer un biologiste ukrainien du nom de Viktor Kevchenko. On sait qu'il est retenu dans l'une des planques des Douze Fils dans ce secteur, à environs 300 km de notre position. » Il désigne un point sur la carte satellite puis reprend *« Il s'agit d'un camp retranché en pleine montagne, d'après mes sources, Kevchenko est retenu ici, dans cette grotte. Il s'agit d'un complexe de galeries souterraines, ces enturbannés sont très forts pour se planquer comme des rats ! Toujours d'après mes sources, al-Teneb à forcé Kevchenko à fabriquer quelque*

chose, connaissant le gus, ce n'est certainement pas du sucre. Al-Teneb a récemment reçu de ses contacts en Russie une dizaine de missiles. Ça ne me dit rien de bon. Vous serez lâchés ici, à



environs 2 km de l'objectif, il ce peut qu'il y ait des patrouilles ennemies dans le secteur, faites-vous discret. » Il montre ensuite une photo d'un homme de type arabe d'une trentaine d'années. *« Voici Samir, notre taupe sur place. C'est un ancien Moudjahidine du Commandant Massoud, il est fiable et déteste ces fanatiques encore plus que nous, il vous aidera à entrer dans le camp. Pour le reste, il faudra vous débrouiller pour retrouver et sécuriser Kevchenko, savoir ce qu'il fabriquait pour al-Teneb et nous le ramener si possible. Pour le reste, vous pouvez dégommer tous ce qui porte une barbe et un turban ! Des questions ?*

Une fois sorti du camp vous rejoindrez la zone d'extraction à 2 km au Sud, un Blackhawk vous prendra en charge et vous ramènera vers un avant poste où je vous retrouverais. D'autres questions ? Bien maintenant allez vous reposer, vous décollez à 22h00. ».

TUER LE TEMPS

En attendant le début de l'opération, les Personnages ont différente façon de passer le

Deux heures plus tard, ils sont largués à 2 km de leur objectif, la mission commence.

Demandez aux Personnages de faire des jets de **Discretion** tous les 500 mètres parcourus et comparez leurs marges de réussite aux jets de **Vigilance** des patrouilles de Talibans.

LES PATROUILLES

Durant leur périple jusqu'au camp retranché des *Douze Fils*, les Personnages croiseront trois



temps ; ils peuvent s'entraîner au tir, faire du basket, aller à la chapelle prier ou encore ce reposer quelques heures.

EQUIPEMENT SUPPLÉMENTAIRE

Les Personnages peuvent également prendre de l'équipement supplémentaire. La liste sera plus restreinte bien évidemment. Mais il serait judicieux de prendre des lunettes de vision nocturne par exemple ou des armes avec silencieux.

LA GROTTTE

A 22h00, les Personnages sont appelés à ce rendre à l'héliport où un UH-60 Blackhawk les attend. Puis ils s'envolent direction les montagnes.

patrouilles, la première se compose de 4 hommes, la seconde de 2 hommes et la dernière est une patrouille de 4 hommes dans une jeep. Les Talibans sont équipés d'AK-107, de RPD, de Tokarev TT33 et de talkie-walkie. Les Personnages peuvent gérer la progression comme ils le veulent ; éliminer toutes les patrouilles ou bien passer discrètement, ce sera leur choix. Quoi qu'ils décident, qu'ils prennent conscience qu'à la moindre alerte, les soldats du camp seront prévenus que quelque chose ne va pas et seront beaucoup plus vigilants.

LE CAMP RETRANCHÉ

Le camp est placé aux pieds des montagnes, au centre ce trouve une caverne qui abrite de nombreuses galeries. Il y a environs une cinquantaine de Talibans dans le camp. Il y a de nombreuses patrouilles à pied avec des chiens ainsi

que des Talibans circulant en jeep. Des postes avec des mitrailleuses portatives RPD (A) sont installés autour de l'entrée du camp.

- 1) **Caverne** : c'est dans cet abri souterrain que les Talibans vivent. Il y a deux gardes en faction en permanence devant l'entrée. Il y a de nombreuses galeries, pouvant descendre à plus de 20m au-dessous du sol. C'est au 2^{ème} sous-sol, dans l'une de ces salles souterraines qu'al-Teneb a installé le Dr. Kevchenko dans un laboratoire très bien équipé.
- 2) **Bunker** : c'est depuis cette place forte que les Talibans communiquent avec leurs patrouilles. Le bunker sert de dépôt d'armes légères et de munition ainsi que de salle radio.
- 3) **Garage** : il s'agit d'un grand garage en taule où sont entreposés plusieurs jeeps et camions.
- 4) **Dépôt de carburant** : c'est dans ce coin que les Talibans entreposent l'essence pour les jeeps et pour les générateurs électriques. Il y a une jeep garée à côté d'une vingtaine de barils d'essence ainsi que 2 Talibans en train de discuter.
- 5) **Camp d'entraînement** : afin d'être toujours prêts dans la lutte contre les infidèles, les Talibans ont installés ce petit camp d'entraînement où ils peuvent tirer sur des cibles, courir, etc.

LA CAVERNE, REZ-DE-CHAUSSÉE

La caverne est plongée dans une semi-obscurité, des néons ont été installés tout les 6m sur chaque parois des galeries. Après une douzaine de mètres, le couloir se sépare en deux, l'un continu vers la droite alors que celui de gauche permet de descendre dans les entrailles de la terre.

- 6) **Salle de stockage** : les Personnages arrivent dans une grande salle remplie de caisse avec des inscriptions en russe. En examinant le contenu les Personnages pourront trouver des missiles à courte portée. Chaque caisse contient deux missiles et il y a une vingtaine de caisses. Dans la pièce se trouve également deux Talibans (B) en train de discuter. Ils ne sont pas particulièrement sur leur garde.
- 7) **Dortoirs** : après avoir traversé la salle de stockage, une longue galerie conduit dans un grand dortoir avec de nombreux lits de camp. Il y a six Talibans (C) en train de dormir du sommeil du juste lorsque les Personnages pénètrent dans la salle.

LA CAVERNE, 1^{ER} SOUS-SOL

Lorsque les Personnages arrivent au bout de la galerie, celle-ci se sépare de nouveau en deux, en empruntant vers la droite, le tunnel semble de nouveau descendre, en empruntant vers la gauche les Personnages arrivent au premier sous-sol.

- 8) **Entrepôt d'armes** : dans cette grande caverne se trouve une cinquantaine de caisses d'AK-107, des dizaines de milliers de cartouches, des grenades à fragmentation, des mines anti-char, des lance-roquettes RPG-16D, ainsi que des armes volés aux soldats de l'OTAN, comme des Colt M4A1, des Famas G2, des lance-missiles STINGERS... C'est un véritable arsenal. Toutes ces armes sont soigneusement rangées et entretenues.
- 9) **Salle d'exécution** : il s'agit d'une pièce moyenne sentant le renfermé, il semble qu'elle soit rarement nettoyée étant donné l'odeur. C'est dans cette petite salle que les otages sont exécutés devant la caméra. Le sol est jonché de sang séché. Sur le mur du fond se trouve un grand drapeau représentant le symbole des *Douze Fils* ; deux cimenterres entrecroisés entourés par douze anneaux sur fond rouge.
- 10) **Bureau de Marwan al-Teneb** : il s'agit d'une pièce relativement bien entretenue. Elle contient un bureau, un ordinateur portable, un exemplaire abimé du Coran ainsi que plusieurs cartes de la région. Sur certaine d'entre-elles, plusieurs points ont été marqué. En réussissant un jet de **Navigation** avec une marge de 5, les Personnages pourront également découvrir que l'un de ses points est Kaboul. Al-Teneb compte tester sa nouvelle arme chimique sur l'un de ces villages demain (Cf. **Test grandeur nature** page 31).
Sur l'ordinateur portable, les Personnages pourront trouver, en réussissant un jet d'**Informatique** avec une marge de 5, les détails de sa comptabilité ainsi que ses mails, la plus part sont en arabe ou en russe, mais certains sont en anglais. Les plus intéressants datent d'y il a trois mois et détaillent l'emploi du temps du Dr. Kevchenko ainsi que l'itinéraire de son convoi. D'autres mails venant du même expéditeur montre des photos en pièces jointes d'une jeune fille d'une vingtaine d'années. Les photos ont l'air d'avoir été prise à son insu. D'autres mails font part à al-Teneb d'une livraison de matériel

chimique et biologique. Les mails ne sont pas signés et seule une expertise minutieuse permettra de remonter la source. Prendre l'ordinateur en vue d'une analyse complète sera judicieux.

LA CAVERNE, 2^{ÈME} SOUS-SOL

Après une douzaine de mètres de descente, les Personnages arrivent à un croisement, vers la droite, ils pourront entendre de la musique résonner contre les parois rocheuses, sur la gauche en continuant, les Personnages arriveront à un cul de sac. Ils pourront trouver les restes de caisses de missile soviétiques.

11) Salle de garde : lorsque les Personnages empruntent sur la droite, ils déboucheront devant une petite salle avec un petit bureau. Un garde est assis et écoute de la musique par l'intermédiaire d'une radio tout en surveillant un écran de télé. L'écran en noir et blanc montre l'image d'une grande salle très lumineuse, avec de nombreuses machines. Cela ressemble à un laboratoire. Au fond de la pièce se

trouve une lourde porte en fer, fermée par de puissants verrous. Le garde est seul et pas très attentif à ce qu'il fait.

12) Laboratoire : derrière la porte en acier ce trouve le laboratoire de fortune du Dr. Kevchenko. Pourtant, il est équipé d'équipement dernier crie ainsi que d'une salle stérile. Les Personnages pourront trouver de nombreuses caisses estampillées *biohazard* ainsi que des morceaux de missiles soviétiques. Au milieu du laboratoire se trouve un grand cube en verre transparent, de nombreux tuyaux y sont reliés. Il s'agit d'une salle totalement hermétique où al-Teneb obligeait Kevchenko à mener des expériences sur des cobayes humains, le seul témoignage de leur passage a été laissé par la force de leurs ongles, gravé sur les parois transparentes.

Kevchenko est allongé sur un lit de camp au fond de la pièce, il a l'air en bonne santé mais est visiblement très fatigué psychologiquement.

ASSAUT

Les Personnages pourront gérer comme ils l'entendent cet assaut. La moindre alerte rendra plus difficile la progression dans le camp, la discrétion restera leur meilleure arme.

Les Personnages peuvent se servir des autres membres de Bravo 7 pour les couvrir, par exemple, Ilona, étant tireuse d'élite, pourra se poster en hauteur et veiller sur les arrières des Personnages au sol, Clayton pourra poser des bombes ou bien des mines pour faire diversion, permettant aux Personnages de pénétrer dans la caverne.

RETROUVER SAMIR

Samir se trouve à l'entrée du camp avec trois autres gardes. Il fait parti de la dernière patrouille.

En prenant la place des Talibans et en suivant Samir, les Personnages auront moins de chance d'être repérés par l'ennemi à l'intérieur du camp. Ils pourront alors se poster à différents points stratégiques afin de préparer leur évasion, Samir proposera de faire sauter le dépôt de carburant afin de créer une diversion permettant aux Personnages partis chercher Kevchenko de sortir de la caverne sans trop attirer l'attention, à ce moment là Samir volera un camion, ce qui permettra aux Personnages de s'enfuir à travers la montagne.



BIOHAZARD
AUTHORIZED
PERSONNEL ONLY

COURSE POURSUITE

Les Personnages ont 2 km à faire avant de rallier le point d'extraction, l'hélicoptère est en approche mais ne sera pas là avant 10 minutes. Ils sont pris en chasse par plusieurs jeeps (ces jeeps font parties des patrouilles du secteur, prévenues par radio de l'assaut, sinon il s'agit de jeeps provenant du camp si les Personnages n'ont pas pensés à détruire le garage). Toutes les jeeps sont équipées de mitrailleuses RPK (+2).

L'un des Personnages peut prendre le volant, il devra réussir plusieurs jet de **Conduite** afin d'éviter que les jeeps ne le rattrape ou tout simplement éviter les tirs ennemis.

LA CHARGE DES VALKYRIES

Lorsque les Personnages arrivent au point d'extraction, l'hélicoptère n'est toujours pas là, les jeeps ennemies se rapprochent et leurs tirs se font de plus en plus précis. Après quelques minutes, plusieurs tirs



de missiles et de mitrailleuses lourdes vaporisent totalement les hostilités. Les Personnages et Samir abandonnent le camion et rentrent au point de rendez-vous avec l'hélicoptère.

DEBRIEFING

Après une petite heure de trajet, l'hélicoptère se pose sur ce qui semble être un avant poste de l'OTAN, il s'agit en fait d'une base d'Omega International, tous les soldats présents sont des Serfs servant Cochrane. Ce dernier les attend dans une tente afin de les débriefer. Kevchenko racontera alors ses mois de captivité.

TROIS MOIS EN AFGHANISTAN

Viktor Kevchenko est épuisé, mais malgré tout, il parle en détail de ce qu'il a subi en captivité. Il dira tout d'abord qu'il avait été engagé par Omega

International afin d'améliorer des vaccins contre la malaria commandés par l'armée américaine et qu'il était venu en Afghanistan il y a trois mois de cela afin de les tester sur place avant la fabrication en masse. Les premiers tests se sont avérés très prometteurs. Le lendemain son convoi a été attaqué par les forces d'al-Teneb, ils ont tués tous les soldats et ont enterrés leurs corps dans le désert. Il a alors été conduit dans ce camp retranché où il a été forcé de fabriquer des armes chimiques pour lui. D'abord réticent, il s'est mis au travail lorsqu'al-Teneb lui a montré des photos de sa fille Irina et qu'il la tuerait si Kevchenko ne mettait pas ses plans à exécution. Il a alors mis au point une sorte de gaz neurotoxique très virulent et a modifié des missiles soviétiques afin de le dispersé dans l'air.

Al-Teneb l'a forcé à tester le gaz sur des cobayes humains afin de voir les résultats, suivant l'âge et la corpulence, afin de bien doser pour que l'arme soit à 100% mortel sur n'importe quel organisme. Kevchenko

dira également le gaz peut être neutralisé s'il est consumer sous une chaleur d'au moins 1000°. Il finira en disant qu'al-Teneb a emporté six de ces missiles remplis de gaz neurotoxique et qu'il allait les tester demain sur la population d'un village vers midi, il ne sait malheureusement pas lequel.

Si les Personnages ont pensé à rapporter les cartes avec eux, ils pourront alors repérer et identifier les cibles d'al-Teneb.

NOUVELLE MISSION

Au vu des informations qu'ils viennent d'obtenir, une partie de compagnie Bravo 7 (les Personnages) accompagné de Samir, se voit confier une nouvelle tâche ; repérer les cibles de Marwan al-Teneb, déposer un mouchard sur l'un de ses véhicules et repérer sa base, le tout sans se faire voir. Cochrane avertira également les Personnages que pour que la mission se passe sans encombre, il faudra qu'il laisse al-Teneb attaquer le village. C'est un sacrifice nécessaire. Les Personnages sont invités à

aller se reposer, ils doivent se lever aux aurores afin d'être sur les lieux avant al-Teneb.

TEST GRANDEUR NATURE

Samedi 24 octobre 2007, 8h du matin. Les Personnages se lèvent et font route vers le village cible. Après une heure et demie de route en jeep, ils arrivent à proximité de l'objectif, aucune trace d'al-Teneb ou de ses hommes. Les Personnages devront alors trouver un endroit pour observer en silence et laisser al-Teneb tester son arme. Cochrane a fourni aux Personnages des caméras vidéo afin de filmer l'attaque, ainsi que des masques à gaz et de l'atropine au cas où il y en aurait besoin.



Après quelques heures d'attente sous le soleil, les Personnages peuvent voir arriver au loin deux jeeps et un camion Ural-4320 soviétique et se garent à 500m du village. Lorsqu'ils arrivent à proximité, les Personnages peuvent voir que l'Ural est équipé d'un lanceur de missiles et confirme la présence d'al-Teneb. Un missile est alors tiré au-dessus du village et explose dans les airs, répandant ainsi le gaz mortel sur les habitants.

POSER LE MOUCHARD

Dix minutes après que le nuage se soit répandu au-dessus du village, les deux jeeps foncent dans sa direction, certainement pour admirer le résultat, laissant le camion avec seulement deux hommes en surveillance.

La manœuvre est simple, les Personnages doivent attirer l'attention des hommes d'al-Teneb afin que l'un d'entre eux puisse se rapprocher du camion et poser le mouchard. Une des possibilités est de demander à Samir de rejoindre le camion avec la jeep et de simplement avertir que le camp a été attaqué et qu'il est l'un des survivants, pendant qu'il occupe les gardes, un Personnage peut se glisser derrière le camion et coller le mouchard.

Laissez les Personnages établirent une stratégie, mais qu'ils fassent vite, après 10 minutes, al-Teneb revient vers le camion, l'air satisfait, puis il repartira avec ses hommes vers l'Ouest.

COMPTER LES CORPS

Après le passage d'al-Teneb dans le village, plus rien de respire, les habitations sont entourées d'une légère fumée verdâtre qui commence à lentement se dissiper. Au sol, les corps des villageois sont crispés, la bouche et les yeux maculés de sang. C'est un vrai massacre, demandez un jet d'EGO avec un modificateur de +5 aux Personnages, en cas d'échec, ils ne peuvent tous simplement pas

continuer et doivent sortir du village. Hommes, femmes, enfants, animaux, plus rien ne vie. Une fois les images dans la boîte, ils n'ont plus de raison de rester dans ce cimetière à ciel ouvert et peuvent rentrer avec leur jeep.

LE CHOC DES PHOTOS

Une fois à la base, les Personnages peuvent montrer les images qui ont été prises dans le village après le test du gaz neurotoxique. Cochrane regardera cela avec attention et demandera au soldat en poste devant le relai satellite si l'Ural s'est immobilisé, ce dernier lui confirmera la position du camion à exactement 198 km de leur position dans ce qui semble être un village. Cochrane donnera alors une nouvelle mission ; aller dans le village, détruire les missiles et capturer al-Teneb vivant pour qu'il soit livré à l'armée régulière.

DÉSOBÉIR ET INTERVENIR

Dans le cas où les Personnages diraient *merde* aux ordres et décideraient de détruire le camion lance-missiles avec des explosifs assez puissants pour atteindre 1000°, ce n'est pas grave, cela donnera une raison de plus à Cochrane de vouloir leur mort, mais dans ce cas laissez al-Teneb s'enfuir, les Personnages pourront trouver un Taliban survivant, après un interrogatoire musclé, il parlera et dira où se cache al-Teneb. Les Personnages n'ont plus qu'à rentrer au point de ralliement.

Apprenant ce qu'ils ont fait, Cochrane sera furieux et menacera les Personnages en leur disant que cette décision leur coûtera cher. Après confirmation des informations obtenu grâce au Taliban survivant, il ordonnera à Bravo 7 de ce rendre où ce trouve le camion, de détruire les missiles restants et de capturer al-Teneb.

LES DOUZE FILS

Le village se trouve en plein milieu d'une vallée, les Personnages sont largués à 2 km, sur les hauteurs afin de pouvoir s'infiltrer sans attirer l'attention. La mission est simple ; trouver Marwan al-Teneb et le ramener vivant. Le village grouille de Talibans (A), il y a également quelques civils visibles qui sont en train de cultiver du pavot, source de revenu principale des *Douze Fils*.

- 1) **Maisons individuelles** : il s'agit de petites maisons en briques, certaines sont pourvue d'un étage et en taule pouvant contenir une à quatre pièces selon la grandeur. Les hommes d'al-Teneb ont exterminé les habitants de ce village afin de s'y installer.

Dans certaines d'entre elles (A), il y a 1 à 3 Talibans, vaquant à divers occupations, certains sont cachés dans les caves sous la maison. Al-Teneb se trouve dans la maison au Nord-est (B) aux pieds de la montagne.

- 2) **Garage** : grand bâtiment en taules froissés et rouillés, le garage abrite plusieurs jeeps ainsi que des bidons d'essence. C'est là que l'Ural-4320 est garé. Si les Personnages suivent la position du mouchard, il les mènera tout droit ici.
- 3) **Champ de pavot** : à l'arrière du village se trouve un immense champ de pavot aux pieds d'une petite colline. Plusieurs paysans sont en train de le récolter quand les Personnages arrivent à proximité.

MAISON DE MARWAN AL-TENEB, REZ-DE-CHAUSSÉE

Al-Teneb s'est installé dans la plus grande des maisons du village, c'était autrefois celle de l'ancien chef, al-Teneb l'a fait exécuter lui et sa famille car il ne voulait pas que le village serve de base arrière aux *Douze Fils*.

- 4) **Salon** : une fois passé l'entrée on pénètre dans un salon vétuste. Une simple table en bois au milieu de la pièce avec un ordinateur portable relié à internet grâce à une antenne satellite portable. Al-Teneb est en train d'envoyer un mail à son mystérieux contact lorsque les Personnages passeront à l'action. Sous le tapis (C) les Personnages trouveront une trappe menant à la cave.
- 5) **Cuisine** : on ne peut pas vraiment appeler cela une cuisine tout équipée, mais il y a le nécessaire pour préparer un repas.
- 6) **Chambre** : c'est une grande pièce, là où toute la famille dormait, il n'y a plus qu'un seul lit dorénavant.

MAISON DE MARWAN AL-TENEB, SOUS-SOL

- 7) **Cache d'armes** : après avoir descendu un escalier de bois, les Personnages tombent sur une cache d'armes et d'explosifs, il y a une trentaine d'AK-107, une dizaine de RPG-16D ainsi que leurs munitions respectives. La pièce se termine par une lourde porte cadennassée.
- 8) **Geôles** : après avoir brisé le cadenas de la porte, les Personnages tombent dans une pièce contenant une cage avec une dizaine d'enfants, des filles d'une douzaine d'années, enfermées. Elles sont effrayées, sales, amaigris et en état de choc.

Les Personnages apprendront qu'elles ne sont là que pour assouvir les désirs lubriques d'al-Teneb, ce dernier les exécutant une fois qu'il les a violé. Etant un vrai *religieux* il ne peut coucher qu'avec des vierges et lorsqu'elles ne sont plus vierges et ne sont plus pures donc inutiles et bonnes à rien. Une fois mortes, les cadavres sont enterrés dans une fausse commune à la sortie du village.

TIRER POUR TUER

Une fois en position les Personnages peuvent lancer leur assaut. Ils reçoivent leurs dernières instructions par radio, ils ne doivent ramener qu'al-Teneb et ont ordre d'éliminer toutes personnes présentes dans le village. Pas de quartier, pas de prisonniers.

La résistance des Talibans risque de ce faire sentir et il est fort probable qu'il y ait des blessés parmi les hommes de Bravo 7. La capture d'al-Teneb risque d'être difficile, ce dernier essaiera de se suicider s'il se sent piégé, les Personnages devront être plus rapide que lui.

LES FEMMES D'AL-TENEH

SUIVRE LES BIPS

Une fois le grand ménage effectué et al-Teneb maîtrisé, les Personnages commencent à fouiller le village en quête d'éléments intéressants. Ils trouveront l'Ural-4320 en suivant le signal du mouchard dans le garage et pourront ainsi le détruire. Samir fera le tour du village mais malheureusement il ne détectera aucune présence ennemie, quelques Talibans se sont dissimuler dans les caves sous les maisons et d'autres sont sur les collines avoisinantes attendant le bon moment pour frapper les Personnages. Ils attendront qu'une bonne partie d'entre eux soit dans la maison.

DAWSON VOIT ROUGE

David Dawson est le leader de Bravo 7 sur le terrain. Il est très lié à un de ses membres qui est Ilona Radzek, qu'il considère comme sa propre fille. La découverte du *hareem* d'al-Teneb va lui remémorer un mauvais souvenir (Cf. **Historique** page 23). Il demandera alors aux personnes présentes de libérer les enfants et d'empêcher Ilona de descendre, puis il remontera en trombe, arme chargée à la main et se dirigera directement vers al-Teneb.

Ce dernier fera tout pour énerver Dawson, les autres membres de Bravo 7 essayant de le raisonner. Soudain, des tirs font éclater les murs de briques et de taules, blessant Dawson au bras et aux jambes. Demandez aux Personnages présents dans la pièce d'effectuer un jet sur un D20, sur un résultat de 11 ou plus, ils sont touchés par une rafale de mitrailleuses RPD ou d'AK-107.

CONTRE ATTAQUE

Les Talibans cachés dans les caves et sur les collines avoisinantes sortent la grosse artillerie et tirent sur les Personnages et leurs alliés. Il y a une quinzaine de Talibans qui commencent à encercler la maison où ils se sont retranchés. Dawson ordonnera alors aux Personnages de mettre les enfants à l'abri et de défendre la maison. Un des moyens de s'en sortir et de forcer al-Teneb de dire à ses hommes de cesser de tirer, mais ce dernier se voit déjà comme un martyr et ordonnera à ses hommes d'attaquer la maison au lance-roquette.

SORTIR DE LA MAISON

En passant par derrière, les Personnages pourront ainsi sortir de la maison, il y a trois Talibans qui sont à cette position. Une fois éliminés, les Personnages font sortir les enfants et al-Teneb et les escortent vers un coin moins exposé. Quelques secondes plus tard, la maison est attaquée à coup de roquette. Les autres membres de Bravo 7 autour du village couvrent les Personnages sortant de la maison et exterminent les dernières poches de résistance. Après quelques minutes, les coups de feu cessent, la vallée est plongée dans un silence de mort.

EVACUATION

Après le combat, les Personnages font le bilan, Dawson est assez mal en point, il faut l'évacuer d'urgence. L'hélicoptère est contacté et arrive. Dawson ordonnera alors à ce que les enfants soient évacués en priorité. Etant nombreux, les Personnages ne pourront pas prendre l'hélicoptère, Samir suggérera d'utiliser les jeeps ennemies pour rejoindre le point de rendez-vous. Dawson ajoutera qu'ils ne doivent pas prévenir Cochrane de la présence des enfants, ce dernier pourrait ne pas apprécier la situation.

Quelques minutes d'attente plus tard, le Blackhawk se présente et se pose à proximité du village, les enfants sont installés à bord, Dawson est mis sur une civière et al-Teneb est sous bonne garde. Le pilote explique aux Personnages que deux AH-64 Apaches iront les rejoindre et les escorteront jusqu'à Camp Phoenix afin de livrer le prisonnier.

TRAHISON

Alors que le Blackhawk commence à décoller, les Personnages peuvent entendre la voix de Cochrane à la radio, il demandera s'ils sont tous bien dans l'hélicoptère et s'il y a des blessés, ils pourront éventuellement dire que Dawson est grièvement touché mais qu'il devrait s'en remettre. Concernant le prisonnier, Cochrane demandera s'il est en bonne santé et il demandera si les missiles ont bien tous été détruit. Après confirmation, Cochrane leur souhaitera un bon retour au pays et que les Apaches arrivent pour les escorter.

Les Personnages peuvent voir l'hélicoptère s'éloigner et être rejoint par les deux Apaches. En

écoutant la fréquence de l'hélicoptère, les Personnages pourront entendre le pilote s'identifier auprès des Apaches « *Ici Blackhawk U792, transportant blessé et prisonnier prioritaire, attendant instruction pour être escorté jusqu'à Camp Phoenix, over* ». Les Apaches ne semblent pas répondre.

« *Apaches, ici Blackhawk U792, vous me recevez ?* ». Les Apaches se rapprochent et ne répondent toujours pas. Tout à coup, le pilote s'exclame « *Je suis accroché ! Je suis accroché !* ». Les deux hélicoptères de combat font alors feu en même temps et détruisent l'hélicoptère transportant Dawson, les enfants et Marwan al-Teneb.

BLACKHAWK DOWN

La scène semble se passer au ralenti, l'hélicoptère d'évacuation tombe au sol, sa carcasse en flamme, ne laissant aucun doute quand au sort de ses occupants. Les Apaches font un second passage et

tirent de nouveau sur l'épave, la réduisant en miettes avant de repartir comme ils étaient venus.

Ilona hurle de douleur, elle vient de perdre son second père, il faut deux hommes pour arriver à la maîtriser. Les Personnages sont sous le choc, les deux hélicoptères Apaches qui devaient les escorter jusqu'à Camp Phoenix viennent de détruire le Blackhawk d'évacuation, ils seraient tous morts si Dawson n'avait pas ordonné d'évacuer les enfants. Il leur a sauvé la vie.

SILENCE RADIO

En vérifiant leur radio satellite, ils remarqueront que le signal a été délibérément coupé et qu'aucune communication ne passe, ils ne peuvent ni joindre l'avant-poste ni Deladrier. Ils sont complètement

coupés du monde.

GARDER SON CALME

Après quelques minutes le calme semble s'être restauré mais tous les membres de Bravo 7 restent figés dans le silence.

Samir suggérera de rentrer à la base, c'est le seul endroit qu'ils connaissent dans la région et l'explosion a certainement été détectée par les satellites de

l'armée. Il ne faut pas rester sur place.

Les Personnages n'ont plus qu'une chose à faire ; utiliser les jeeps pour rentrer à l'avant-poste et s'expliquer avec Max Cochrane. Le voyage de retour se passe dans le silence absolu, une fois arrivé au camp, Samir prendra l'une des jeeps et dira qu'il doit rentrer faire son rapport à l'OTAN puis leur souhaitera bonne chance et partira.

JE ME SOUVIENS...

A peine ont-ils franchi les portes de la tente de Cochrane, qu'un flash blanc les aveugle ; ils sont revenus dans le bureau de Kevchenko et se souviennent de tout.



LES FIGURANTS

COMBATTANTS TALIBANS



HISTORIQUE :

Ce sont des afghans fanatiques qui ont rejoint les rangs de l'armée des *Douze Fils*, un groupuscule terroriste, déterminé à détruire les forces de l'OTAN et à exterminer les infidèles.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des soldats fanatiques qui n'ont pas peur de mourir, si c'est pour leur cause ou pour leurs frères.

APPARENCE :

Ce sont des hommes âgés de 16 à 40 ans d'origine afghane. Ils sont généralement habillés de vêtements amples et de turbans et portent une barbe épaisse, symbole de leur dévotion envers le prophète.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Comportez-vous comme un fanatique. Il n'y a qu'un seul Dieu et Mahomet est son prophète.

COMBATTANTS TALIBANS			
FOR	13	EGO	8
CON	11	CHA	11
AGL	13	PER	11
APP	11	EDU	6

AGE MOYEN : 25 ans

TAILLE MOYENNE : 1m70

POIDS MOYEN : 68 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +1

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 85

EQUILIBRE MENTAL : -20

FAIBLESSES : Fanatiques, Martyrs, Suicidaires

AVANTAGES : Foi

TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 13, Empathie 11, Rechercher 13, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 13, Interroger 12, Survie 12

CONNAISSANCES : Anglais 8, Démolition 11

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 13, Armes lourdes 11, Corps à corps 12

ARMEMENT : AK-107 (+2)/ Tokarev TT33 (-1)/ RPD (+2)/ RPG-16D (+7)/ Machette (-3)

DOMICILE : Afghanistan

MARWAN AL-TENEB



HISTORIQUE :

Marwan al-Teneb est né au Pakistan en 1965.

Ces parents étaient tous deux diplomates et il a passé la majeure partie de son enfance à

Londres. Il a bénéficié d'une excellente éducation et sort diplômé d'une prestigieuse école de commerce londonienne en 1989.

Al-Teneb, comme la plupart des musulmans, est très religieux, mais également très frustré du peu de considération que portent les occidentaux envers l'Islam. Sa frustration se transforme peu à peu en colère et en haine, grâce notamment à l'intervention d'un Imam ultra-radical qui a une lecture du Coran très personnel. En l'espace de quelque mois, al-Teneb est totalement converti et part en Afghanistan soutenir ses frères opprimés.

Il obtient un poste important dans la nouvelle république islamique et s'entour de nombreux fidèles. Il combat avec férocité et cruauté les forces de libération du Commandant Massoud puis s'exile lors de l'arrivée de l'armée américaine en 2002. Avec onze autres chefs de guerre, il fonde la même année les *Douze Fils*, une sorte de milice liée à Al Qaïda qui perpétue et organise des attentats suicides partout dans le pays.

PERSONNALITÉ :

Al-Teneb est un fanatique religieux qui croit dur comme fer dans le bien fondé de sa mission : anéantir l'occident et imposer l'Islam comme seule et unique religion.

APPARENCE :

Al-Teneb est un homme d'origine pakistanaise d'une quarantaine d'années.

Il porte une longue barbe noire et des vêtements amples et rapiécés.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Vous ne trouverez de repos que lorsque tous les infidèles auront été anéanti et l'honneur de l'Islam restauré.

MARWAN AL-TENEB			
FOR	12	EGO	15
CON	12	CHA	16
AGL	11	PER	12
APP	11	EDU	15

AGE : 44 ans
 TAILLE : 1m72
 POIDS : 80 kg
 SENS : normaux
 COMMUNICATION : orale
 ACTIONS : 2
 BONUS D'INITIATIVE : +0
 BONUS AUX DOMMAGES : +1
 CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round
 RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 3BG = 1BM □ □ □
 END : 90
 EQUILIBRE MENTAL : -25
 FAIBLESSES : Fanatique, Martyr, Névrose sexuelle, Suicidaire
 AVANTAGES : Foi, Relations influentes
 TALENTS : Athlétisme 13, Discrétion 13, Empathie 16, Rechercher 12, Vigilance 13
 COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 16, Conduire 10, Interroger 16, Parachutisme 12, Psychologie 16, Survie 12
 CONNAISSANCES : Anglais 15, Arabe 15, Démolition 11, Français 15, Informatique 13, Réseaux de contact (Al Qaïda) 14, Russe 14
 CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Economie 15
 COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Armes lourdes 12, Corps à corps 14
 ARMEMENT : AK-107 (+2)/ Tokarev TT33 (-1)
 DOMICILE : Afghanistan

SAMIR BENSALLAH



HISTORIQUE :

Samir est un ancien soldat du Commandant Massoud qui a infiltré les rangs des *Douze Fils* afin de détruire l'organisation d'al-Teneb de l'intérieur. Il sert d'informateur à l'armée de l'OTAN ainsi qu'à Omega International.

PERSONNALITÉ :

Samir est déterminé à aller jusqu'au bout de sa mission. C'est un patriote qui déteste les Talibans.

APPARENCE :

Samir est un homme d'origine afghane d'une trentaine d'années portant moustache et bouc.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez déterminé, votre mission touche au but.

SAMIR BENSALLAH			
FOR	13	EGO	12
CON	14	CHA	11
AGL	14	PER	14
APP	13	EDU	8

AGE : 32 ans
 TAILLE : 1m75
 POIDS : 72 kg
 SENS : normaux
 COMMUNICATION : orale
 ACTIONS : 2
 BONUS D'INITIATIVE : +2
 BONUS AUX DOMMAGES : +2
 CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round
 RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 3BG = 1BM □ □ □
 END : 100
 EQUILIBRE MENTAL : +5
 FAIBLESSES : Vœux de vengeance
 AVANTAGES : Foi, Honnête
 TALENTS : Athlétisme 14, Discrétion 15, Empathie 14, Escalade 12, Lancer 12, Orientation 16, Rechercher 13, Vigilance 13
 COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 13, Interroger 12, Survie 14
 CONNAISSANCES : Anglais 12, Arabe 12, Démolition 11, Français 12, Premiers soins 10
 COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Armes lourdes 12, Corps à corps 14
 ARMEMENT : AK-107 (+2)/ Tokarev TT33 (-1)
 DOMICILE : Afghanistan

CHAPITRE 2



LAISSER POUR MORTS

DEUX ANS PLUS TARD

Les Personnages se retrouvent donc dans le bureau du Dr. Kevchenko avec les autres membres de Bravo 7 et Anya. Ils entendent les nettoyeurs s'approcher de la porte. Les Personnages se sentent un peu mieux et se rappellent de leurs noms et qu'ils se connaissent tous mais pour le reste, c'est le trou noir absolu. Le Dr. Kevchenko leur dit qu'ils n'ont pas de temps à perdre car les nettoyeurs seront bientôt là. Sur ces mots ils défoncent la porte et s'apprêtent à tirer mais les Personnages et leurs compagnons n'ont aucun mal à s'en débarrasser et les abattent un à un. Après un bref instant de calme, les Personnages regardent autour d'eux, certains ont été touchés mais bizarrement, ils n'ont pas sentis la moindre douleur. C'est l'heure pour Kevchenko de s'expliquer et il a intérêt à être convainquant.

Le laboratoire dans lequel les Personnages sont enfermés est un complexe high-tech financé par Omega International. Il y a 35 minutes, Kevchenko a intercepté un message de Max Cochrane ; il a envoyé des troupes pour fermer le site et tuer tout ce qui vie dans le complexe, à commencer par le personnel médical et les agents de sécurité.

COBAYES

Le Dr. Kevchenko s'assoit et essaye d'expliquer le plus rapidement possible la situation aux Personnages ; la date actuelle est le jeudi 20 août 2009, les membres survivants de Bravo 7 ont servit de cobayes à des expériences génétiques dans le cadre du projet *Hommes de Pierre* dirigé par Max Cochrane et supervisé par Omega International. Le but du projet était de créer des soldats plus forts, plus rapides et plus résistants. Ils sont les prototypes de cette nouvelle génération de combattants. Cela fait maintenant deux ans que les Personnages sont retenus ici, les cuves dans lesquelles ils étaient placés leur permettaient d'atteindre leur maturité, mais Kevchenko a du stopper prématurément l'expérience.

Si les Personnages demandent ce que Kevchenko vient faire dans tous ça, il leur expliquera que c'est lui qui dirigeait les expériences, il n'avait pas le choix, Cochrane menaçait de tuer sa fille, il a donc fait ce qu'il avait à faire. Il expliquera qu'ils sont dans un laboratoire souterrain en Afghanistan, financé par Omega International.

Ce matin, Cochrane a ordonné de mettre fin à l'expérience et a envoyé ses nettoyeurs tuer tous les cobayes ainsi que tout le personnel.

Lui ayant sauvé la vie alors qu'il était aux mains des Talibans, Kevchenko estime avoir une dette envers eux et a sauver les Personnages. Il espère qu'en retour ces derniers vont l'aider à quitter l'Afghanistan et à sauver sa fille. Ils n'ont pas de temps à perdre, les nettoyeurs ont ordre d'abattre tous ce qu'ils trouveront sur leur route.

LABORATOIRE, 3^{ÈME} SOUS-SOL, QUARTIER D'EXPÉRIMENTATION

- 1) **Chambres d'incubation** : c'est dans cette pièce que les Personnages se sont réveillés amnésiques. C'est une immense pièce blanche munie de moniteurs de contrôle et d'ordinateurs derniers cris. Il y a également des incubateurs géants, un pour chaque membre de Bravo 7.
- 2) **Bureau du Dr. Kevchenko** : c'est la pièce que les Personnages occupent actuellement. C'est un grand bureau muni d'un ordinateur. Dans les placards qui ce trouvent derrière le bureau, les Personnages pourront trouver leur dossier médical, détaillant précisément ce qu'ils ont subi tout au long de ces deux dernières années. Les Personnages pourront également trouver une quarantaine d'ampoules contenant le sérum dont ils auront besoin pour survivre ainsi que deux pistolets hypodermiques.
- 3) **Salles d'opération** : ce sont des salles d'opération classiques, contenant tout le nécessaire pour mener à bien une opération médicale. C'est dans ces pièces que les Personnages ont été disséqués, que certains de leurs organes ont été remplacés ou bien améliorés.
- 4) **Réserves** : il s'agit d'une pièce où l'on stock du matériel médical divers. Les Personnages pourront y trouver kits de premiers soins, antibiotiques et bandages.
- 5) **Salle des générateurs** : c'est ici que le complexe tire son électricité. Trois puissants générateurs tournent jours et nuits afin d'alimenter le laboratoire. Il y a deux nettoyeurs en train de poser des charges de semtex dans la pièce, ils espèrent faire sauter le site et tout ce qu'il contient une fois le grand ménage terminé.
- 6) **Ascenseur** : il s'agit d'un ascenseur permettant de rejoindre les étages supérieurs. Sur la gauche se trouve des escaliers de service. L'ascenseur a été mis hors service par les nettoyeurs, les Personnages devront prendre les escaliers.

LABORATOIRE, 2^{ÈME} SOUS-SOL, QUARTIER D'HABITATION

Les nettoyeurs de Cochrane sont actuellement en train de faire le ménage à cet étage, ils exterminent méthodiquement les scientifiques présents.

- 7) **Chambres du personnel scientifique** : il s'agit de chambres de taille moyenne contenant tout le nécessaire pour qu'une personne puisse y vivre convenablement. Il y a deux lits, une salle de bain avec une douche, un lavabo et des toilettes. Il y a en tout une cinq chambres, dans certaines, les Personnages pourront trouver des cadavres criblés de balles.
- 8) **Réfectoire** : c'est dans cette grande pièce que le personnel prend ses repas quotidiens en self-service. il est muni d'une grande cuisine aménagé avec de grands frigos ainsi qu'une chambre froide. Il y a deux corps de corps et quatre nettoyeurs dans le réfectoire.
- 9) **Salle de repos** : c'est une pièce de détente où le personnel venait se retrouver après le service, elle contient une bibliothèque, plusieurs canapés, un billard et une grande table ainsi qu'une grande télévision.
- 10) **Ascenseur** : comme pour le 3^{ème} sous-sol.

LABORATOIRE, 1^{ER} SOUS-SOL, INTENDANCE

L'intendance est gérée par les équipes de sécurité. Ils ont été les premiers à avoir été tué lorsque le groupe d'intervention a débarqué. Les Personnes trouveront une dizaine de cadavres à cet étage ainsi que quatre nettoyeurs en faction.

- 11) **Armurerie** : c'est dans cette pièce que les personnes chargées de la sécurité du complexe stockent les armes et les munitions et l'équipement. Les Personnages pourront y trouver des armes de poing et quelques fusils à pompes.
- 12) **Réserve** : dans cette pièce ce trouve la réserve de vêtements des agents de sécurité. Les Personnages pourront y trouver de quoi s'habiller.
- 13) **Salle de douche et vestiaires** : il s'agit d'une grande salle de douche muni de vestiaires, la plupart sont cadencassés.
- 14) **Dortoir** : il s'agit d'un dortoir moyen contenant une dizaine de lit ainsi que des toilettes.
- 15) **Bureau de Cochrane** : c'est depuis ce grand bureau que le Lictor gérait le complexe quand il était sur place. En fouillant sur son ordinateur les Personnages pourront trouver quelques

informations utiles (Cf. *Projet Hommes de Pierre*) ainsi que des mails suspects.

- 16) **Ascenseur** : comme pour le 2^{ème} sous-sol.
- 17) **Ascenseur principal** : seul cet ascenseur permet de rejoindre la surface, il faut une carte d'accès pour pouvoir le faire fonctionner. Une cage d'escalier de service permet de s'y rendre à pieds, mais les portes sont également verrouillées par une serrure magnétique. Kevchenko possède un passe.

LABORATOIRE, REZ-DE-CHAUSSÉE

- 18) **Bunker** : en sortant de l'ascenseur ou de la cage d'escalier, les Personnages tombent sur une grande pièce fermée. Devant eux se dresse une épaisse porte blindée à serrure magnétique. Il y a deux nettoyeurs en faction devant la porte. Le bunker est entouré d'une enceinte fortifiée avec quatre miradors à chaque coin, dans l'un d'entre eux (A) ce trouve un nettoyeur armé d'une mitrailleuse H&K MG4.
- 19) **Garages** : dans ces grands hangars se trouvent plusieurs humwees et camions de transport ainsi que plusieurs dizaines de bidons d'essence.
- 20) **Piste d'atterrissage pour hélicoptères** : il y a actuellement trois Blackhawk posés sur la piste avec les pilotes et trois nettoyeurs en faction autour des hélicoptères.

EXTERMINATION

Le 3^{ème} et le 2^{ème} sous-sol ont été investis par le groupe de nettoyeurs envoyé par Cochrane. Il y a une quinzaine de soldats réparti dans ces étages. Au 1^{er} sous-sol, il y a quatre nettoyeurs en faction en plus de celui en faction dans le mirador et de trois autres près des Blackhawk.

Durant la fusillade, le Dr. Kevchenko sera mortellement blessé mais survivra assez longtemps pour demander aux Personnages de retrouver sa fille et de la mettre en sécurité, elle se trouve à Miami et il lui a envoyé toutes ses notes. Il leur expliquera qu'il sait que de nouveaux sérums ont été créés au département de recherches médicales d'Omega International à Miami et qu'ils pourraient leur permettre, après quelques ajustements, de se débarrasser de leur nano-dépendance. Il leur dira également que son assistante, Anya, les aidera du mieux qu'elle pourra avec leurs nouvelles capacités. Il ira même jusqu'à ce sacrifier pour leur donner un peu de temps. Avant de mourir, il demandera aux Personnages de vivre assez longtemps pour lui pardonner ce qu'il leur a fait subir.

PROJET HOMMES DE PIERRE

En fouillant dans l'ordinateur de Cochrane, les Personnages trouveront des dossiers détaillant le projet. La grosse partie des informations est écrite dans un jargon scientifique que les Personnages ont peine à comprendre, cela parle de génétique, de nanotechnologie et de biologie moléculaire.

Un jet en **Biologie** ou en **Médecine** avec une marge de réussite de 5 sera nécessaire pour tout comprendre. Au pire ils pourront toujours demander à Anya. En résumé, ils apprendront que leurs corps sont truffés de nano-bots, permettant d'améliorer leurs réflexes, leur force et leur résistance aux chocs. Malheureusement, ces nano-bots sont instables et ont une durée de vie limitée, ils se désagrègent et empoisonnent le sang du sujet, il faut que le sujet reçoive une injection d'un sérum contenant de nouveaux nano-bots toutes les 48h sinon leur corps commencera à se désagréger et ils perdront 1D6 points de **CON** toutes les (CON/ 5) heures (Cf. page 53). Le rapport se finira par l'ordre de fin d'expérience et l'exécution des cobayes signé par le vice-président d'Omega International Orson Steels. Les Personnages trouveront également, grâce à un jet en **Informatique** avec une marge de 5, une série de mail datant d'août 2007 adressé à Marwan al-Teneb, détaillant le trajet du convoi du Dr. Kevchenko, ainsi que d'autres mails détaillant des livraisons de missiles, adressés à un certain Pavel Voskov, les derniers mails traitent d'une livraison de vivres et d'armement prête pour la fin du mois à Miami à destination du Jéricho.

AMÉLIORATIONS NANOTECHNOLOGIQUES

Les interventions répétées sur les Personnages ont produit plusieurs effets, premièrement, leurs caractéristiques physiques **FOR**, **CON** et **AGL** sont augmenté de 5 points, ils gagnent tous les avantages **Conscience corporelle** (20 points), **Sixième sens** (15 points) et **Supporter la douleur** (15 points) ainsi que la faculté **Régénération**, les nano-bots ayant la faculté de guérir les blessures 10 fois plus vite qu'une guérison naturelle classique.

En contrepartie, ils gagnent également les faiblesses **Cauchemars** (10 points), ils revivront chaque nuit les douloureuses expérimentations qu'ils ont subit par flashes, **Blocage mental** (10 points), leur esprit a totalement occulté ces deux dernières années, **Toxicomanie** (20 points), ils sont désormais obligés d'avoir recouru à une dose de nanites toutes les 48h pour rester en vie et **Schizophrénie** (20 points), les horribles opérations qu'ils ont subit les ont profondément affecté psychologiquement. Ils gagneront tous également la faiblesse **Vœux de vengeance** (tuer Max Cochrane) (5 points).

EVASION

Après avoir éliminé la menace immédiate qui pèse sur leurs épaules, les Personnages et Anya pourront s'enfuir. Sergei Pansenko suggèrera d'utiliser l'un des Blackhawk pour filler, il peut le piloter (ou bien tout autre Personnage ayant la compétence **Piloter hélicoptère**). Ils peuvent également utiliser un des camions vu leur nombre.

Quelque soit le moyen qu'ils prendront pour s'enfuir, ils devront compter sur d'autres menaces. Ils ne savent pas vraiment où ils sont, Anya sait que le complexe se situ à peu de chose près à 300 km à l'Ouest de Kaboul, il leur faut retourner à la civilisation afin de trouver un avion qui pourra les ramener aux Etats Unis.

ANYA DANAGOVA

Les Personnages pourront profiter de ce petit moment d'accalmie pour parler avec le Dr. Danagova, elle est encore sous le choc de l'opération coup de poing des troupes de Cochrane mais se dévoilera assez facilement aux Personnages. Elle leur dira qu'elle a été recrutée alors qu'elle était chercheuse au CNRS à Paris et qu'elle a aidé le Dr. Kevchenko à mettre au point les nano-bots qui circulent dans leurs veines. Elle ajoutera qu'elle ne savait pas que les Personnages étaient des cobayes non-consentants, on lui avait dit qu'ils étaient tous volontaires pour l'expérience. Elle n'agit que pour la science et ses progrès même si cela peut paraître éthiquement discutable.

Anya est une fille bien, elle aidera les Personnages du mieux qu'elle le peut.

EMBUSCADE DANS LES AIRS

Alors que les Personnages font route vers Kaboul, l'alarme de proximité du Blackhawk s'enclenche ; ils sont sous le feu d'agresseurs inconnus qui les pilonnent au lance-roquette.

Le pilote devra effectuer des jets de compétence afin d'échapper aux tirs ennemis, un jet de **Rechercher** permettra de repérer les ennemis embusqués ; un groupe d'insurgés armés de RPG-16D et d'AK-107. Fatalement, le Blackhawk finira par être touché par une roquette et menacera de s'écraser. Le pilote devra de nouveau faire un jet pour se poser et éviter la casse. Une marge de réussite de 5 sera nécessaire pour éviter des blessures trop graves. Le Blackhawk se pose sur le flanc près d'une vallée. En cas d'échec, c'est le crash assuré, tous les passagers de l'hélicoptère encaisseront 1D6 BL.

EMBUSCADE SUR LA ROUTE

Si les Personnages ont décidé de prendre l'un des camions, l'embuscade se déroulera de la même façon, si ce n'est qu'ils seront beaucoup plus vulnérables aux roquettes. Le chauffeur devra faire des jets de **Conduire** avec une marge de 5 pour éviter les roquettes. En cas d'échec, le camion sera inutilisable et tous les occupants encaisseront 1D6 BL. Le camion n'est équipé d'aucune arme.

Ils seront également forcés de quitter le véhicule pour s'abriter dans la vallée.

PRIS AU PIÈGE

Les Personnages s'extirpent de la carcasse de leur véhicule, ils n'ont pas trop le temps d'établir un plan, au loin trois jeeps foncent dans leur direction avec à leur bord 12 Talibans lourdement armés. Ils ont pris les Personnages pour des soldats de l'OTAN et comptent bien mettre la main sur eux. Ces Talibans font partis d'un petit groupe en quête de gloire et de reconnaissance, ce sont des jeunes et

des fermiers pauvres récemment converti à la cause, ils veulent prendre des prisonniers et demander une rançon à l'OTAN, puis les exécuter discrètement, histoire de se faire une réputation en t'en que combattants sans pitié auprès des

autorités supérieures. Ils encerclent rapidement le site du crash et commencent à canarder les Personnages avec tout ce qu'ils ont. Les membres de Bravo 7 et le Dr. Anya Danagova sont forcés de se réfugier derrière des rochers afin de s'abriter. Demandez-leur d'effectuer des jets en **Athlétisme** afin de courir et d'éviter les tirs ennemis. Une fois à l'abri, ils pourront à leur tour riposter.

FLINGUONS BIEN, FLINGUONS PLANQUÉS

Les Talibans s'installent à leur tour et continuent de faire feu, ce ne sont pas de redoutables combattants mais ils ont le nombre pour eux.

Demandez aux Personnages de faire un jet de **Rechercher** avec une marge de réussite de 5, cela

permettra de découvrir un coin un peu plus en hauteur, permettant à un tireur d'élite d'avoir une vue dégagée sur le champ de bataille, les autres devront alors le couvrir pour lui permettre de se rendre sur place.

Une fois en position, ce sera comme tirer sur des poissons dans un bocal, les Talibans ne verront rien venir. Après un certain temps, les Personnages arrivent à exterminer leurs opposants. Ils peuvent aussi la jouer plus brutal, à coup de grenades ou d'armes lourdes.

Dans le cas contraire, les Personnages se retrouvent vite à court de munitions et n'ont d'autres choix que de se rendre.

OTAGES

Dans le cas où les Personnages seraient faits prisonniers, les Talibans les emmènent un peu plus

loin dans la vallée, vers un petit village désert. Les Talibans en ont fait leur camp de base. Il y a une vingtaine d'homme, tous plus jeunes et plus fanatiques les uns que les autres. Les

Personnages sont attachés et enfermés dans une sorte de grange gardés dont l'entrée est

gardée par deux Talibans. Les Personnages remarqueront également la façon dont les femmes sont regardées, le sort qu'ils ont pour elles ne fait aucun doute.

SOURIEZ, VOUS ÊTES FILMÉS !

Les Personnages sont emmenés un par un vers la maison du chef, il pause devant les caméras avec deux autres hommes, le menaçant avec des AK-47. Ils font un discours en arabe, qui dit pour résumer que les combattants de la liberté ont capturé des infidèles et qu'ils n'arrêteront leur lutte que lorsque tous les infidèles auront été chassés de la terre d'Allah. Ils ajouteront qu'ils tueront un des otages pour prouver qu'ils n'ont pas peur des infidèles.



ATTENDRE OU AGIR

Les Personnages n'ont pas 36 solutions, ils peuvent attendre que les gardes entrent, violent les femmes et ensuite les exécutent, ce qui ne serait pas très bien pour la suite de la campagne, ou bien ils peuvent agir. Les nano-bots leurs ont donnés une force supérieure, ils peuvent essayer de se débarrasser de leur liens en effectuant un jet de **FOR** contre la corde qui a une résistance de 25, si les Personnages obtiennent une meilleure marge de réussite que le jet de résistance de la corde, ils briseront alors leurs liens.

Le plus sûr serait d'attendre la nuit, le jour, les Talibans et les patrouilles à l'extérieur du village sont plus nombreuses, alors que la nuit, leur attention est plus relâchée. Les Personnages pourront alors en profiter.

UNE VIEIL CONNAISSANCE

Si les Personnages attendent la nuit pour tenter de s'échapper, ils n'auront pas besoin d'agir, un groupe de Rangers en mission dans le secteur viendra les délivrer. S'ils sont retenus dans le village, les Rangers auront trouvé l'épave de leur véhicule et auront suivi la piste que les Talibans auront laissé, si vous préférez les faire intervenir pendant l'assaut mené contre les Personnages dans la vallée, c'est également possible. Les Rangers, non loin des Personnages ayant entendu des tirs de roquettes et d'armes à feu pourront venir leur prêter mains fortes. Dans les deux cas, les Talibans seront éliminés ou bien en fuite. Les Personnages auront d'ailleurs l'occasion de retrouver un visage familier, celui de Samir, devenu Capitaine, qui guidait justement les Rangers dans la vallée.

LE 41^{ÈME} RÉGIMENT DE RANGERS

Les Personnages sont alors rejoints par une vingtaine d'hommes du 41^{ème} Régiment de Rangers commandé par le Major Lee Walker, ce dernier demandera immédiatement aux Personnages ce qu'ils font ici, Anya lui dira qu'ils font partis d'Omega International et qu'ils sont tombés dans une embuscade, Samir pourra alors appuyer les dire d'Anya et expliquera qu'il les connaît.

Walker n'est pas un mauvais bougre, il s'inquiète surtout pour la sécurité de ses hommes, il est en Afghanistan pour maintenir la paix et essayé de chasser les Talibans du pays. Il déteste ces fanatiques, responsables en outre de la mort d'une vingtaine d'hommes sous son commandement.

Il proposera aux Personnages de les raccompagner vers Camp Phoenix afin qu'ils puissent être mis en relation avec le QG d'Omega International à Kaboul.

LA BATAILLE D'ALSAYA

Si vous le désirez, vous pouvez pimenter le voyage de retour avec une petite attaque surprise, ça ne mange pas de pain et c'est bon contre l'ennui.

Les Personnages sont alors chargés dans les humwees des Rangers et font ensuite route vers Camp Phoenix. Chemin faisant, Samir demandera aux Personnages ce qu'ils sont revenus faire dans le coin, ce dernier pourra également expliquer qu'il a pris du galon et est désormais Capitaine de l'armée du nouveau gouvernement d'Afghanistan et qu'il aide régulièrement les troupes de l'OTAN dans des missions de reconnaissance.

Une heure passe et les Personnages atteignent la vallée d'Alsaya, une sorte de cuvette naturelle assez étroite où il est difficile de manœuvrer. Le Major Walker aurait pu la contourner mais c'est le chemin le plus direct pour retourner à Kaboul. Ce que les Personnages ignorent, c'est qu'une cinquantaine de combattants Talibans les attendent sur les hauteurs, prévenus par leurs camarades qui se sont enfuit du village, les six humwees du Major Walker ne feront pas long feu face aux lance-roquettes ennemis.

BIENVENU À ROCKETLAND

Les premières roquettes commencent à pleuvoir, pulvérisant la voiture de tête, les humwees sont obligés de manœuvrer pour éviter les tirs ennemis. Les mitrailleuses 12,7x99mm crachent du plomb sur les hauteurs, tenant la menace à distance. Après quelques minutes, un second humwee est détruit, les Personnages n'ont aucune chance s'ils restent à découvert. Un jet en **Rechercher** permettra de découvrir une grotte assez large pour y faire entrer les véhicules et s'abriter, provisoirement.

Walker demandera immédiatement un soutien aérien, mais ne pourront être sur place que dans 15 minutes, les Personnages et les Rangers devront tenir jusqu'à ce que les hélicoptères mitraillent ce qui se trouve sur les collines. Alors qu'à l'extérieur l'enfer semble se déchaîner, en explorant la caverne dans laquelle ils se sont réfugiés, les Personnages pourront trouver un passage menant vers les hauteurs où sont retranchés les Talibans, ils pourront ainsi les prendre par surprise. Ils devront tout de même se mettre à l'abri dès que les Apaches arriveront, ils ne feront aucune distinction et allumeront tout ce qui se trouve sur les hauteurs.

Une fois les Talibans réduit à l'état de pulpe humaine, les Personnages peuvent reprendre leur route sans encombre vers Camp Phoenix.

RETOUR A CAMP PHOENIX

Au petit matin, les Personnages arrivent à Kaboul. Le convoi se dirige ensuite vers Camp Phoenix où les Personnages pourront se reposer et récupérer, du moins quelques instants. Samir les accompagnera et restera avec eux. Le Major Walker fera son rapport au Général Garth, responsable de la base qui avertira immédiatement le QG d'Omega International à Kaboul.

Le responsable local, Simon Shelby, est un Séraphin qui sert fidèlement Max Cochrane, il demandera au Général Garth de mettre les Personnages aux arrêts, disant qu'il s'agit de criminels responsables de l'attaque de l'un de leur site dans la région et de les garder le temps qu'il arrive. Shelby compte les emmener loin de Camp Phoenix afin de les éliminer discrètement.

AUX ARRÊTS

Moins d'une heure après l'arrivée des Personnages, un détachement de soldats, armes en mains fait irruption dans le coin où ils s'étaient installés et les mettent en joue. Walker leur demandera de leur remettre leurs armes et de bien vouloir le suivre sans résistance, il a reçu l'ordre de son supérieur de les mettre aux arrêts le temps que les forces d'Omega International viennent les récupérer. Samir conseillera aux Personnages de coopérer, il y a plus de 300 soldats dans le camp, ils ne pourront pas tous les avoir. Walker leur expliquera qu'il ne leur arrivera rien tant qu'ils seront sous sa garde. Les Personnages ainsi qu'Anya sont donc placés en détention dans la prison de la base.

PRISON BREAK

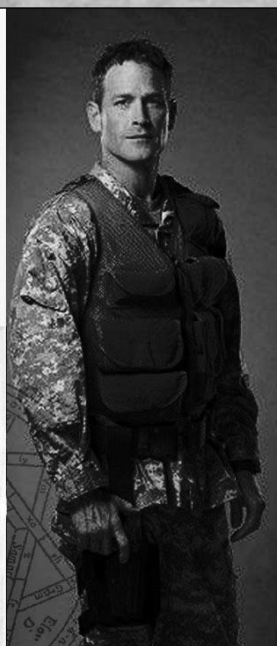
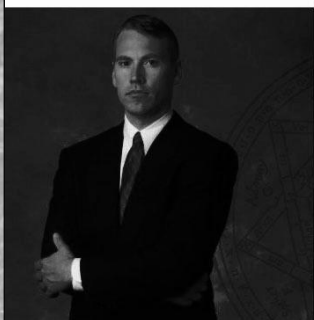
La prison de la base n'est pas ce qu'on pourrait appeler un modèle de quartier haut sécurité, mais le nombre de soldats à l'extérieur suffit largement à compenser ce manque. Les Personnages ont même droit à des compagnons de cellule ; des soldats ayant eut des problèmes disciplinaires, rien de bien méchant. Toujours est-il qu'ils sont de nouveau pris au piège et devront trouver un moyen de s'échapper. Samir viendra les voir et leur proposera son aide, il ne croit pas un mot de ce dont Omega International les accuse et essaiera de les faire évader durant leur transfert mais il aura besoin de temps afin de réunir des hommes de confiance et ne veut en aucun cas blesser ou tuer des soldats américains. Les Personnages pourront demander à Samir de récupérer le sérum.

TRANSFERT

Quelques heures plus tard, Shelby débarque à Camp Phoenix avec des soldats à la solde d'Omega, il s'agit en fait de Serfs qui sont sous ses ordres direct. Il demandera à ce que les prisonniers lui soit confiés afin qu'ils puissent être rapatriés aux Etats Unis et être mis à la

disposition de la justice. Le Major Walker lui rétorquera que tant qu'ils sont en Afghanistan ils sont sous sa garde et il se chargera lui-même de les amener à l'aéroport. Shelby sera très en colère mais laissera faire le Major, il a un plan ; attaquer le convoi et faire croire à un attentat des insurgés contre les forces américaines.

Les Personnages sont donc escortés dans un camion par les Rangers du Major Walker et font route vers l'aéroport militaire de l'OTAN. Deux humwees, un devant, un derrière, plus un autre camion contenant des hommes font le chemin avec eux, mais ça ne suffira pas à arrêter Simon Shelby.



ATTENTAT

Alors que les Personnages font route vers l'aéroport de l'OTAN, une jeep vient se placer derrière eux et se rapproche à toute vitesse, le humwee laissé à l'arrière signalera sa présence et effectuera un tir de semonce. La jeep continuera malgré tout et tirera à son tour sur le humwee, une fois à quelque mètre, un kamikaze fera sauter la voiture et endommagera le véhicule, c'est le signal pour les troupes insurgés qui surgissent de partout, mitraillant tout sur leur passage. Le convoi s'arrête et riposte à l'embuscade, le Major Walker déploie ses hommes autour des camions, les attaques venant de tous les côtés. Sa priorité et la sécurité du convoi, c'est-à-dire les Personnages.

Pendant l'attaque, demandez-leurs de faire un jet de **CON** ; les premiers symptômes de manque commencent à se manifester, ils ressentent des douleurs un peu partout dans le corps et des maux de tête horribles. Si le jet est une réussite, ils arriveront à gérer, sinon, ils ne pourront absolument rien faire et ne pourront agir.

SAMIR À LA RESCOUSSE

Les pertes du côté des troupes du Major Walker vont en augmentant et les insurgés sont partout, à peine ils ont été éliminés qu'il en arrive d'autres.

Samir et ses troupes arrivent afin de prêter main forte au Major et demande la permission d'escorter les prisonniers, Walker accepte et couvre Samir et quelques uns de ses hommes qui prennent la fuite avec le camion. Après quelques minutes, Samir s'engouffre dans la ville à l'écart du danger. Après que le camion soit parti, les Talibans ont l'air d'abandonner leur position et se replient. Walker signalera que quelques Talibans ont l'air de le poursuivre. Samir arrivera à les semer et à disparaître dans la vieille ville.

UN MOMENT DE RÉPIT

Samir gare le camion dans un grand hangar vide et fait descendre les Personnages et Anya, il ordonnera à ses hommes de monter la garde pendant qu'ils les libèrent. Samir leur expliquera qu'il va essayer de trouver un avion afin de leur faire quitter le pays durant la nuit. Il se peut que les Personnages aient été blessés durant l'attentat et requièrent peut-être des soins médicaux. Samir leur remettra le sérum et ils pourront enfin se faire une injection. Les Personnages peuvent en profiter pour se reposer un peu, mais les épreuves sont loin d'être terminées ; Simon Shelby n'a pas dit son dernier mot et fera rechercher les Personnages dans toute la ville par la police, il ira même jusqu'à impliquer l'armée américaine qui aura ordre de tirer à vue.

TRAQUES

La nuit est bien entamée, après plusieurs heures, Samir fini par rentrer et averti les Personnages que Shelby a ordonné à la police locale de fouiller toute la ville, il a même impliqué l'armée régulière, il sait qu'ils ne pourront pas rester cachés éternellement et qu'ils finiront par être découverts. Samir s'est arrangé avec l'un de ses contacts pour trouver un avion dans un aérodrome privé à quelques kilomètres de Kaboul, il est généralement utilisé par la CIA pour des missions spéciales. Il escortera les Personnages jusque là et s'assurera qu'ils montent sains et saufs dans l'appareil.

Malheureusement, l'ami de Samir a également des obligations envers la CIA et il les a avertis. Grâce à ses contacts dans l'agence, Shelby sera mis au courant et attendra les Personnages de pied ferme afin d'en finir définitivement avec eux.

ECHAPPER AUX PATROUILLES

Sortir de la ville ne va pas être simple, les soldats fouillent chaque véhicule, les Personnages devront ruser afin de se rendre discrètement à l'aérodrome. Le statut de Capitaine que possède Samir lui permet d'échapper à toutes les fouilles dirigées par la police locale mais pas par l'armée régulière américaine. Vous pouvez donc si vous voulez introduire un peu de suspense jouer quelques rencontres avec des soldats de l'OTAN, cela peut être amusant, sachant que Samir ne veut absolument pas blesser ou tuer l'un d'entre eux. Sinon, vous pouvez tout simplement contourner les barrages, Samir connaît quelques routes secondaires mais le trajet sera plus long que prévu.

Deux heures de routes plus tard, les Personnages arrivent enfin en vue de l'aérodrome privé dont parlait Samir.



L'AÉRODROME

La nuit est déjà bien entamée lorsque les Personnages arrivent à proximité de l'aérodrome privé. L'endroit est très calme et très peu éclairé. Les Personnages se garent juste devant un hangar, là, un homme d'une quarantaine d'années répondant au nom de Yassin viendra les accueillir.

Yassin est le propriétaire de cet aérodrome, c'est un afghan opportuniste qui travaille en étroite collaboration avec la CIA et les services secrets de nombreux pays, afin d'entrer discrètement en Afghanistan. Il a prévenu la CIA de l'arrivée de Samir et des Personnages et l'agence a passé l'info à Simon Shelby. Le Séraphin est déjà sur place avec plusieurs de ses hommes (A) et vont tendre une embuscade à la Compagnie Bravo 7.

LE HANGAR

Les Personnages pénètrent dans un immense hangar tout équipé où plusieurs avions sont garés.

- 1) **Gulfstream G550** : c'est au fond du hangar que ce trouve le jet que les Personnages vont utiliser pour quitter le pays.
- 2) **Avions de tourisme** : dans le hangar ce trouve également trois autres avions, des Piper PA-34 bimoteurs.
- 3) **Bureau de Yassin** : c'est un petit bureau où le propriétaire, Yassin, gère sa compagnie. Il s'y cachera le temps de la fusillade.
- 4) **Réserve de kérosène** : il y a deux grosses cuves de kérosène hautement inflammables, les cuves sont remplies à moitié.
- 5) **Camion** : c'est le camion que les Personnages ont utilisé pour ce rendre à

l'aérodrome. C'est un camion de transport militaire.

L'AVION

C'est dans ce grand hangar sombre que sont entreposés plusieurs appareils, des avions de tourisme pour la plupart, dont un jet Gulfstream G550, un biréacteur pouvant contenir jusqu'à 14 passagers. Yassin a réussi à récupérer un vieux modèle et l'utilise pour des vols VIP pour des

hommes d'affaires américains.

C'est l'avion que Yassin a prévu pour qu'ils puissent quitter le pays. Le plein a été fait et le pilote a été briefé, il n'attend plus que les Personnages.

UN PLAN DE VOL ALAMBIQUÉ

Durant son absence, Samir a passé quelques coups de file et tiré quelques ficelles et a réussi à arranger un plan de vol pour les Personnages, l'avion ira se poser à Cuba, dans un petit aérodrome à La Havane et de là,

ils trouveront un bateau de passeurs qui les amènera à Miami. Le voyage durera environs 7 heures. Pour finir, Samir remettra une enveloppe contenant 5000 dollars US afin de payer les passeurs pour Miami.

CONFRONTATION

C'est précisément lorsque Samir remettra l'argent aux Personnages et qu'il leur souhaitera bonne chance que Shelby attaquera. Lui et six hommes sortis de nulle part débarqueront et ouvriront le feu, Samir et le pilote du jet seront les premiers à être touchés.

Le pilote mourra sur le coup. Samir mourra des suites de ses blessures mais aura la satisfaction d'avoir accompli sa mission jusqu'au bout.



A COUVERT !

Etant donné que les Personnages sont maintenant des êtres surhumains, ils arriveront sans aucun doute à défaire Shelby et ses sbires. Il faudra tout de même faire attention à ce que le jet ne soit pas trop abimé durant le combat sinon les Personnages devront ce rabattre sur l'un des Piper PA-34, qui n'ont qu'une autonomie de 1500 km et devront alors improviser et calculer comment se sortir de là. Le Séraphin se battra jusqu'à la mort et ira jusqu'à révéler sa vraie nature aux Personnages.

QUITTER LE PAYS

Après avoir éliminé leurs adversaires, les Personnages prennent le commandement du jet et s'envolent vers Cuba. Pansenko pourra leur servir de pilote, tout ce qui peut voler étant sa spécialité.

Dans le cas où le jet serait trop abimé pour pouvoir décoller vous devrez improviser, si c'est le cas, Samir pourra, dans son ultime souffle, donner les coordonnées d'un ami travaillant pour l'armée pakistanaise à Karachi, il pourra les aider à trouver un nouvel avion avec assez d'autonomie pour ce rendre à destination mais dans ce cas ils perdront deux jours précieux à attendre cet appareil.

UNE NUIT À CUBA

Sept heures plus tard, les Personnages se posent sur le petit aérodrome indiqué sur le plan de vol, là, Léon Calderas, le contact de Yassin les attendra sur place. Léon est un caïd local, il dirige un gang de passeurs entre Cuba et les Etats Unis. C'est un escroc à la petite semaine qui essayera de renégocier le contrat, au lieu de 5000 dollars pour le groupe il demandera 2000 dollars par tête. Les Personnages peuvent se montrer malins et échanger l'avion pour leur passage à Miami, le jet vaut plusieurs centaines de milliers de dollars, Calderas n'y perdra pas au change. Une fois leurs soucis financiers dissipés, Calderas invitera les Personnages à se reposer dans un abri, ils partent avec le bateau de demain soir. Avec d'autres réfugiés, ils embarquent dans un petit bateau de commerce et font route vers les côtes de Floride. Calderas connaît bien son affaire et connaît les chemins les mieux adaptés où les gardes côtes n'ont pas l'habitude de rôder. Au petit matin, les Personnages mettent pieds à terre et débarquent sur une petite plage, à 12 km du centre de Miami.

Dans le cas où ils arriveraient plus tard, Calderas pourra toujours s'arranger avec un autre convoi mais devront également rester 24h sur place.

GÉRER LE SÉRUM, GÉRER LE MANQUE

Lorsque les Personnages sont partis du laboratoire ils n'ont emportés avec eux que très peu d'ampoules de sérum dans la valise hermétique, 42 exactement. Sachant qu'ils sont au minimum 7 (4 PNJ et 3 Joueurs au minimum) et qu'ils doivent se faire une injection toutes les 48h, ils ont de quoi tenir 12 jours, soit six doses chacun.

Bien entendu si votre groupe est plus nombreux, n'hésitez pas à augmenter le nombre d'ampoules de sérum qu'ils auront à leur disposition.

Lorsque le Personnage est en manque, son sang est lentement empoisonné par le fait que les nano-bots n'agissent plus et il perdra 1D6 point de CON toute les (CON/ 5) heures. Lorsque le Personnage n'aura plus que 3/4 de son score de CON, il entrera dans la première phase et sera assailli par des maux de tête et des douleurs articulaires, le Personnage aura des difficultés de coordination et subira un malus de -3 à tous ses jets liés à l'AGL. Lorsqu'il aura perdu la moitié de son score de CON, il entrera dans la seconde phase, la douleur est partout dans son corps, il se met à cracher du sang et subit un malus de -5 à tous ses jets liés à l'AGL. Lorsqu'il n'a plus qu'1/4, il entre dans la dernière phase avant la mort ; son corps est pris de violentes convulsions, des hémorragies se déclenchent à la chaîne, toutes les blessures qu'il a subit précédemment se rouvrent et s'infectent. Il perd toutes ses fonctions motrices, il ne peut plus bouger ni ses bras ni ses jambes, il ne peut plus qu'attendre la mort. Lorsque les points de CON du Personnage arrivent à zéro, il meurt.

Lorsqu'il subit une injection alors qu'il a commencé les phases de dégénérescence, il regagne 1 point de CON par heure jusqu'à ce qu'il est récupéré entièrement.

LES FIGURANTS

NETTOYEURS



HISTORIQUE :

Il s'agit des hommes de mains que Shelby emploie en Afghanistan. Ce sont des soldats loyaux envers Omega International.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des mercenaires sans pitié uniquement dévoués aux ordres de

Simon Shelby et de ses supérieurs.

APPARENCE :

Ce sont des hommes d'une trentaine d'années vêtus d'uniforme noirs sans marques visibles et lourdement armés et très bien équipés.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Suivez les ordres à la lettre. Tirez pour tuer.

NETTOYEURS			
FOR	15	EGO	11
CON	16	CHA	11
AGL	16	PER	16
APP	11	EDU	10

AGE MOYEN : 30 ans

TAILLE MOYENNE : 1m84

POIDS MOYEN : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +3 (+5)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □ □

END : 110

EQUILIBRE MENTAL : -20

FAIBLESSES : Cauchemars, Dépression, Suicidaires, Susceptibles

AVANTAGES : Sixième sens

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 16, Empathie 13, Escalade 16, Lancer 12, Natation 12, Orientation 14, Rechercher 13, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 14, Interroger (torture) 16, Parachutisme 14, Pister 12, Plongée sous-marine 14, Psychologie 13, Survie 13

CONNAISSANCES : Arabe 11, Démolition 14, Piloter hélicoptères 12, Premiers soins 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 16, Armes lourdes 14, Close combat* (Blocages 15, Chuter 15, Combat avec armes 15, Coups de pied 15, Coups de poing 15, Projections 12, Saisies 12), Corps à corps 15

ARMEMENT : H&K USP (+1)/ H&K G36K (+1) + Lance-grenades AG36 (+6)/ H&K MG4 (+1)/ Couteau de combat (-5)

PROTECTION : gilet et casque en kevlar

DOMICILE : Kaboul, Afghanistan

SOLDATS DU 41^{ÈME} RÉGIMENT DE RANGERS DES ETATS UNIS



HISTORIQUE :

Il s'agit de jeunes soldats, hommes et femmes, envoyés par le gouvernement Américain afin de maintenir l'ordre et la stabilité en Afghanistan et pour combattre la menace Taliban.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des patriotes qui pensent être ici dans le but d'aider la population afghane à connaître la liberté et la démocratie.

APPARENCE :

Ce sont des hommes et des femmes de toutes ethnies âgés d'une vingtaine d'années. Ils portent tous un uniforme kaki.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Ne laissez jamais un homme derrière. Hou-Ha.

RANGERS			
FOR	14	EGO	11
CON	13	CHA	11
AGL	14	PER	12
APP	11	EDU	10

AGE MOYEN : 25 ans

TAILLE MOYENNE : 1m76

POIDS MOYEN : 75 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +2 (+4)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 95

EQUILIBRE MENTAL : +0

FAIBLESSES : Cauchemars (la guerre)

AVANTAGES : But supérieur

TALENTS : Athlétisme 14, Discrétion 14, Empathie 11, Escalade 14, Rechercher 13, Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 13, Interroger 12, Survie 12

CONNAISSANCES : Démolition 11

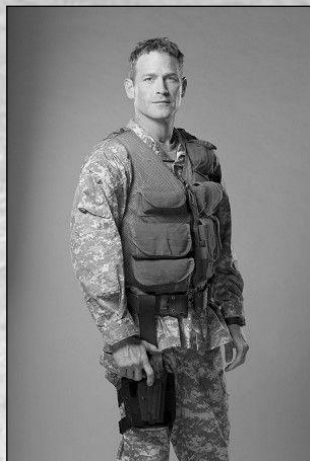
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Armes lourdes 12, Close combat* (Blocages 12, Chuter 10, Combat avec armes 12, Coups de pied 12, Coups de poing 12, Projections 9, Saisies 9), Corps à corps 14

ARMEMENT : Beretta 92F (+0)/ FN SCAR-L (+1) + Lance-grenades M203 (+6)/ M249 SAW (+1)/ Couteau de combat (-5)

PROTECTION : gilet et casque en kevlar

DOMICILE : Camp Phoenix, Afghanistan

MAJOR LEE WALKER



HISTORIQUE :

Le Major Lee Walker est né à Dallas en 1967. Il s'engage avec ses deux frères dans l'armée et incorpore l'unité des Rangers en 1988. Après ses classes, il part en Irak et participe à l'opération Tempête du Désert en 1991

puis part en Somalie en 1993. Il perd ses deux frères lors d'une escarmouche contre les milices somaliennes et en ressort terriblement meurtri. Il participe à de nombreuses opérations spéciales à travers le monde, notamment en Colombie et en Asie, il grimpe les échelons et atteint le grade de Major en 2002. Lors de l'invasion de l'Afghanistan et la lutte contre les Talibans, il est l'un des premiers à fouler le sol ennemi. Depuis, il est l'officier en charge du 41^{ème} régiment de Rangers exerçant en Afghanistan dans la lutte anti-Talibans.

PERSONNALITÉ :

Walker est un très bon officier qui considère chaque membre de son unité comme un membre de sa propre famille. C'est un vrai texan qui mène sa

vendetta personnelle contre la terreur, il identifie chaque ennemi qu'il croise comme étant les assassins de ses frères.

APPARENCE :

Le Major Walker est un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux blonds courts et aux yeux bleus.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Vous avez une mission ; trouver et vaincre les Talibans. Ne laissez jamais un homme derrière. Hou-Ha.

MAJOR LEE WALKER

FOR	15	EGO	13
CON	15	CHA	14
AGL	14	PER	12
APP	11	EDU	14

AGE : 42 ans

TAILLE : 1m81

POIDS : 84 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +3 (+5)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 105

EQUILIBRE MENTAL : +5

FAIBLESSES : Suicidaire, Vœux de vengeance

AVANTAGES : Cool, Courageux

TALENTS : Athlétisme 14, Discrétion 14, Empathie 15, Escalade 14, Rechercher 13, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 16, Conduire 13, Interroger 14, Survie 14

CONNAISSANCES : Démolition 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 12, Close combat* (Blocages 12, Chuter 12, Combat avec armes 13, Coups de pied 14, Coups de poing 14, Projections 12, Saisies 12), Corps à corps 15

ARMEMENT : Beretta 92F (+0)/ FN SCAR-L (+1) + Lance-grenades M203 (+6)/ Couteau de combat (-5)

PROTECTION : gilet et casque en kevlar

DOMICILE : Camp Phoenix, Afghanistan

SIMON SHELBY



HISTORIQUE :

Comme tous les Séraphins, Shelby est un ange déchu ayant perdu l'espoir lors de la disparition du Démiurge, désespoir que Cochrane a tourné à son avantage en le persuadant de travailler pour lui. Aujourd'hui, Shelby est le

chef de la cellule d'Omega International à Kaboul.

PERSONNALITÉ :

C'est un Séraphin loyal et naïf obéissant directement aux ordres de Max Cochrane.

APPARENCE :

Sous son apparence humaine, il ressemble à un comptable inoffensif aux cheveux blonds et aux yeux bleus. Sous sa véritable apparence, c'est un être à la peau pâle et craquelée, doté de griffes et d'une paire d'ailes mutilées et meurtries.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Obéissez à Cochrane en tout, il est votre guide.

SIMON SHELBY			
FOR	17	EGO	13
CON	18	CHA	16
AGL	16	PER	16
APP	16	EDU	-

MOD. AU JET DE TERREUR : +10

AGE APPARENT : 32 ans

TAILLE : 1m80

POIDS : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : parle toutes les langues humaines

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +4

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □ □ □

END : 120

TALENTS : Athlétisme 18, Discrétion 16, Escalade 15, Lancer 15, Rechercher 15, Vigilance 15

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 18, Corps à corps 18

ART TÉNÉBREUX : 16

ARMEMENT : H&K USP (+1)/ Griffes (-7)

DOMICILE : Kaboul, Afghanistan

DR. ANYA DANAGOVA



HISTORIQUE :

Anya Danagova est née à Prague en 1982 dans une famille d'artistes. Elle apprend le piano avec son père et le chant avec sa mère. Mais c'est plutôt les sciences et la médecine qui l'attire. En 2000, elle intègre la

faculté de La Sorbonne à Paris et suit des études de médecine. Une fois diplômée elle intègre les laboratoires de recherches du CNRS en 2005.

En 2007, ses travaux et ses recherches en génétiques attire la convoitise d'Omega International qui lui propose un pont d'or afin de rejoindre l'équipe de chercheurs dirigée par le Dr. Viktor Kevchenko dans un laboratoire secret en Afghanistan. Une fois sur place, elle participe sur ce qu'elle croit être des volontaires au projet *Hommes de pierre*, un programme expérimental en combinant nanotechnologie et génétique afin de créer des soldats plus résistants.

Elle travail à ce programme pendant deux ans avant de découvrir qu'Omega lui menti. Aidée par le Dr. Kevchenko, elle décide d'aider les cobayes et de révéler l'histoire au grand jour.

PERSONNALITÉ :

C'est une jeune femme très intelligente qui ne travaille que dans le but de repousser les limites de la science. Elle s'est aperçue un peu trop tard des applications de ses recherches et cherche à réparer ses erreurs.

APPARENCE :

Anya est une très belle jeune femme de 27 ans, grande et mince au charme slave. Avec de longs cheveux châtain qu'elle porte généralement en queue de cheval et des yeux bleus clairs qui lui donne un regard charmant et envoûtant.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites tout ce que vous pouvez afin d'aider les cobayes à retrouver un semblant de vie normale, c'est votre nouvelle mission.

DR. ANYA DANAGOVA			
FOR	10	EGO	17
CON	10	CHA	14
AGL	14	PER	13
APP	15	EDU	16

AGE : 27 ans

TAILLE : 1m78

POIDS : 56 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale
ACTIONS : 2
BONUS D'INITIATIVE : +2
BONUS AUX DOMMAGES : +0
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round
RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 2BG = 1BM □ □
END : 80
EQUILIBRE MENTAL : +5
FAIBLESSES : Sentiment de culpabilité
AVANTAGES : But supérieur, Don pour les langues
TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 13, Empathie 15, Rechercher 13, Vigilance 13
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 13, Persuasion 12, Psychologie 14
CONNAISSANCES : Anglais 16, Arabe 8, Chanter 12, Français 15, Informatique 12, Musique (piano) 13, Poisons et drogue 16, Premiers soins 17, Recueil d'informations 15, Russe 13
CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Biologie 16, Chirurgie 15, Médecine 16, Génétique 15
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 11, Corps à corps 12
ARMEMENT : pistolet hypodermique
DOMICILE : Afghanistan

DR. VIKTOR KEVCHENKO



HISTORIQUE :

Kevchenko est né à Kiev en Ukraine en 1946. Dans les années 70, il intègre les différents projets médicaux du gouvernement russe sur les aptitudes psychiques. Les projets sont arrêtés au début des années 80 pour fautes de résultats et de moyens. Il fuit la Russie à la fin des années 80 avec sa fille Irina et trouve refuge aux Etats Unis. Il travaille un temps pour le gouvernement américain sur l'élaboration de vaccins et sur des recherches génétiques. Il finit par entrer dans le privé au début des années 2000 et travail pour Omega International. En 2007, alors qu'il est en poste en Afghanistan afin de tester des nouveaux vaccins contre la malaria, il est enlevé par un groupe de Talibans qui le retient durant trois mois. Durant sa captivité, il élabore une arme chimique dévastatrice. Il est sauvé par un groupe de mercenaires travaillant pour Omega International. Il travail ensuite sur le projet *Hommes de pierre* pour

la firme. D'abord réticent, il finit par accepter lorsqu'Omega menace de tuer sa fille.

En 2009, il apprend que la firme arrête le projet et compte éliminer tous les témoins. Avec l'aide du Dr. Anya Danagova, il libère les cobayes et tente de les sauver afin de révéler l'affaire au public.

PERSONNALITÉ :

Le Dr. Kevchenko est extrêmement intelligent mais profondément affecté par ce qu'il a fait subir aux cobayes du projet *Hommes de pierre*. Il fera tout pour mettre sa fille en sécurité. Il ira jusqu'à donner sa vie pour elle.

APPARENCE :

Kevchenko est un grand homme d'une soixantaine d'années aux cheveux grisonnants et aux traits fatigués.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites tout ce que vous pouvez afin de mettre Irina en sécurité.

DR. VIKTOR KEVCHENKO			
FOR	13	EGO	19
CON	11	CHA	12
AGL	12	PER	13
APP	10	EDU	18

AGE : 63 ans

TAILLE : 1m81

POIDS : 86 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 90

EQUILIBRE MENTAL : -10

FAIBLESSES : Responsabilité (sa fille), Sentiment de culpabilité

AVANTAGES : But supérieur

TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 11, Empathie 14, Rechercher 15, Vigilance 10

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 11, Persuasion 15, Psychologie 11

CONNAISSANCES : Anglais 16, Arabe 13, Informatique 14, Poisons et drogue 17, Premiers soins 15, Recueil d'informations 15, Russe 18

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Biologie 18, Chirurgie 17, Médecine 18, Génétique 18

DOMICILE : Afghanistan

CHAPITRE 3



VENGEANCE !

RECONNECTION

Les Personnages arrivent enfin à Miami tôt dans la matinée, alors que les premiers rayons du soleil commencent à percer le ciel. Ils vont devoir s'organiser afin de mettre la main sur les nouveaux sérums mis au point dans les laboratoires de recherches d'Omega International.

S'ORGANISER

Tout d'abord, ils vont devoir trouver une planque où s'installer, ils ont 5000 mille dollars, cela devrait largement suffire. Ils vont également devoir chercher Irina Kevchenko, qui détient des informations sur l'objectif des Personnages. Puis ils vont devoir acheter du matériel au marché noir, armes, munitions, véhicules et équipements divers, cela va revenir très cher.

Les Personnages peuvent avoir amené des armes avec eux, récupérer sur les cadavres de leurs ennemis, ce qui ne sera pas très discret pour ce balader en ville et les seuls vêtements qu'ils possèdent sont ceux qu'ils portent. Ils n'ont pas pris de douche depuis des jours, heureusement pour les Personnages, ils connaissent un peu la ville, savent où aller pour trouver telle ou telle marchandise, mais le problème de l'argent reste le même. Plusieurs options s'offrent à eux, ils peuvent tenter de recontacter leur ancien chef, le Colonel Deladrier pour lui demander de l'aide ou alors se débrouiller seuls avec les moyens du bord. N'oubliez pas également qu'ils vont être pressés par le temps, ils ont de moins en moins de sérum.

TROUVER OÙ SE LOGER

Les Personnages sont à une vingtaine de km du centre de Miami, ils peuvent marcher, faire du stop ou encore voler une voiture. Dans tous les cas, ils trouveront facilement un motel où se reposer et réfléchir à un plan d'action.

Pour des raisons pratiques, disons qu'ils trouvent un petit motel à une dizaine de km du centre-ville, le *Three Palms Motel*, c'est un motel discret, propre et contenant de nombreuses chambres vides.

FAIRE DES EMPLETTES

Anya suggérera d'utiliser leur budget pour acheter quelques vêtements civils, ils en ont bien besoin et passeront plus facilement inaperçus qu'avec des treillis militaires. Anya ira également faire quelques achats dans une pharmacie, prendra un kit de premiers secours, des instruments chirurgicaux et plusieurs doses d'antibiotiques, on ne sait jamais, ça peut toujours être utile.

MARCHÉ NOIR

Ils peuvent également entrer en relation avec divers trafiquants d'armes locaux, afin d'acheter des armes et du matériel, mais bien entendu ils n'auront pas les moyens suffisants. Demandez-leur de faire une liste et calculer le budget requis.

APPELER DELADRIER

Si l'un des Personnages ne le suggère pas, utilisez l'un des membres survivants de Bravo 7. Il suggérera aux Personnages qu'ils peuvent tenter de recontacter leur ancien chef, il les a toujours couverts et ils ont du respect pour lui. Bien sûr, il se peut que certains soient réticents à cette idée, mais dans le fond, ils savent qu'ils n'ont pas le choix, il leur faut quelqu'un de l'intérieur pour pouvoir entrer sans risquer d'y aller à l'aveuglette.

Deladrier sera surpris de l'appel et croira tout d'abord à une blague de mauvais goût, puis, lorsque les Personnages lui apporteront la preuve que c'est bien eux au téléphone ils pourront conclure d'un rendez-vous. Deladrier suggérera *Los Locos*, un bar dans le quartier cubain, un lieu familier que tous les Personnages connaissent. Il viendra seul.

LOS LOCOS

C'est un petit bar sans prétention, essentiellement fréquenté par les habitués et les habitants d'origine cubaine, la cuisine y est convenable et l'ambiance est conviviale. Deladrier finit par arriver, les Personnages sont déjà là. Il n'en croit pas ses yeux et demandera tout de suite ce qui s'est passé en Afghanistan il y a deux ans. Après que les Personnages aient terminé de raconter leurs mésaventures, Deladrier fulminera en insultant Cochrane, ce pourri les a trahi, il a trahi toute la compagnie.

CE QUE SAIT DELADRIER

Il dira aux Personnages que Cochrane lui a rapporté que tous les membres de Bravo 7 sont morts en action durant la mission en Afghanistan, qu'ils étaient tombés sur une embuscade lors de leur retraite et que leur hélicoptère a été abattu. Depuis, il est dans un bureau et lui et son équipe servent d'analystes pour les autres compagnies Bravo. Il dira également qu'il ne sait rien du projet *Hommes de pierre* mais qu'il pourra toujours se débrouiller pour avoir des renseignements, Wade Bergstein, le spécialiste informatique de la compagnie, peut très facilement craquer le serveur principal d'Omega et obtenir toutes les informations qu'ils désirent.

En ce qui concerne l'équipement et les armes, Deladrier connaît la personne qui pourra leur en fournir.

DE VIEILLES CONNAISSANCES

Deladrier passera alors un coup de file et demandera un certain Carlos. Il notera une adresse et demandera aux Personnages de l'accompagner. La voiture de Deladrier ne peut prendre que 4 passagers, les autres devront rentrer au motel ou encore pourront les suivre en taxi ou en voiture, s'ils en possèdent une.

Après une dizaine de minute la voiture s'arrête dans le quartier des entrepôts. Tout à l'air calme et il n'y a pas un chat. Deladrier conduit alors les Personnages vers un entrepôt vétuste, deux hommes de type hispanique gardent l'entrée, les Personnages remarqueront qu'ils sont armés. Le Colonel se présentera et les gardent ouvriront la porte, les Personnages pénétreront alors dans un immense entrepôt remplis de voitures de luxe, de matériels informatiques ainsi que de nombreuses armes. Une véritable caverne d'Ali Baba.

Deladrier ira directement vers un homme basané d'une cinquantaine d'années, très bien habillé aux cheveux longs noirs et au visage buriné, fumant un énorme cigare. L'homme sourira et se présentera comme étant Carlos Batista. Après les avoir salué, il demandera ce qu'il peut faire pour eux.

CARLOS BATISTA

Batista est un trafiquant en tout genre d'origine cubaine. Il peut fournir aux Personnages tous ce qu'ils demandent pourvu qu'ils y mettent le prix.

Il a de nombreuses relations à Miami et dans toute la Floride. C'est également un anti-Castro très engagé et il aide régulièrement des réfugiés à trouver un logement, du travail et facilite leurs demandes de régularisation.

Il demandera à Deladrier ce qu'il peut pour lui, les Personnages pourront alors faire une liste de ce qu'ils ont besoin. Deladrier ajoutera qu'ils auront besoin de retrouver une personne nommée Irina Kevchenko au plus vite et qu'elle est peut être sous surveillance.

ORGANISATION

Une fois une liste de matériel établie, Deladrier passera quelques coups de file à Wade Bergstein et Eliza Smart afin qu'ils soient au courant du retour de Bravo 7 et de la trahison de Cochrane. Bergstein fouillera alors les serveurs d'Omega international afin d'avoir plus de renseignements sur le projet *Hommes de pierre* et Smart fera sortir des plans détaillés du Harding Plaza ainsi que des laboratoires de recherches. Une fois ceci fait, les Personnages ont rendez-vous chez Bergstein pour un briefing.

CHEZ WADE

Wade Bergstein habite un grand appartement dans le centre de Miami, en face de la mer. Lorsque l'on entre à l'intérieur, on a l'impression d'être dans une chambre d'adolescent ; des chaussettes sales sur le sol, des posters partout sur les murs, des figurines sur les meubles, une impressionnante collection de bande-dessinées. Bergstein s'excusera pour le désordre et dira aux Personnages qu'il est très heureux de les voir puis il leur fera part de ses découvertes. Eliza Smart arrivera peut après.



COMPLÉMENT D'INFORMATIONS

Wade a piraté le serveur central d'Omega International et a put ainsi accéder à de nombreuses informations relative au projet *Hommes de pierre*. Il a découvert qu'il y a un an, Cochrane a ordonné le transfert de toutes les informations sur les prototypes développés en Afghanistan afin qu'ils soient étudiés au centre de recherches du Harding Plaza. Il sait également que de nouveaux nano-bots ont été conçus dans le laboratoire et que d'autres expérimentations ont été effectuées dans un autre site appelé Cooper's Islands. Il n'a aucune idée d'où peut se trouver cet endroit.

Si les Personnages interrogent Deladrier, il dira que Cooper's Islands est un archipel isolé du Pacifique où Omega International a installé des usines dans les années 70, la position exacte est un secret bien gardé que seuls quelques hauts responsables connaissent, malheureusement Deladrier n'a pas cette information. Wade ajoutera qu'il pourra trouver l'information s'il arrive à se connecter à l'ordinateur personnel de Jonas Harding, le PDG d'Omega International.

Eliza Smart arrive en pleine conversation, elle a passé sa journée à récupérer les plans des étages qui intéressent les Personnages, ainsi que les plans des systèmes de sécurité. Elle a même commencé l'ébauche d'une stratégie pour entrer et sortir du Harding Plaza. Elle dira également que la sécurité a été renforcée dans l'immeuble depuis que les Personnages ont quitté Kaboul, Cochrane a fait doubler toutes les gardes. Elle avertira les Personnages que Max Cochrane se trouve actuellement à Miami.

LA MISSION AVANT LA VENGEANCE

En apprenant cela, les Personnages voudront très certainement aller directement faire la peau à Cochrane, mais Anya leur expliquera que leur priorité numéro 1 est la récupération du nouveau sérum et par conséquent leur propre survie. Une fois qu'ils seront débarrassés de leur nano-dépendance, ils pourront à loisir partir trucidier Cochrane mais pas avant. Ce serait trop risqué et ils n'ont pas le droit à l'erreur.

C'est précisément à ce moment là qu'une horrible idée germe dans la tête de Sergei Pansenko, le pilote attiré de Bravo 7, afin d'assurer sa propre survie, il va vendre les Personnages à Omega International en échange du sérum. Dès que les Personnages auront accès à des téléphones, il appellera Cochrane et conclura un marché, sa survie contre l'équipe. Il les trahira à la fin de la mission. Pansenko est une ordure et les Personnages vont l'apprendre à leurs dépens.

NOËL EN AVANCE

Le lendemain, Deladrier prévient les Personnages que le matériel qu'ils ont commandé est prêt, il leur demande de les rejoindre là où ils ont vu Carlos pour la première fois.

Voici un petit exemple de liste de matériel que les Personnages devraient demander pour la mission, les annotations en italique entre parenthèse sont les équipements que Carlos peut fournir :

- **Armes de poing** (*Beretta 92F, H&K USP, IMI Desert Eagle, Glock 17*).
- **Pistolets-mitrailleurs** (*H&K MP5K, IMI Mini UZI, Steyr TMP, TDI Kriss SV*).
- **Fusils à pompe** (*Mossberg M500, Mossberg M590, Remington M870 MCS*).
- **Fusils d'assaut** (*Colt M4A1, FN SCAR-L, H&K G36K, AKR-74U, SIG SG551*).
- **Fusils à lunettes** (*Remington M40A1, Cheytac M200, Dragunov SVD, VSSK*).
- **Armes lourdes** (*M249 SAW, lance-grenades H&K 69A1 40mm*).
- **Munitions et chargeurs supplémentaires** (*standard, pointe creuse, perce-blindage*).
- **Accessoires pour armes à feu** (*viseurs laser, lunettes de visée 2x, lunettes de visée point rouge, lampe d'appoint M3, silencieux, lance-grenades 40mm d'appoint, masterkey system calibre .12*).
- **Explosives** (*C-4 et détonateurs, grenades à fragmentation, grenades fumigènes, grenades flash bang*).
- **Protections** (*Gilets en pare-balles*).
- **Équipements de surveillance vidéo et d'écoute, matériels informatiques, PDA et téléphones portables**.
- **Vêtements** (*treillis et vestes noirs, gants et cagoules*).
- **Autres équipements** (*communicateurs ondes courtes, couteaux de combat, poignards, lunettes de vision nocturne, Taser X26^C, lampes torches maglite, etc.*).
- **Véhicules** (*van Ford Ecoline noir, voitures de sport diverses, motos*).

Si les Personnages ont d'autres idées qu'ils n'hésitent surtout pas, c'est Deladrier qui paye autant se faire plaisir, il a réussi à débloquer une partie de leur argent du dernier contrat soit une somme de 450 mille dollars.

Toute la marchandise est ensuite disposée dans le véhicule, prête à l'emploi. Carlos remercie Deladrier et les Personnages et leur dira également qu'il les rappellera dans l'après-midi concernant les informations sur Irina Kevchenko.

LA DANSEUSE, LES BRUTES ET LE TRUAND

Un peu plus tard la même journée, le téléphone de Deladrier sonne ; c'est Carlos qui vient aux nouvelles. Il a retrouvé la trace d'Irina Kevchenko. Il demande aux Personnages de le retrouver au *Blue Laguna Club* vers 22h ce soir.

LE BLUE LAGUNA CLUB

Il s'agit d'un club réputé pour sa téquila et ses danseuses.

L'ambiance est chaude et électriques. Les Personnages n'ont pas de mal à trouver Carlos, il est à une table dans l'arrière salle, avec une vue imprenable sur le podium où défilent des danseuses plus belles les unes que les autres. Il leur dira qu'il a trouvé l'adresse d'Irina

Kevchenko, elle habite un appartement dans la banlieue de Miami et elle est inscrite à l'université en cours d'anthropologie et de sociologie. Si les

Personnages demandent ce qu'ils font ici, Carlos répondra simplement qu'Irina travaille là en tant que danseuse puis pointe du doigt avec un regard lubrique la magnifique jeune fille blonde totalement nue qui vient de finir son numéro, c'est elle, c'est Irina Kevchenko. Ici elle se fait appeler Anastasia.

ETROITE SURVEILLANCE

Carlos signalera aux Personnages qu'Irina est surveillée par des types en permanence, au début il pensait à des videurs de la boîte mais il s'agit d'équipe qui se relais. D'après ce qu'il sait, il y a deux équipes, une chargée de la surveiller lorsqu'elle est au travail et une autre est chargée de la surveiller lorsqu'elle est chez elle ou à l'université. Ils sont équipés d'armes de poing.

DANSE CONTACT

Approcher Irina sans attirer l'attention ne sera compliqué, après son numéro, elle se ballade dans

la salle et propose aux clients des danses contacts privées. Les

Personnages pourront alors l'approcher à ce moment là et pourront lui tirer les vers du nez.

Irina parlera si les Personnages sont assez convainquant ou qu'ils parlent de son père.

CE QU'IRINA SAIT

Irina n'a pas vu son père depuis plus de deux ans, il lui envoyait régulièrement des lettres ou des mails, l'informant sur sa santé mais ne parlait jamais de son travail avec elle. Hier, elle a reçu un colis provenant d'Afghanistan qu'elle n'a pas encore ouvert.

Si les

Personnages lui disent que son père est mort, Irina risque fort d'être choquée et bouleversée, cela attirera l'attention des videurs mais aussi des hommes chargés de sa surveillance. S'ils sont convainquant elle leur dira de l'attendre dehors, elle termine son service à 1h du matin.



TENTATIVE D'ENLÈVEMENT

Alors que l'heure du rendez-vous avec Irina approche, les Personnages partent vers la sortie afin de la rejoindre. Sur le parking plongé dans l'obscurité, demandez-leur de faire un jet en **Vigilance**, s'ils réussissent ils entendront des bruits de lutte et des cris étouffés au fond du parking. En se dirigeant vers les bruits ils découvriront quatre hommes cagoulés tentant de faire monter Irina de force dans une Range Rover grise. Les hommes sont armés et n'hésiteront pas à tirer. Ils sont là parce qu'ils ont vu Irina leur parler et qu'ils les ont reconnu, ils veulent savoir ce qu'ils se sont dit.

S'ils parviennent à enlever Irina, ils la conduiront dans une cabane dans les Everglades où elle sera torturée puis tuée, son cadavre sera ensuite livré aux alligators qui grouillent dans le secteur et ne sera jamais retrouvé. S'ils parviennent à leur fin, laissez tout de même une chance aux Personnages de la retrouver ; l'un des hommes de mains a été laissé pour mort sur le parking et les Personnages pourront le faire parler afin d'avoir l'adresse de la planque dans les Everglades, ils pourront alors intervenir avant qu'ils ne tuent Irina. Ils la retrouveront en état de choc, mais vivante.

Ces hommes ne sont pas des soldats aguerris comme les Personnages mais de simples hommes de mains qu'Omega International utilisent en sous-traitance, les vaincre ne sera pas bien difficile.

Si les Personnages ont le dessus, les agresseurs tenteront alors de tuer Irina, s'ils y parviennent, les Personnages pourront toujours récupérer les clés de son appartement dans son sac. Ils devront partir vite car les coups de feu ont alerté le voisinage qui a prévenu la police.

L'APPARTEMENT D'IRINA

Une fois la menace éradiquée, les Personnages accompagnent Irina jusqu'à son appartement. Un autre groupe de deux hommes travaillant pour Omega International attend en bas de chez elle, planqués dans une BMW noire. Un simple jet de **Vigilance** permettra de les repérer.

Pris vivants ils ne mettront pas longtemps pour dire pour qui ils travaillent, Max Cochrane. Ils avaient pour instruction de surveiller les allers et venues d'Irina et de prendre des photos des personnes qu'elles rencontraient. Ils faisaient ensuite leur rapport à un agent d'Omega International nommé Martin North, un Séraphin obéissant à Cochrane.

Une fois la menace dissipée et Irina en sécurité, elle montrera le fameux colis de son père aux Personnages. S'ils se rendent seuls à l'appartement ils trouveront le colis sur la table de la cuisine, juste après la porte d'entrée.

LE COLIS

Il s'agit d'une enveloppe de format A4 en papier craft contenant une centaine de pages ainsi qu'un CD-Rom. Les pages détaillent avec précision les travaux des deux dernières années du Dr. Kevchenko sur le projet *Hommes de pierre* et le CD-Rom contient toutes les données nécessaires pour continuer ou améliorer ses recherches.

Le colis contient également une lettre rédigée en russe à l'attention d'Irina, il s'agit d'une note écrite de la main du Dr. Kevchenko, expliquant que si elle lit ceci c'est qu'il est mort et qu'il l'averti de l'arrivée des Personnages, qu'elle devra leur remettre le contenu de cette enveloppe puis qu'elle devra partir loin et se cacher, des hommes dangereux sont après ces recherches et il ne faut pas qu'elles tombent entre leurs mains.

LES NOTES DE VIKTOR KEVCHENKO

Les notes du Dr. Kevchenko intéresseront grandement Anya, cela lui permettra de mieux comprendre ces recherches et permettra de trouver un vaccin pour délivrer les Personnages de leur nano-dépendance. Il faudra pour cela qu'elle dispose de nouveaux échantillons de nano-bots, ceux qu'Omega International garde dans son centre de recherches au Harding Plaza, afin d'analyser la nouvelle souche et la comparer à l'ancienne. Une fois cela fait elle n'aura plus qu'à isoler les différences entre les deux souches et dupliquer ces différences dans le sang des Personnages afin de les sauver. Bien entendu, il lui faudra un équipement médical de pointe pour réaliser tout cela, les Personnages pourront s'organiser avec Carlos, avec un peu de persuasion et un bon paquet de dollar, il pourra leur trouver tout l'équipement nécessaire.

PROTÉGER LA DANSEUSE

Si les Personnages sauvent la vie d'Irina, ils doivent la mettre à l'abri, elle n'est plus en sécurité à Miami et après tout, ils l'ont promis à son père. Ils pourront s'arranger avec Carlos afin de lui faire quitter la ville, voir le pays discrètement.

Irina rassemblera quelques affaires et disparaîtra de la circulation, Eliza Smart lui fabriquera une nouvelle identité et lui fournira de quoi tenir le temps qu'elle trouve un travail là où elle ira. Pour des raisons de sécurité, les Personnages ignoreront la destination d'Irina. Si tout se met en place, Irina quittera Miami pour une destination inconnue dans les 24 heures.

Bien sur, les Personnages peuvent également laisser Irina se débrouiller seule, si c'est le cas, elle sera retrouvée morte dans son appartement deux jours plus tard.

HARDING PLAZA

Grâce aux divers plans que Wade et Eliza ont put obtenir, les Personnages vont pouvoir organiser l'infiltration du Harding Plaza et récupérer les échantillons dont ils ont besoin. La tâche ne sera pas facile et il faudra qu'ils élaborent un plan pour parvenir à leur fin. Deladrier ébauchera une stratégie puis sépara le groupe en trois équipes.

COMPOSITION DES ÉQUIPES

L'équipe 1 est composée des Personnages, ce sont eux qui prendront le plus de risques, vous pouvez y ajouter un autre membre comme Gary Ashton, le spécialiste en infiltration de la compagnie.

L'équipe 2 sera composée d'Ilona et de Clayton. Clayton attendra dans le camion et Ilona se mettra en position sur un immeuble voisin afin de couvrir leur fuite.

L'équipe 3 sera composée de Deladrier, d'Eliza Smart, de Wade Bergstein et de Pansenko. Ils seront en charge de guider l'équipe 1 depuis l'appartement de Wade. Pansenko s'arrangera pour être dans la troisième équipe afin de récupérer les données que l'équipe 1 aura envoyée à Wade et faire le ménage derrière lui.

OBJECTIFS

Le premier objectif est d'atteindre la boîte de dérivation principale se trouvant dans les sous-sols du bâtiment afin de pouvoir prendre le contrôle des caméras de surveillance et de maîtriser toutes les alarmes, une fois cela fait, Wade sera en mesure de contrôler toutes les portes et toutes les caméras du

Harding Plaza, il pourra alors les couper ou encore freezer les images lorsque les Personnages passeront devant.

Le second objectif sera de pénétrer jusqu'au 25^{ème} étage là où se trouve le centre de recherches le plus discrètement possible et pénétrer dans le laboratoire. Wade pourra guider les Personnages afin qu'ils évitent les agents de sécurité.

Le troisième objectif sera de se rendre au 34^{ème} étage dans le bureau de Jonas Harding afin de pirater son ordinateur, Wade leur confiera un appareil lui permettant de se relier depuis chez lui à l'ordinateur d'Harding et récupérer toutes les données qu'il contient qu'il sauvegardera sur son propre PC. Une fois cela fait, il cherchera les

coordonnées de Cooper's Islands et toutes autres informations utiles.

Une fois les objectifs atteints, les Personnages devront revenir chez Wade avec les échantillons et s'organiser pour la suite.

HARDING PLAZA, SOUS-SOLS

Pénétrer dans les sous-sols ne sera pas bien compliqué grâce aux plans fournis par Eliza. Les Personnages entrent par le parking sous le bâtiment et n'ont qu'à forcer la porte du sous-sol.

Cambriolage

Un jet de **Electronique** seront nécessaires afin d'ouvrir la porte et pour ne pas déclencher les alarmes. Après avoir ouvert la porte, les Personnages descendent le long d'un escalier les menant dans une grande salle bourrée de plusieurs dizaines de panneau électrique, après avoir trouvé le bon panneau, ils devront faire un jet en **Electronique** avec une marge de 5 pour se relier aux caméras de surveillance et couper les alarmes.



LE CENTRE DE RECHERCHES

Une fois les caméras sous contrôle et les alarmes coupées, se rendre au centre de recherches ne sera pas compliqué. Wade enverra les plans en temps réel sur les PDA des Personnages et les guidera. Ils doivent maintenant se rendre vers les conduits d'aération afin de pénétrer dans l'enceinte des laboratoires en toute discrétion. Demandez quelques jets en **Escalade** avec un bonus de +5 s'ils ont du matériel, ils ont tout de même plus de 25 étages à monter avant de se retrouver dans le système d'aération du centre de recherches.

Une fois l'escalade terminée, Wade dirige les Personnages vers une bouche d'aération et les guide vers un débarras vide, de là ils pourront infiltrer les laboratoires d'Omega International. Il y a trois caméras (A) rotatives couvrants les couloirs ainsi que des gardes qui font des rondes régulières.

25^{ÈME} ÉTAGE, LABORATOIRES DE RECHERCHES D'OMEGA INTERNATIONAL

- 1) **Débarras** : il s'agit de la pièce contenant les conduits d'aération qui leur a permis d'entrer. La pièce est de taille moyenne et contient des produits d'entretien et divers équipements médicaux en réserve. La porte est fermée à clé et il faudra un jet de **Cambriolage** pour crocheter la serrure.
- 2) **Bureaux** : il y a plusieurs bureaux. Ils appartiennent aux chercheurs et aux médecins qui travaillent à cet étage. Les Personnages pourront les utiliser pour se cacher afin d'éviter les agents de sécurité.
- 3) **Laboratoires médical** : c'est dans cette pièce que ce trouve les échantillons de nano-bots, dans un coffre fermé par clé magnétique. Il faudra que Wade force la sécurité électronique de la serrure pour y avoir accès. La pièce est remplie d'ordinateurs et d'équipements médicaux de pointes. Il y a de nombreuses cages contenant des animaux ; chiens, chats, etc.
- 4) **Salles d'opération** : il s'agit de salles d'opération très bien équipées. C'est dans ces pièces que les médecins font des testes sur les cobayes humains.
- 5) **Salles d'incubation** : c'est ici que sont préservées les différentes recherches génétiques de la firme. Il y a notamment une cuve au fond de la pièce, le même

genre de cuve dans laquelle les Personnages étaient enfermés au début de cette aventure. Il y a à l'intérieur un Omega Sol ; une créature maigre et décharné à la peau noire et craquelée rappelant l'aspect de la pierre. La créature est inerte et semble dormir.

- 6) **Post de sécurité** : chaque étage important contenant du matériel sensible possède un poste de sécurité. Il y a dans cette pièce deux agents de sécurité en permanence regardant les caméras de l'étage. Un autre agent fait des rondes toutes les 30 minutes. En cas de problème, ils ont à leur disposition des tonfa, des Taser X26^C, des Glock 17 ainsi que des H&K MP7 PDW. Ils peuvent aussi à tout moment appeler des renforts se trouvant aux étages inférieurs ou supérieurs.
- 7) **Ascenseurs** : il y a deux ascenseurs par étages permettant d'accéder à une grande partie du complexe. Pour accéder aux derniers cinq étages il faut une clé et un code. Les escaliers de service se trouvent juste à côté. La porte est verrouillée.

RONDES DES AGENTS DE SÉCURITÉ

L'agent de sécurité fait une ronde toutes les 30 minutes et vérifie si toutes les portes sont bien fermées, puis il est remplacé par un autre agent qui fait la même chose. Les agents n'entrent généralement pas dans les pièces de l'étage sauf s'ils remarquent que quelque chose ne va pas.



INFILTRATION EN SILENCE

Si les Personnages font cela comme il faut, les agents de sécurité ne s'apercevront même pas de leur présence. Ils pourront repartir avec les échantillons comme ils sont venus, en silence et en toute discrétion.

Une fois la mission accomplie, les Personnages repartent vers le débarras et regagnent les conduits d'aération. Ils doivent maintenant monter encore une dizaine d'étages afin de se rendre dans le bureau de Jonas Harding et pirater son ordinateur.

LE BUREAU DE JONAS HARDING

Alors que les Personnages se tortillent dans les conduits, guidés par Wade, ils débouchent juste au-dessus du bureau d'Harding, au 34^{ème} étage. Le bureau est vide et plongé dans l'obscurité et le silence. Quelques visses enlevées plus tard, ils sont à l'intérieur.

34^{ÈME} ÉTAGE, BUREAU DE JONAS HARDING

Le bureau d'Harding est immense. Il possède une vue semi-panoramique et de nombreuses pièces. De nombreux placards et tiroirs dissimulent les différents dossiers en cours.

- 8) **Dressing** : cette pièce contient un grand dressing avec une dizaine de costume de grands couturiers. En fouillant un peu et en réussissant un jet de **Rechercher** avec une marge de 5, ils trouveront un coffre dissimulé dans le sol (B). Un jet d'**Electronique** avec une marge de 10 sera nécessaire pour l'ouvrir. A l'intérieur il y a 120 milles dollars en liquide, des contrats passés avec les gouvernements de plusieurs pays concernant de l'armement et du matériel, mais rien ne concernant le projet *Hommes de pierre*.
- 9) **Salle de bain** : le bureau d'Harding est également muni d'une salle de bain avec une grande douche et des toilettes. La douche à l'air de n'avoir pas servie et semble comme neuve.
- 10) **Bureau** : le bureau est en bois travaillé, il contient un ordinateur personnel. Les Personnages devront tout d'abord cracker le mot de passe avant de faire quoi que ce soit. Il suffira de connecter l'ordinateur, Wade s'en chargera à distance.

- 11) **Bureau de la secrétaire** : isolé par une grande porte en bois massive du bureau de Jonas Harding, le bureau de sa secrétaire Miss Worthington, est tout aussi luxueux. Il contient également un ordinateur, mais ce qui se trouve à l'intérieur n'intéressera pas les Personnages.

PIRATER L'ORDINATEUR

Une fois à l'intérieur du système, Wade demande aux Personnages de connecter l'appareil qu'il leur a confié à l'ordinateur. Une fois cela fait et après quelques manipulations, le téléchargement commence et Wade copie l'intégralité des disques durs. Il y en a pour 20 minutes.

VISITE SURPRISE

Alors que le transfert en est à la moitié, ils sont prévenus par Ilona, en poste sur le toit d'un immeuble voisin, que la voiture d'Harding vient d'entrer dans le parking. Clayton confirmera alors qu'Harding est en train de monter. Wade, regardant les images des caméras de surveillance de l'immeuble, avertira les Personnages qu'ils se trouvent dans l'ascenseur et monte directement à son bureau, il est accompagné par trois gardes du corps. Wade leur dira de se planquer, ils ne doivent pas risquer d'être découvert. 5 minutes plus tard, Harding débarquera dans son bureau.

Les Personnages devront alors improviser et réussir un jet de **Discrétion** afin de se cacher le temps qu'Harding fasse ce qu'il est venu faire dans son bureau. Deladrier dira aux Personnages qu'il n'est pas rare qu'il vienne de temps en temps le soir à son bureau pour prendre un dossier puis repartir.

Harding se met à fouiller dans les placards et sort un épais dossier, ses gardes du corps son avec lui et ne bougent pas. Puis après un instant il ordonnera à ses hommes de l'attendre dans le hall et de le laisser seul sur un ton assez sec. Les hommes s'exécutent immédiatement. Harding est maintenant seul dans la pièce. Il pose alors le dossier sur le bureau, ferme la porte à clé et dira d'un ton calme « *Nous sommes seuls à présents, vous pouvez sortir* ».

UNE DISCUSSION AVEC LE PATRON

Attendez la réaction des Personnages, s'ils hésitent trop longtemps, Ashton, le membre de Bravo 7 qui les accompagnent, sortira le premier, arme en main et pointera la tête d'Harding, il attendra que ses compagnons sortent de l'ombre.

Harding dira qu'il est impressionné, il ne pensait pas que quelqu'un aura l'audace de vouloir l'attaquer dans son propre bureau. Il demandera alors aux Personnages qui les a envoyé.

Harding semblera totalement décontracté et ne pas percevoir les Personnages comme une réelle menace. Il se servira un verre et sera même disposé à répondre à leurs questions. Dès que les Personnages aborderont le projet *Hommes de pierre*, Harding semblera surpris voir même intrigué, il ne sait pas du tout de quoi ils parlent et voudra en savoir plus. Si les Personnages lui parle de la trahison de Cochrane en Afghanistan, Harding changera de ton et dira qu'il n'a strictement rien à voir avec cela. Il semble sincère.

Le dispositif de Wade semble avoir terminé le chargement, Wade prévient alors les Personnages qu'il a reçu les données et qu'il va commencer le décodage. Il leur conseille de filer en vitesse. Il n'a pas le temps de finir sa phrase que la communication se coupe brutalement.

Pansenko vient de passer à l'action ; il vient de couper la communication avec l'équipe 1 et l'équipe 2, puis il a ensuite maîtrisé Deladrier, Eliza, Wade et Anya. Lorsqu'ils retourneront à l'appartement de Wade ils auront une horrible surprise.

DOUBLE JEU

Alors que les Personnages sont encore dans le bureau d'Harding, menaçant ce dernier, ils seront prévenu qu'une alarme silencieuse vient de déclencher dans l'immeuble et que de nombreux agents de sécurité montent à leur étage.

Les Personnages n'ont pas énormément d'option, ils peuvent prendre Harding en otage afin

de gagner du temps mais ce dernier semblera plutôt amusé de la situation et dira simplement que les commanditaires des Personnages semblent les avoir trahis.

UN AIR DE DÉJÀ-VU

Les Personnages n'ont pas 36 solutions, les agents de sécurité seront bientôt là, Harding dira que la meilleure solution pour eux est de se rendre, que

cela n'a pas besoin de finir dans un bain de sang.

Ils peuvent gérer la situation comme ils l'entendent, sachant

qu'Harding est un Lictor, il va s'avérer être un adversaire coriace.

Il attaquera les Personnages au premier signe de violence contre lui, il laissera tomber sa canne et le numéro du vieil homme sans défense et passera à l'action, ne laissant pas le temps aux

Personnages de réagir. Il pense même pouvoir tous les abattre avant que les agents de sécurité ne débarquent.

CONTRE TEMPS

Les Personnages n'auront que très peu de temps pour se débarrasser d'Harding et repartir avant d'être submergés d'ennemis. Clayton a commencé à poser des charges explosives sur les portes du parking afin de s'échapper et Ilona est prête à les couvrir dès qu'ils seront dehors. Harding ne prendra sa forme de Lictor que lorsqu'il aura encaissé un premier BM. Il se battra jusqu'à la mort. Les agents de sécurité et les gardes du corps d'Harding (des Serfs) défonceront les portes et débarqueront, ils sont une dizaine. Puis viendra une seconde vague quelques minutes plus tard.



THE FAST AND THE FURIOUS

Les Personnages repartent comme ils étaient venus, bizarrement, le retour et beaucoup plus rapide que l'aller. Clayton attend toujours les Personnages dans le van, prêt à partir. Une fois tout le monde à l'intérieur, il déclenche les charges et fait exploser les portes du parking, de nombreux agents de sécurité commencent à sortir du bâtiment et se dirigent vers l'entrée du parking. Ilona fait alors le ménage et dégage l'accès avec son fusil à lunettes, assurant une retraite presque sans trop de problème aux Personnages. Les véhicules d'Omega International s'engagent alors dans une course poursuite avec le van des Personnages.

Demandez des jets de **Conduire** si s'est l'un des Personnages qui est au volant, sinon, laissez Clayton gérer la conduite, par contre si les Personnages tirent sur leur poursuivants ils auront un modificateur de -5 à leurs jets de dé.

Gérer la poursuite grâce au petit tableau ci-dessous en comparant les marges de réussite des jets de **Conduire** des deux conducteurs.

La poursuite devrait être un moment intense, s'il y a trop de problème faites intervenir Ilona. Elle rattrapera le van en moto et les aidera à se défaire des poursuivants.

Marges	Différence en faveur du poursuivant	Différence en faveur du poursuivi
0	Statu quo	Statu quo
1-5	La distance décroît de ¼	La distance a augmenté de ¼
6-10	La distance décroît de ½	La distance a doublé
11-15	Les véhicules sont à quelques mètres	La distance a quadruplé
16 et +	Les véhicules sont côte à côte	Le poursuivant est semé

Le véhicule des Personnages est un van de marque Ford Ecoline, ses caractéristiques se trouvent ci-dessous :

Vitesse : 150 km/h

Accélération/ Décélération : -2

Maniabilité : +0

Protection : 5

Localisations	Résultat du D20	Malus de visée	Blindage
Carrosserie	1-8	-2	=Protection
Vitre avant/ arrière	9-12	-4	
Vitre de coté	13-15	-5	
Conducteur/ passagers	16-17	-6	
Moteur	18-19	-6	=Protection
Pneus	20	-8	

Leurs poursuivants sont équipés de Hummer H2 SUT, il y en a trois.

Vitesse : 210 km/h

Accélération/ Décélération : +1

Maniabilité : +2

Protection : 5

Avec de la chance et de l'adresse, les Personnages arriveront à éliminer leurs poursuivants. Ils ont emporté ce qu'ils étaient venu chercher.

POR TES PIÉGÉES

Arrivé devant l'appartement de Wade, tout est étrangement calme, les lumières sont toutes éteintes et personnes ne répond au téléphone et la voiture de Deladrier n'est plus là.

Devant la porte d'entrée, demandez à chacun d'entre eux de faire un jet de **Vigilance** avec une marge de 10, si aucun des Personnages ne réussit le jet, Clayton avertira les Personnages de ne pas ouvrir, il vient de repérer un fil dans l'encadrement de la porte, l'entrée est sûrement piégée. Un autre jet permettra de découvrir que la porte de derrière est également piégée. Les Personnages devront passer par les fenêtres.

DEUX MORTS, DEUX DISPARUS

Une fois à l'intérieur, les Personnages découvriront le corps de Wade allongé près de l'ordinateur, l'unité centrale a reçu un tir groupé de trois balles qui a totalement détruit le disque dur. Wade est encore en vie mais n'en a plus pour longtemps.

Si les Personnages font le tour des pièces ils découvriront le corps d'Eliza Smart sur le lit. Elle est nue étendue sur le ventre, ses poignets menottés aux montants, un oreiller criblé de balles sur la tête, son visage est totalement méconnaissable et troué de plombs. Pansenko l'a violé puis l'a tué. Deladrier et Anya ont disparut, les dernières ampoules de sérum également. Pansenko les a emmené avec lui au le port, il a ordre de rejoindre Cochrane au port enfin d'embarquer sur le Jéricho.

Wade à trois balles dans la poitrine, il s'est vidé de son sang, il ne cessera de répéter le nom d'Eliza tout en montra du doigt un meuble juste en face de lui, sur ce meuble se trouve une photo de lui et d'Eliza. Si les Personnages fouillent le meuble en question et réussissent un jet en **Rechercher**, ils trouveront un compartiment secret où ce trouve un disque dur de 1TO relié à son unité central par un câble sous le planché.

Si les Personnages demandent qui lui a fait ça, il crachera dans son dernier souffle le nom de Pansenko.

SAUVEGARDE

Le disque contient toutes les données de l'ordinateur de Wade qui se sauvegardent automatiquement toutes les 5 minutes. Il contient toutes les informations dont les Personnages auront besoin pour la suite, il leur suffira juste d'entrer le code d'accès qui est le prénom « *Eliza* ».

DÉCRYPTER LES DONNÉES

Il faut que les Personnages relient le disque à un ordinateur et entrent le code d'accès pour décrypter toutes les données. Une fois le disque branché et le code entré, un logiciel de décryptage se met en route automatiquement et décrypte les données. Quelques minutes plus tard, les Personnages ont accès à toutes les informations du disque.

En réussissant un jet d'**Informatique** ils trouveront la localisation de Cooper's Islands, à 150 km de l'archipel d'Hawaïi, les Personnages disposent de photos satellites des deux îles et de leur emplacement. En faisant quelques recoupements ils trouveront un mail provenant de la capitainerie du port de Miami annonçant que tout est en ordre pour le départ de ce soir. Le nom du bateau est le Jéricho et il ce trouve embarcadère numéro 8.

LE PORT

La nuit est déjà bien entamée lorsque les Personnages arrivent au port. L'endroit semble totalement désert, exception faite de l'embarcadère numéro 8 où ce trouve un bateau cargo de belle taille baptisé Jéricho. Une équipe de dockers est en train de terminer le chargement de plusieurs conteneurs. Le bateau est sur le départ.

LA CAPITAINERIE

A cette heure-ci la capitainerie est vide, les Personnages n'auront aucun mal à pénétrer à l'intérieur. En vérifiant les manifestes des différents bateaux ils trouveront celui du Jéricho. Apparemment il ce rend à Hawaïi, tout près de Cooper's Islands. Ils trouveront la voiture du Colonel Deladrier garée non loin de la capitainerie.

Il n'est pas fait mention de la cargaison. Ils pourront voir que le bateau est commandé par le Capitaine Pavel Voskov.

EMBARCADÈRE NUMÉRO 8

- 1) **Zone de fret** : il y a plusieurs gros conteneurs dans cette zone ainsi qu'une grue (A) permettant de transporter la marchandise sur les bateaux. Il y a trois dockers en train de finir le chargement.
- 2) **Hangars** : il y a en face de l'embarcadère plusieurs hangars, permettant le stockage des marchandises avant leur expédition finale. Les hangars sont actuellement vides et les Personnages pourront s'y cacher.
- 3) **Le Jéricho** : il s'agit d'un bateau cargo de 60 mètres de long. Il sert de bateau de transport de marchandises pour Omega International depuis des années.



C'EST PAS L'HOMME QUI PREND LA MER, C'EST LA MER QUI PREND L'HOMME

Le Jéricho est sur le point de quitter le port, les Personnages n'ont que très peu de temps pour grimper à bord. Ils pourront pour cela utiliser plusieurs méthodes, la première consiste à se cacher dans l'un des conteneurs et d'attendre d'être chargé à bord, la seconde méthode consiste à grimper sur la grue et à descendre le long des câbles et la

dernière sera un abordage en pleine mer en utilisant un bateau pneumatique.

Bien sur les Personnages peuvent arriver au moment où le Jéricho quitte le port. En réussissant un jet en **Recherche**, ils trouveront un canot pneumatique (B) au bout de l'embarcadère. Le canot est rapide et pourra rattraper le Jéricho sans difficulté. Ils devront effectuer des jets d'**Escalade** puis de **Discrétion** pour grimper à bord sans bruits.

A L'ABORDAGE !

C'est la dernière ligne droite, les Personnages vont enfin avoir leur revanche sur celui qui les a trahi et laissé pour morts. Ils vont maintenant investir le bateau cargo Jéricho et tenter de délivrer le Colonel Deladrier et Anya qui sont retenus à bord du navire. En plus de l'équipage, les Personnages vont devoir affronter Cochrane en personne ainsi que quatre Serfs qui l'accompagnent et ce traître de Pansenko.

LE JÉRICHO, PONT PROMENADE

Le Jéricho est un navire cargo commandé par Pavel Voskov, un ancien de la marine russe reconverti dans le transport de matériel, souvent illégal. Il commande un petit équipage de 12 hommes, également russes.

- 1) **Zone de chargement** : cette zone est exclusivement utilisée pour le chargement des conteneurs. Il y en a plus d'une cinquantaine. La majorité contient des fournitures et vivres destinées au personnel d'Omega International se trouvant à Cooper's Islands. Les Personnages y trouveront également des armes, 20 kg de semtex, de l'équipement de plongée ainsi que tout un conteneur rempli de missiles. Une grue se charge du déchargement. La zone de chargement est généralement vide durant la nuit, mais il se peut qu'il y est un membre d'équipage qui fasse des rondes.
- 2) **Post d'observation** : ce trouvant à l'avant du navire, le post d'observation est muni d'une mitrailleuse lourde anti-aérienne 12,7x99mm dissimulée sous une bâche.

LE JÉRICHO, PONT PRINCIPAL

- 3) **Salle commune** : c'est ici que l'équipage et les passagers prennent leur repas, c'est une grande salle aménagée avec une grande table et plusieurs chaises.
- 4) **Cuisine** : la cuisine est assez petite mais est toute équipée afin de pourvoir à l'appétit de l'équipage.
- 5) **Garde-manger** : c'est dans cette pièce que l'équipage stock les provisions pour le voyage, il y a également une chambre froide afin de conserver les aliments frais.
- 6) **Salle de repos** : c'est là où les membres d'équipage vont se détendre lorsqu'ils ne sont pas de quart. Il y a trois marins à l'intérieur en train de jouer aux cartes. Deux Serfs sont également présents.

LE JÉRICHO, PASSERELLE

- 7) **Post de navigation** : c'est depuis la passerelle que le Jéricho est contrôlé. Le capitaine, ainsi que deux marins, sont à leur post respectif. Cochrane, Pansenko et deux autres Serfs sont également présents.

LE JÉRICHO, QUARTIER DES PASSAGERS

- 8) **Cabines des passagers** : le bateau compte sept cabines individuelles. Elles sont équipées du strict minimum, un lit et quelques placards de rangement. Deux d'entre elles sont occupées. La première (A) est occupée par Anya et la seconde (B) par Deladrier, il y a un garde devant chaque porte. Anya est ligotée et inconsciente sur le lit tandis que Deladrier est réveillé et essaye de trancher ses liens.
- 9) **Toilettes** : il s'agit des toilettes utilisées par les passagers. Elles servent également aux membres d'équipage comme peuvent le témoigner les magazines pornographiques qui jonchent le sol.
- 10) **Salle de bain** : c'est une petite salle de bain contenant une douche et un lavabo.
- 11) **Buanderie** : c'est dans ces pièces que l'équipage range le linge des chaambres.

LE JÉRICHO, QUARTIER D'ÉQUIPAGE

- 12) **Cabines des membres d'équipages** : il y a sept cabines réservées aux membres d'équipage. Une pour deux marins et la cabine du Capitaine Voskov (C). Dans deux d'entre elles (D), il y a un marin en train de dormir.
- 13) **Infirmierie** : cette pièce contient tout le nécessaire pour soigner une personne et est très bien équipée. Pansenko y a laissé les ampoules de sérum qu'il a volé à l'équipe.
- 14) **Armurerie** : c'est dans cette pièce que les membres d'équipage stock armes et munitions ; des AKR-74U et des SPAS-12.

LE JÉRICHO, SALLE DES MACHINES

- 15) **Salle des moteurs** : dans cette grande pièce se trouve les moteurs du bateau. Il y a actuellement deux marins en train de s'affairer autour du moteur.
- 16) **Débarras** : il s'agit d'une petite réserve où l'on peut trouver diverse pièce de rechange pour le moteur ainsi que des outils.
- 17) **Réservoirs de carburant** : dans ces grands réservoirs se trouvent le carburant nécessaire pour faire fonctionner les moteurs du Jéricho.

PAS DE QUARTIER

Les Personnages commencent à fouiller le Jéricho et vont trouver de la résistance en chemin. A la moindre alerte, l'équipage ira immédiatement s'équiper et se mettra en chasse afin de débusquer les intrus. Les Personnages pourront gérer la situation comme ils l'entendent ; y aller en force ou la jouer plutôt discret.



AGIR EN SILENCE

Agir sans aucun bruit et éliminer une menace à la fois est une bonne solution. Les Personnages peuvent se répartir chacun un secteur et le nettoyer. Cela leur permettra d'avoir moins d'ennemi à combattre lorsqu'ils affronteront Cochrane.

FLINGUER TOUT CE QUI BOUGE

Cette méthode peut être envisagée mais la difficulté sera plus grande, à la moindre alerte, l'équipage et les Serfs iront directement affronter les Personnages, il sera alors plus difficile d'atteindre les otages, voir même de les sauver.

TUER CE TRAITRE DE PANSENKO

Au premier signe de difficulté, Pansenko ira directement chercher la mallette contenant le sérum et tentera de s'échapper. Il prendra également Anya en otage afin de se couvrir et empruntera un canot de sauvetage. Il fera tout pour rester en vie et suppliera les Personnages de l'épargner si les choses tournent à son désavantage.

S'il voit qu'il n'y a aucune chance d'amadouer les Personnages, il tentera de tuer Anya devant eux avant de mourir.

TUER CE FUMIER DE MAX COCHRANE

Cochrane sera très certainement l'adversaire le plus coriace. Il utilisera tout d'abord ses Serfs afin de se couvrir et ira se réfugier dans la salle des machines, lieu idéal pour tendre des embuscades aux Personnages. Il reprendra sa forme de Licteur et se battra jusqu'à la mort et fera tout pour exterminer la compagnie Bravo 7. Après avoir éliminé toutes les menaces et libérer les otages, les Personnages peuvent commencer à fouiller le navire.

En vérifiant la salle de contrôle et en réussissant un jet de **Navigation**, les Personnages pourront voir que le bateau fait cap vers les coordonnées correspondantes à la localisation de Cooper's Islands et à cette vitesse il y arrivera dans deux semaines.

GÉRER LE VOYAGE

Durant les deux semaines de voyage, les Personnages peuvent se préparer et échafauder un plan afin d'en terminer pour de bon avec Omega International, il reste une tête à abattre ; Orson Steels, le vice-président. Si elle survie, Anya utilisera ces deux semaines pour étudier les nouveaux nano-bots et créer un nouveau sérum qui, elle espère, débarrassera les Personnages de leur nano-dépendance. Deladrier prendra tout son temps pour étudier les différentes images satellites des îles afin d'élaborer une stratégie pour l'assaut finale.

LES FIGURANTS

CARLOS BATISTA



HISTORIQUE :

Carlos Batista est né à Cuba en 1954. Dans le milieu des années 60, il fuit avec sa famille le régime de Castro, sa mère meurt durant la traversée. Il se réfugie à Miami et vis avec son père. Afin de gagner

de l'argent, il travaille pour différentes bandes et fait du transport de contrebande. Carlos est tellement malin qu'il finit même par monter son propre business et devient trafiquant en tout genre, voitures, armes, matériels informatiques, tout ce qui peut se revendre, Carlos peut le trouver.

En l'espace de quelques années, Carlos est devenu l'un des plus grands criminels de Miami.

PERSONNALITÉ :

Carlos est un trafiquant en tout genre mais cela ne l'empêche pas d'être très impliqué dans la communauté cubaine de Miami. C'est également un anticastriste convaincu.

APPARENCE :

Carlos est un cubain d'une cinquantaine d'années aux cheveux longs noirs et au visage marqué.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Souriez et soyez toujours agréable avec vos acheteurs.

CARLOS BATISTA			
FOR	15	EGO	13
CON	15	CHA	16
AGL	13	PER	11
APP	11	EDU	8

AGE : 55 ans

TAILLE : 1m72

POIDS : 84 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +1

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 105

EQUILIBRE MENTAL : -5

FAIBLESSES : Cupide, Mauvaise réputation

AVANTAGES : Relations influentes, Sympathique

TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 11, Empathie 15, Natation 11, Rechercher 13, Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 14, Interroger (torture) 13, Psychologie 13, Survie 16

CONNAISSANCES : Démolition 12, Piloter bateaux 12, Réseaux de contacts (Trafiquants d'armes 15, Pègre 13, Passeurs 16)

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 11, Corps à corps 13

ARMEMENT : Colt Python .357Mag (+1)

DOMICILE : Miami

IRINA KEVCHENKO



HISTORIQUE :

Irina est née à Moscou en 1986, sa mère meurt en couche. Son père, le Dr. Viktor Kevchenko est un brillant biologiste. Ensemble ils quittent la Russie en 1987 pour se réfugier aux Etats Unis. Là-bas il travaille pour le gouvernement et permet à

sa fille d'avoir la meilleure éducation qui soit.

En 2000, son père rejoint une compagnie privée, Omega International et il déménage tout deux à Miami. Irina connaît de brillantes études et passe une enfance heureuse malgré les absences de son père. En 2007, elle est admise à l'université et s'inscrit à des cours d'anthropologie, son père étant absent elle est obligée de trouver un travail afin de payer ses études, elle trouve un travail de danseuse au *Blue Laguna Club*, une boîte de strip-tease.

PERSONNALITÉ :

Irina est une fille intelligente et subtile qui connaît les hommes et sait exactement comment en faire ce qu'elle veut.

APPARENCE :

Irina est une belle jeune fille d'une vingtaine d'années à la beauté fatale, mince, aux cheveux blonds et aux yeux bleus.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Votre charme est votre meilleur atout. Utilisez-le.

IRINA KEVCHENKO			
FOR	10	EGO	14
CON	11	CHA	16
AGL	16	PER	11
APP	16	EDU	14

AGE : 23 ans
 TAILLE : 1m61
 POIDS : 50 kg
 SENS : normaux
 COMMUNICATION : orale
 ACTIONS : 3
 BONUS D'INITIATIVE : +4
 BONUS AUX DOMMAGES : +0
 CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round
 RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 3BG = 1BM □ □ □
 END : 85
 EQUILIBRE MENTAL : +10
 FAIBLESSES : Sex-appeal
 AVANTAGES : Conscience corporelle
 TALENTS : Athlétisme 16, Empathie 16, Lancer 12, Rechercher 13, Séduction 16, Vigilance 11
 COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Acrobatie 16, Conduire 11, Danser 16, Psychologie 15
 CONNAISSANCES : Russe 14
 CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Anthropologie 12, Droit 11, Histoire 12
 COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 10, Corps à corps 12
 ARMEMENT : Taser M22 (+5)
 DOMICILE : Miami

HOMMES DE MAINS			
FOR	13	EGO	11
CON	13	CHA	11
AGL	14	PER	12
APP	11	EDU	8

AGE MOYEN : 30 ans
 TAILLE MOYENNE : 1m75
 POIDS MOYEN : 72 kg
 SENS : normaux
 COMMUNICATION : orale
 ACTIONS : 3
 BONUS D'INITIATIVE : +2
 BONUS AUX DOMMAGES : +2
 CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round
 RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 3BG = 1BM □ □ □
 END : 95
 EQUILIBRE MENTAL : -15
 FAIBLESSES : Impulsifs, Mauvaise réputation, Susceptibles
 AVANTAGES : Cool
 TALENTS : Athlétisme 14, Discrétion 14, Empathie 11, Escalade 12, Lancer 11, Orientation 14, Rechercher 14, Vigilance 13
 COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 14, Filature 14, Interroger (torture) 12
 COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Corps à corps 13
 ARMEMENT : Beretta 92F (+0)/ Mini Uzi (+0)
 DOMICILE : Miami

HOMMES DE MAINS



HISTORIQUE :

Il s'agit des hommes de mains que Cochrane emploi pour surveiller Irina Kevchenko.

Ces caractéristiques peuvent également servir pour les hommes de mains travaillant pour Carlos Batista.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des petits voyous qui se prennent pour des caïds. Ils sont arrogants, violents et imprévisibles.

APPARENCE :

Ce sont des hommes d'une trentaine d'années assez bien habillés portant des costumes sombres sans cravates et des lunettes de soleil.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Roulez des mécaniques et montrez qui est le patron. Si on fait mine de vous résister, sortez votre arme et tirez sans sommations.

AGENTS DE SÉCURITÉ DU HARDING PLAZA



HISTORIQUE :

Ce sont les hommes chargés de la sécurité du Harding Plaza à Miami.

Ce sont généralement des ex-officiers de police.

PERSONNALITÉ :

Ils n'ont aucune idée de ce que sont réellement leurs employeurs et font leur

travail sans aucun arrière-pensé.

APPARENCE :

Ce sont des hommes d'une trentaine d'années de taille moyenne, entretenus physiquement, ils sont vêtus d'uniformes et de gilets en kevlar et sont équipés d'oreillette et d'armes de poing.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez vigilant et faites votre travail en professionnel.

AGENTS DE SÉCURITÉ			
FOR	15	EGO	11
CON	13	CHA	11
AGL	14	PER	14
APP	11	EDU	10

AGE MOYEN : 35 ans

TAILLE MOYENNE : 1m78

POIDS MOYEN : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 95

EQUILIBRE MENTAL : -5

FAIBLESSES : Rationaliste

AVANTAGES : Intuition

TALENTS : Athlétisme 14, Discrétion 11, Empathie 13, Escalade 12, Lancer 12, Orientation 14, Rechercher 13, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 14, Interroger 14, Psychologie 13

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Corps à corps 13

ARMEMENT : Glock 17 (+0)/ H&K MP7 PDW (-2)/ Tonfa (-12)/ Taser X26^C (+5)

PROTECTION : gilet en kevlar

DOMICILE : Miami

CAPITAINE PAVEL VOSKOV



HISTORIQUE :

Voskov est un ancien Capitaine de Frégate de l'armée russe reconverti dans la contrebande à la fin des années 90. Il s'est entouré d'une bande de criminels sans foi ni loi attirés par l'appât du gain. Omega International utilise ses services depuis une dizaine d'années afin de transporter des vivres, du matériel et des armes à destination de Cooper's Islands

PERSONNALITÉ :

Voskov est avant tout un homme d'affaires qui travaille pour le plus offrant. Il ne croit pas en un idéal et n'est motivé que par l'argent.

APPARENCE :

Voskov est un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux gris courts, portant une barbe poivre et sel. Il arbore toujours un regard glacial et inquiétant.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Gardez toujours un œil sur votre cargaison et soyez toujours impitoyable avec vos ennemis.

CAPITAINE PAVEL VOSKOV			
FOR	14	EGO	12
CON	14	CHA	14
AGL	15	PER	14
APP	11	EDU	10

AGE : 45 ans

TAILLE : 1m84

POIDS : 86 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 100

EQUILIBRE MENTAL : -15

FAIBLESSES : Cupide, Cynique, Mauvaise réputation, Susceptible

AVANTAGES : Intuition

TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 14, Empathie 13, Natation 14, Rechercher 13, Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 12, Estimation 15, Interroger (torture) 14, Jeu 14, Psychologie 13, Survie 14

CONNAISSANCES : Anglais 12, Navigation 15

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 12, Corps à corps 13

ARMEMENT : Beretta 92F (+0)/ AKR 74U (+2)/ Couteau de combat (-5)

DOMICILE : le Jéricho

MEMBRES D'ÉQUIPAGE DU JÉRICH0



HISTORIQUE :

Il s'agit des 12 marins russes engagés sur le Jéricho, le navire de Pavel Voskov, spécialisés dans le transport de matériels interdits. Ils travaillent pour le plus offrant.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des individus sans foi ni loi qui tueraient n'importe qui pour de l'argent.

APPARENCE :

Ce sont des hommes caucasiens d'une trentaine d'années vêtus de pantalons noirs et de pulls noirs.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites ce pourquoi vous êtes payer sans poser de questions.

MEMBRES D'ÉQUIPAGE DU JÉRICH0			
FOR	15	EGO	11
CON	14	CHA	11
AGL	15	PER	15
APP	11	EDU	8

AGE MOYEN : 33 ans

TAILLE MOYENNE : 1m80

POIDS MOYEN : 90 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +3

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 100

EQUILIBRE MENTAL : -20

FAIBLESSES : Cauchemars, Dépression, Suicidaires, Susceptibles

AVANTAGES : Supporter la douleur

TALENTS : Athlétisme 14, Discrétion 14, Empathie 13, Natation 12, Rechercher 13, Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Estimation 12, Interroger (torture) 14, Jeu 14, Survie 13

CONNAISSANCES : Navigation 13, Russe 11

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 12, Corps à corps 14

ARMEMENT : Beretta 92F (+0)/ AKR 74U (+2)/ Frenchi SPAS-12 (+2)/ Couteau de combat (-5)

DOMICILE : le Jéricho

SERFS



HISTORIQUE :

Les Serfs sont les plus loyaux et les plus fidèles serveurs des Lictors. Ils n'ont été créés par les Archontes que dans ce but.

PERSONNALITÉ :

Les Serfs n'ont aucun instinct de préservation. Ils font tout

ce que les Lictors leurs ordonnent de faire. Leur vie est vouée à la servitude.

APPARENCE :

Ils ressemblent à des hommes au visage commun avec des lunettes noirs et des costumes gris.

Sous leur véritable forme ils sont petits et décharnés avec une peau jaunâtre et de grands yeux recouverts d'une membrane jaune.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Comportez-vous tel un serviteur obéissant, baissez la tête et donnez des réponses monosyllabiques.

SERFS			
FOR	21	EGO	6
CON	21	CHA	6
AGL	16	PER	16
APP	10 (3)	EDU	-

MOD. AU JET DE TERREUR : +10

TAILLE : 1m80 (1m50)

POIDS : 60 kg

SENS : voient parfaitement dans l'obscurité et à travers les Illusions

COMMUNICATION : parlent toutes les langues humaines

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +5

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

6BS = 1BL □ □ □ □ □ □

5BL = 1BG □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 135

TALENTS : Athlétisme 18, Discrétion 16, Escalade 18, Lancer 18, Rechercher 11, Vigilance 16

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Corps à corps 18

ART TÉNÉBREUX : 5

ARMEMENT : Steyer TMP (+0)/ Griffes (-7)

DOMICILE : Miami

CHAPITRE 4



PLUS RIEN À PERDRE

ALLER SIMPLE POUR L'ENFER

Les Personnages ont deux semaines de voyage avant de rejoindre les côtes de Cooper's Islands. Ils vont en profiter pour étudier les plans des îles et ainsi mettre au point un plan d'action. Le Colonel Deladrier est réaliste, il est certain que cette mission risque d'être extrêmement dangereuse et que tous ne reviendront pas.

Anya utilisera ces deux semaines afin d'étudier les nano-bots et tenter de réaliser un nouveau sérum. Faites lui effectuer un jet de **Biologie** et de **Génétique** toutes les semaines, si elle obtient une marge de 10 ou plus à l'un de ces jets alors elle réussira à créer un nouveau sérum qui permettra aux nano-bots présents dans l'organisme des Personnages de se régénérer, ce qui permettra d'éliminer la faiblesse **Toxicomanie** des Personnages. Sinon, elle ne pourra que dupliquer l'ancienne formule et les Personnages seront toujours prisonniers de leur nano-dépendance. Anya réussira à dupliquer assez de sérum pour que les Personnages soient tranquilles pendant deux mois.

Durant ces deux semaines, le voyage peut ce passer sans encombres ou alors devenir un véritable enfer. Voici quelques options qui vous permettront de pimenter un peu la traversé.

EN PLEINE TEMPÊTE !

La vie sur un bateau peu parfois réservé des surprises, surtout dans le Pacifique. Durant le voyage, le Jéricho essuie une grosse tempête, des vagues énormes manquent de faire chavirer le navire et des rafales de vent font décrocher les conteneurs. Les Personnages doivent à tout pris garder le cap s'ils ne veulent pas perdre leur objectif. Durant la tempête, les Personnages subiront un malus de -5 à tous leurs jets sur leurs compétences liées à l'**AGL**

ATTAQUE DE PIRATES

Les eaux du Pacifique sont le terrain de chasse de bande de pirates de mer qui, voyant le Jéricho, pensent faire une bonne prise. Ils vont alors tenter d'aborder le navire et de s'emparer de tout ce que le bateau recèle, mais ne s'attendent pas à trouver de la résistance. Les Personnages devront effectuer un jet de **Vigilance** afin de détecter leur approche. Utilisez les caractéristiques et l'équipement des combattants Talibans pour les pirates, ils sont une demi-douzaine sur un bateau à moteur.

PANNE DE MOTEUR

Le moteur tombe subitement en panne et le bateau est obligé de stopper sa course. Fort heureusement, la réserve contient les pièces qu'il faut pour réparer le moteur. Demandez aux Personnages d'effectuer un jet de **Mécanique**, plus la marge de réussite du jet sera élevée et moins les réparations prendront du temps.

EPIDÉMIE

Un étrange mal semble se répandre dans le bateau, maux de ventre, fièvres et vomissements. Il semblerait que cela provient des vivres du Jéricho. Heureusement pour les Personnages, les nano-bots présents dans leur organisme combattent l'infection, mais ce n'est pas le cas pour Anya et Deladrier. Les symptômes cesseront d'eux même au bout de trois jours et les personnes infectées seront de nouveau opérationnel après 24h de repos.

PROMISCUITÉ, MÈRE DE TOUS LES VICES

Deux semaines en mer c'est long et ça Anya Danagova l'a bien comprise. Lorsqu'elle ne travaille pas dans l'infirmerie, pour tromper la solitude elle passe un maximum de temps avec les Personnages ; elle joue aux cartes avec eux, discute, cuisine, etc. C'est donc assez prévisible qu'elle finisse par tomber dans les bras de l'un des Personnages durant une nuit de solitude.

S'il y en a un qui a flashé sur elle et qui la drague de façon répétée depuis leur rencontre c'est son jour de chance, sinon, choisissez le Personnage ayant le plus haut score en **EGO+APP**, Anya est davantage séduite par l'esprit et le caractère que par l'apparence physique, mais bon s'il a un joli visage c'est bien aussi. Dans le cas où ce serait un Personnage féminin qui remplirait ces critères, c'est à vous de voir, peut être qu'après une soirée trop arrosée, le Personnage féminin en question se retrouve avec Anya complètement nue dormant à ses côtés. Cela pourrait être amusant et pourrait même engendrer des tensions dans le groupe.

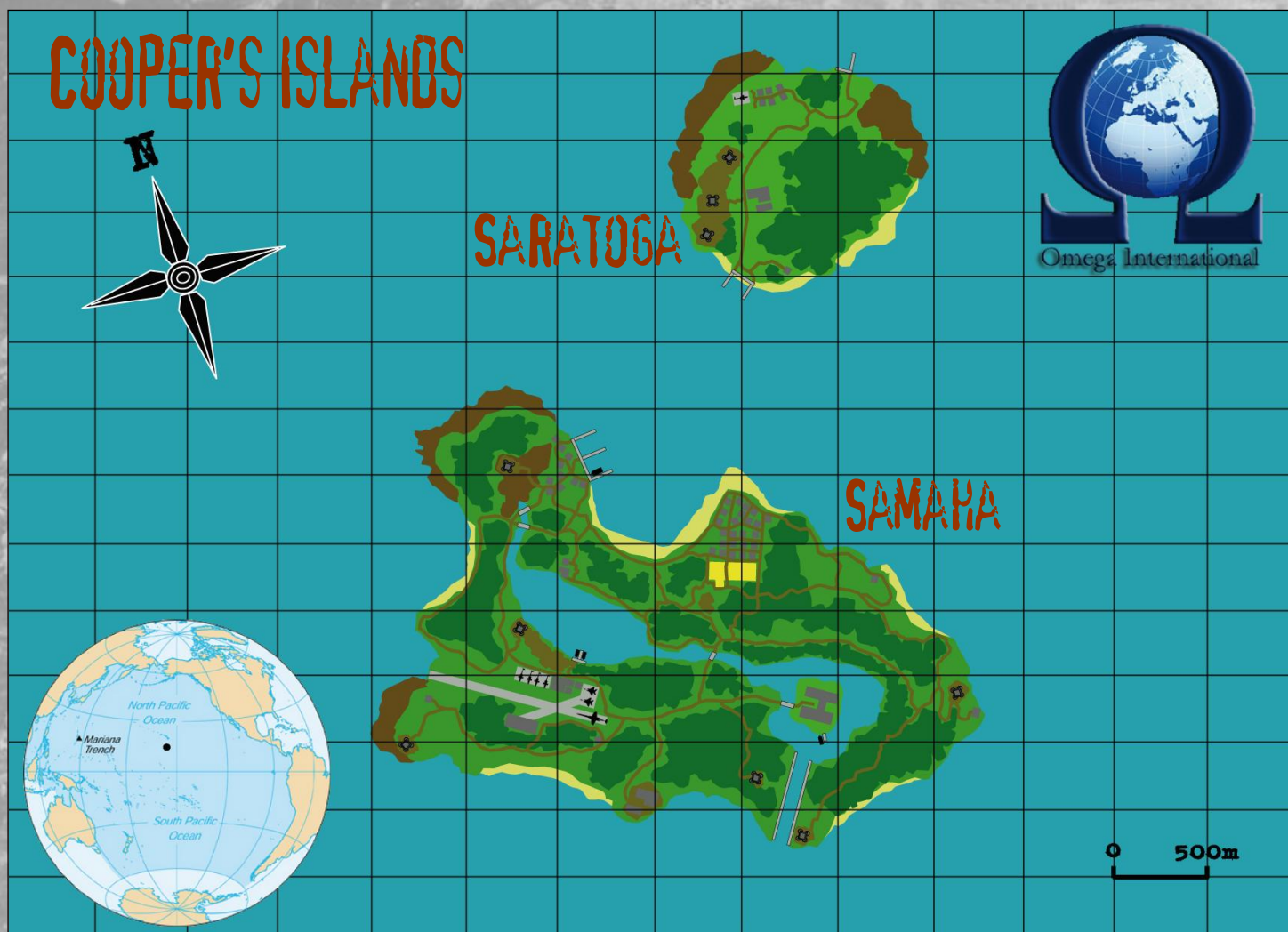
LE HOLLANDAIS VOLANT

Les Personnages traversent une nappe de brouillard très épaisse, on y voit rien à 3 mètres et sont obligés de naviguer à vue. Ils croisent alors un vieux bateau de pêche qui va dans le sens opposé. Les membres d'équipages sont habillés comme au 16^{ème} siècle et s'affairent sur le pont, sans prêter attention au Jéricho ni aux signes que peuvent lancer son équipage. En regardant de plus près, les Personnages s'aperçoivent que les marins du bateau sont des cadavres décharnés et squelettiques. Une fois la brume traversée, le bateau disparaît.

COOPER'S ISLANDS

Les Personnages arrivent enfin au terme de ses deux semaines de voyage et voient se profiler les deux îles à l'horizon. Ils ont murement réfléchi à un plan et à une stratégie afin de se rendre sur place et en finir une bonne fois pour toute avec le projet *Hommes de pierre*.

- 1) **Habitations du personnel** : il s'agit de six immeubles de trois étages contenant une vingtaine d'appartements individuels chacun. Ils sont tous dotés de tout le confort que l'on pourrait trouver sur le continent.
- 2) **Centrale électrique** : c'est dans ce bâtiment que l'électricité de l'île est gérée grâce à trois antennes relais (A) installées sur la colline en face de la centrale. Il y a



SARATOGA ISLAND

Saratoga Island est la plus petite des deux îles. Elle abrite essentiellement les habitations du personnel scientifique et civil du laboratoire de Samaha Island. Il y a une piste d'hélicoptère ainsi qu'un petit port (B). Le bateau étant l'un des moyens pour arriver sur leur lieu de travail. Il y a également un poste de garde (C) où cinq Chiens de Guerre sont postés en permanence afin d'assurer la sécurité de l'île et de ses infrastructures. Vers l'Est se trouve une jungle luxuriante fourmillant d'animaux exotiques. Il n'est pas rare que les Chiens de Guerre du Colonel Stone y aillent et fassent des cartons sur la faune locale pour passer le temps.

généralement deux ingénieurs en faction dans la centrale.

SAMAHA ISLAND

Samaha Island est l'île principale de l'archipel de Cooper's Islands. Il s'agit d'une grande île de 9 km² avec un lac intérieur permettant la circulation en bateau.

- 3) **Aérodrome** : l'île est munie d'une piste d'atterrissage de 1,5 km de long afin de permettre l'accès par les airs. Il y a également quatre hélicoptères Apaches en permanence ainsi que deux F-15E prêts à décoller et également un jet.

Il y a deux postes de garde (C) ainsi que deux antennes relais (A) à proximité de l'aérodrome. Il y a également un petit ponton (B) où deux bateaux sont amarrés.

- 4) **Village :** il s'agit du village des habitants d'origine de l'île, des hawaïens pêcheurs qui vivaient de ce que la mer leur offrait. Ils ont cohabité sans aucun problème avec les gens d'Omega International jusqu'à la finalisation du projet *Hommes de pierre* la semaine dernière ; les 12 premiers soldats de cette nouvelle armée ont été envoyés dans le village afin d'être testés, ils ont exterminé tous les habitants en moins de 20 minutes. Tous les corps ont été enterrés dans une fosse commune se trouvant dans la jungle derrière le village. Toutes les maisons sont vides et parsemées d'impacts de balles, les murs sont éclaboussés de sang séché. Il n'y a plus âme qui vive dans les parages, même les Chiens de Guerre évitent cet endroit qui transpire la mort et la désolation.
- 5) **Campement des Chiens de Guerre :** ce trouvant juste devant un grand port (B), ce campement se compose d'une dizaine de bungalows pouvant contenir une dizaine de soldats. Sur la colline environnante ce troupeau trouve une antenne relais (A). Il y a également un poste de garde à proximité (C). Il y a un peu plus d'une centaine de Chiens de Guerre sur l'île.
- 6) **Centrale électrique :** beaucoup plus puissante que la centrale de Saratoga, celle-ci a pourtant les mêmes fonctions ; alimenter en courant les différentes infrastructures grâce à ces nombreuses antennes relais éparpillées aux quatre coins de l'île. Il y a généralement deux ingénieurs en faction dans la centrale.
- 7) **Complexe scientifique :** c'est le bâtiment le plus important de l'île. Il se trouve sur un petit îlot au milieu du lac et contient le centre de recherches et cuves où les Omega Sols finissent leur maturité et leur conditionnement. Il contient également dans un silo souterrain un missile nucléaire destiné à être utilisé pour détruire l'USS Reliant. Orson Steels ne quitte jamais ce bâtiment. Il y a un ponton à bateau au Sud, un canal a même été créé afin d'accéder plus facilement au laboratoire par la mer. Il y a deux antennes relais sur chaque côté de ce canal.

UN PLAN MUREMENT RÉFLÉCHI

Les Personnages ont eu deux semaines pour se préparer. Ils ont les plans détaillés des deux îles, savent où se trouve chaque objectif. La seule variable sera l'opposition rencontrée, qui sera très certainement conséquente. Au vu de tout le matériel qu'ils ont pu trouver sur le Jéricho, les Personnages ont de quoi faire. Ils peuvent fabriquer un grand nombre de bombes grâce aux 20 kg de semtex qu'ils pourront utiliser pour faire sauter les antennes relais, les portes ou encore certaines installations.

Laissez les Personnages discuter entre eux d'une stratégie puis utilisez le Colonel Deladrier à votre avantage afin de les recadrer si besoin est.

OBJECTIFS

L'objectif principal est bien évidemment la destruction du complexe afin de stopper la production des Omega Sols. Pour cela, les Personnages vont devoir infiltrer le laboratoire de recherches et trouver la salle d'incubation. Pour pouvoir y parvenir, il faudra paralyser les défenses de l'ennemi et l'empêcher de réagir. Détruire les hélicoptères pour empêcher l'ennemi d'avoir un avantage sur les Personnages ou encore détruire les antennes relais afin de couper leur communication et les mettre en déroute sont des idées parmi tant d'autres. Le tout sera de ne pas rater son coup.

INFILTRATION

Se rendre sur les îles sans être aperçus sera le premier objectif, ils ont pour cela plusieurs options. Ils peuvent utiliser le matériel de plongée sous-marine afin d'atteindre les côtes de l'île en toute discrétion, il suffit qu'ils s'orientent vers la plage près du village sur Samaha Island pour être tranquilles. Ils peuvent également utiliser un canot pneumatique, il ne sera pas repéré par les radars ou les sonars à cause de sa taille. Cela leur permettra d'amener beaucoup plus de matériel qu'en y allant en plongée. Procéder de nuit sera le plus judicieux.

Les Personnages pourront également saborder le Jéricho afin de créer une diversion, par exemple laisser des bombes à retardement à bord et laisser le bateau en vitesse de croisière vers l'île puis, une fois qu'il sera assez près les Personnages le feront sauter. Ou ils peuvent attendre que des Chiens de Guerre montent à bord et fouillent le navire afin de vérifier ce qui se passe suite au silence radio de l'équipage de Voskov.

Une fois sur place, les Personnages pourront se diviser en plusieurs équipes afin d'être plus efficaces. Deladrier restera en retrait afin de protéger le Dr. Danagova.

LE VILLAGE

Les Personnages foulent enfin la terre ferme. Après avoir dissimulé leur matériel, ils pénètrent dans le village dans la nuit. L'obscurité est totale et l'endroit semble mortellement désert. Les Personnages vont vite s'apercevoir que ce paisible village a été le théâtre d'un horrible massacre.



SAMAHA ISLAND, LE VILLAGE ABANDONNÉ

Il s'agit d'un village se composant d'une trentaine de cases hawaïennes traditionnelles. En inspectant les lieux en vitesse, les Personnages remarqueront tout de suite les impacts de balles ainsi que l'odeur du sang séché un peu partout. De nombreuses douilles de calibres 5,56mm sont également présentes un peu partout sur le sol.

- 1) **Maisons** : il s'agit de maisons traditionnelles hawaïennes faites pour accueillir toute une famille. Les murs sont criblés de balles et empestent le sang séché. Des trainées de sang indiquent que des corps ont été sortis des maisons et traînés à l'extérieur.
- 2) **Cultivassions** : il s'agit du potager du village. Les habitants y cultivaient de nombreux légumes pour subvenir à leurs besoins en plus de la pêche. Les récoltes sont totalement ravagées. Les Personnages pourront trouver de nombreuses traces de bottes incrustées dans la terre.
- 3) **Charnier** : un réussissant un jet de **Pister**, les Personnages arrivent à remonter les traces laissés par les habitants et tombent sur un charnier creusé à la hâte à l'entrée

de la jungle. Des animaux, attirés par l'odeur de décomposition ont commencé à déterrer les cadavres. Tous les villageois sont là, hommes, femmes et enfants, offrant aux mouches et aux animaux sauvages un véritable festin.

PASSER LA NUIT

Les Personnages peuvent s'abriter dans la jungle à proximité du village. En réussissant un autre jet en

Pister, ils s'apercevront que les traces les plus récentes datent d'au moins deux semaines, ce qui veut dire qu'il y a très peu d'activité dans le secteur. Ils peuvent donc être tranquilles.

LES POSTES DE GARDE

A proximité du village il y a deux postes de garde. Le premier se trouve à 750 mètres au Sud-est et le second à 1,5 km au Sud, il y a une antenne relais à proximité du second poste de garde. Il y a 5 Chiens de Guerre dans chacun des postes.

Samaha Island est divisée en quatre secteurs (Victor 1, près du campement des Chiens de Guerre, Victor 2, près du village, Victor 3, près de l'aérodrome et Victor 4, près du laboratoire). Toutes les 8h, le poste central (Victor 1) fait un appel radio afin de vérifier que tout est en ordre, si un poste ne répond pas, l'alerte est donnée. Les postes de garde ne sont pas que de simples petits cabanons, ils abritent nourriture et fournitures pour les hommes en poste sur place et sont également équipés de miradors. Les postes de garde ont tous la même configuration, il y a généralement une jeep garée à proximité, permettant des patrouilles sur la route. Il y a un Chien de Guerre en train de faire une ronde autour du poste lorsque les Personnages arrivent.

- 1) **Mirador** : il s'agit d'une tour de trois mètres de haut ce trouvant sur le toit du post de garde. Cette tour est équipée d'un grand projecteur pouvant balayer la zone jusqu'à 200m. Il y a un Chien de Guerre en faction en permanence armé d'un fusil sniper Barrett M98. Il est relevé toutes les trois heures par l'un de ses collègues.
- 2) **Pièce principale** : c'est une grande pièce meublée où les Chiens de Guerre en faction prennent leurs repas et passent le temps, il y a une petite cuisine et un frigo ainsi qu'un garde-manger bien rempli. Il y a une grande table et quatre chaises au milieu de la pièce et des lits superposés installés contre les murs. Sur la droite, un escalier étroit permet d'accéder au toit depuis cette pièce. Il y a deux Chiens de Guerre attablés en train de jouer aux cartes.
- 3) **Armurerie** : l'armurerie est très bien équipée ; fusils d'assaut, fusils de chasse, lance-grenades, armes de poing, gilets en kevlar. Il y a une vingtaine d'armes avec leurs munitions, prêtes à l'emploi et très bien entretenues. Il y a un Chien de Guerre dans la pièce en train de démonter un fusil d'assaut.
- 4) **Salle radio** : il s'agit d'une petite pièce munie d'un appareil émetteur-récepteur. Les Chiens de Guerre doivent faire y leur rapport quotidien toutes les 8h.

- 5) **Salle de bain** : il s'agit d'une salle de douche contenant trois douches individuelles ainsi qu'un grand lavabo.
- 6) **Toilettes** : comme son nom l'indique, c'est la pièce où les Chiens de Guerre vont faire leurs besoins naturelles et pas que cela au vu des nombreux magazines pornographiques sur le sol. La pièce est assez crasseuse et mal entretenue.

DÉTRUIRE LES ANTENNES RELAIS

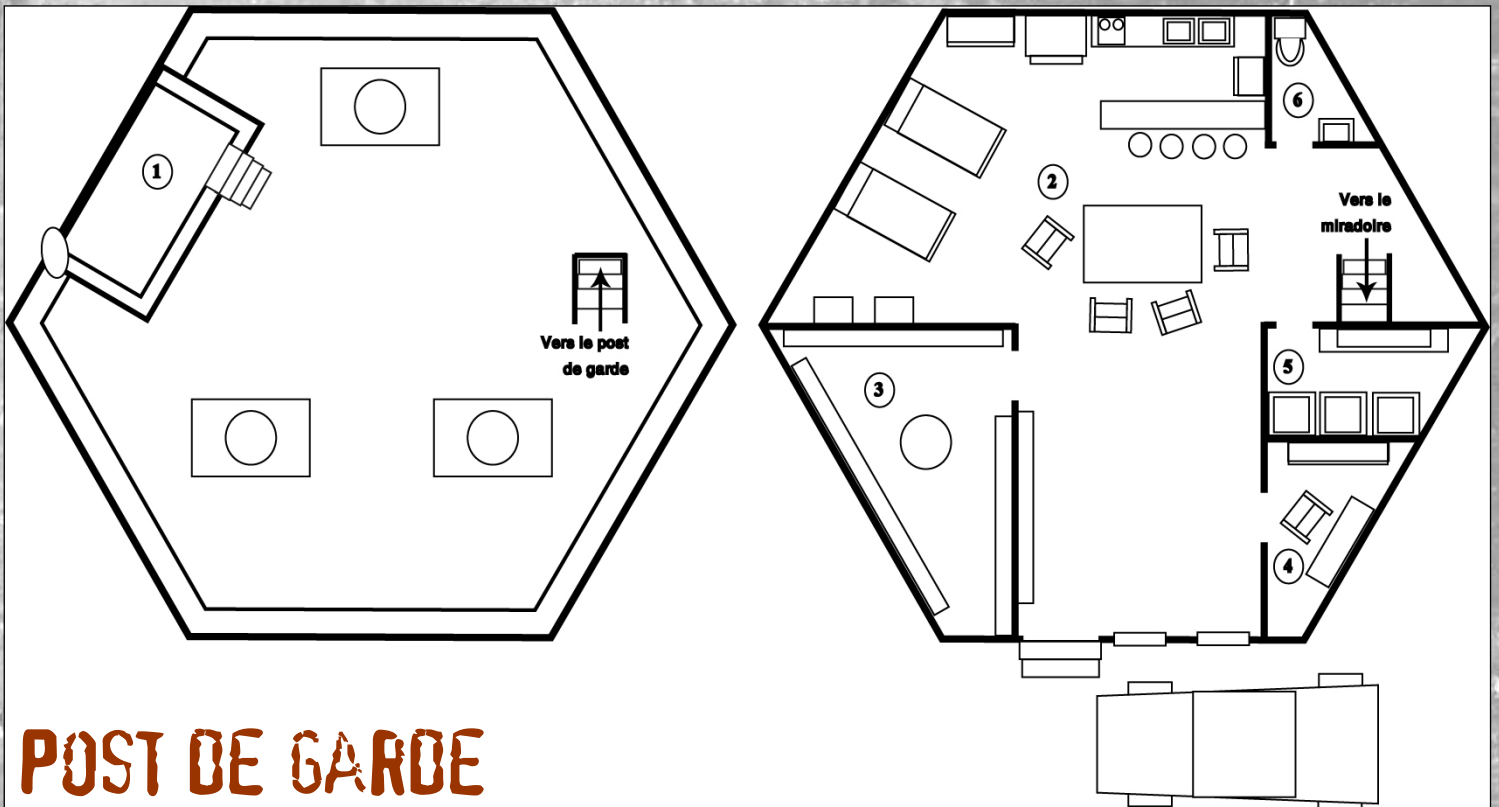
Les antennes relais ne seront pas compliquées à détruire, il suffit d'accrocher une ou deux des bombes que les Personnages auront fabriqué aux pieds des antennes pour les faire s'écrouler.

Une fois détruite, le courant et les communications seront coupés dans les secteurs concernés. Généralement la centrale électrique prend le relais et la lumière et les communications reviennent après cinq minutes.

Pour vraiment couper toute communication sur l'île, détruire les antennes relais ne suffira pas, il faut également détruire la centrale électrique.

Quelque soit la tactique employée par les Personnages pour déstabiliser l'ennemi, ils finiront par attirer l'attention et de nombreuses patrouilles partiront à leur recherche.

La meilleure des stratégies sera de ce mêler aux Chiens de Guerre en usurpant leurs uniformes, ils ne sont pas très malins et ne se connaissent pas tous, et étant nombreux les Personnages pourront passer inaperçus.



POST DE GARDE

LES CHIENS DE GUERRE

Au Nord-ouest de Samaha Island se trouve le campement des mercenaires commandés par le cruel Colonel Mason Stone. Cela ressemble, vu de l'extérieur, à un village de vacance avec plusieurs bungalows en bois ainsi que des prêt-fabriqués en taules. Rapidement, les Personnages comprennent que malgré le cadre idyllique du camp, l'endroit est peuplé d'une bande d'assassins sans remords ni scrupules.

Entrer dans le camp le jour sans être repéré sera très difficile voir impossible, il y a toujours une cinquantaine d'hommes en permanence, armes aux poings, attendant qu'il y ait de l'action. La nuit par contre, si les Personnages utilisent les uniformes de soldats pris dans un des postes de garde se sera plus facile et ils pourront passer plus ou moins inaperçus et ainsi visiter le camp sans être repérés.

Une fois à l'intérieur du camp, les Personnages pourront alors fouiner et trouver quelques éléments intéressants comme une carte où sont indiqués les différents postes de garde dans la salle de commandement ou encore les fréquences radios et les itinéraires des patrouilles tout autour de l'île.

PATROUILLES DE NUIT

Durant leur périple sur l'île de Samaha, il se peut que les Personnages tombent sur une patrouille en jeep ou en bateau. Les équipes sont composées de quatre soldats lourdement armés, équipés de radio pouvant ainsi à tout moment appeler des renforts ou encore signaler un problème. Lorsqu'une patrouille est à proximité des Personnages demandez-leurs d'effectuer un jet de **Discrétion**, leur marge de réussite sera alors comparée au jet de **Vigilance** de la patrouille. Si la marge du jet de **Vigilance** est la plus élevée la patrouille s'arrête et se met à chercher les Personnages, dans le cas contraire elle continue sa route.

PRISONNIERS

Il se peut que les Personnages soient capturés s'ils sont pris par les Chiens de Guerre. Si c'est le cas ils seront enfermés dans l'une des réserves en attendant les instructions d'Orson Steels. Une fois mis au courant, le Licteur ordonnera au Colonel Stone de lui amener les prisonniers afin qu'il les exécute lui-même. C'est durant le transfert entre le camp et le laboratoire que les autres membres de Bravo 7 interviendront pour sauver les Personnages

capturés. Bien sur, une fois la nouvelle de leur libération répandue, plus question d'effet de surprise et ils seront activement recherchés.

LE CAMPEMENT DES CHIENS DE GUERRE

- 1) **Bungalows** : il y a une dizaine de bungalows dans le camp pouvant accueillir chacun une dizaine de soldats. Les bungalows sont équipés de lits superposés et de casiers contenant les effets personnels des Chiens de Guerre. Le bungalow du Colonel (A) est installé au milieu du camp afin d'avoir une vue parfaite sur l'ensemble de ses troupes. L'intérieur est très spartiate, il y a un lit, un casier où il range ses vêtements et un bureau. Il n'y est que très rarement.
- 2) **Réserves** : il s'agit de petites huttes en taule abritant outils, vêtements et autres matériaux. C'est dans l'une de ces huttes vides (B) que les Personnages capturés seront enfermés avant leur transfert.
- 3) **Salle de commandement** : c'est ici que Stone dirige les soldats en faction sur Samaha Island. Elle contient une radio permettant d'être en contact avec tous les postes de garde de l'île ainsi qu'avec les patrouilles. La salle contient également une grande carte de l'île où sont notés les différents emplacements des postes et les itinéraires des patrouilles.
- 4) **Garage** : il s'agit d'un grand hangar en taule abritant une dizaine de jeeps ainsi que deux camions de transport ainsi qu'un atelier de mécanique. Dans un coin du garage se trouve un camion citerne contenant les réserves de carburant.
- 5) **Armurerie** : il s'agit d'un grand prêt-fabriqués contenant de nombreuses armes, explosifs et munitions afin d'équiper les Chiens de Guerre. Les Personnages pourront y trouver de quoi se ravitailler s'ils en ont besoin.
- 6) **Réfectoire** : le réfectoire est installé sous un toit en taule et contient une quinzaine de table en bois et une trentaine de bans. C'est là que les soldats prennent leur repas. Juste à côté se trouve le garde-manger ainsi qu'une chambre froide.
- 7) **Latrines** : des toilettes chimiques ont été installées à la sortie du camp. Elles sont sales et sentent horriblement mauvais.
- 8) **Salles de douche** : ce prêt-fabriqués est équipé de douches permettant aux soldats de faire leur toilette quotidienne.

DANS LA GUEULE DU LOUP

Les Personnages arrivent enfin devant le laboratoire de Samaha Island. Le complexe est étroitement surveillé par une dizaine de Chiens de Guerre patrouillant tout autour à pied ou en bateau. La garde est multipliée par deux si la présence des Personnages a été détectée. Le complexe se trouve sur une petite île au milieu d'un lac. On ne peut y accéder que par un pont étroitement surveillé ou encore par la mer. Le bâtiment fait seulement un étage de haut mais les laboratoires de recherches sont enfouis profondément dans le sol et la seule façon d'y accéder est d'utiliser les ascenseurs se trouvant à l'intérieur. Des cartes d'accès sont également nécessaires pour s'y rendre.

Les Personnages devront faire preuve de furtivité et d'ingéniosité pour se rendre dans le complexe sans être vus. Créer une diversion pour attirer les gardes d'un côté ou se faire passer pour des Chiens de Guerre restent des options valables. Bien sur, quelque soit la stratégie employée par les Personnages, n'oubliez pas qu'ils sont accompagnés par des PNJ, utilisez-les à votre avantage si vous voyez que les Personnages peinent à trouver des solutions, sans bien sans pour autant leur mâcher le travail.

CARTES D'ACCÈS ET CODES DE SÉCURITÉ

Si les Personnages ne possèdent pas ces informations ils ne pourront tous simplement pas entrer dans les laboratoires. Tous les chercheurs travaillant dans les étages souterrains possèdent une carte d'accès et un code de sécurité.

Les Personnages n'auront qu'à se montrer persuasifs et ils pourront très facilement obtenir ces informations.

AGENTS DE SÉCURITÉ

Dites vous bien que les sous-sols du complexe grouillent d'agents de sécurité. Si les Personnages sont découverts, le premier réflexe des gardes sera de signaler la présence des intrus et de demander des renforts, les Personnages seront très vite submergés s'ils n'y prennent pas garde.

ENTRER DANS LE COMPLEXE

Les Personnages pourront être surpris s'ils pénètrent trop facilement à l'intérieur du complexe et pour cause, Steels les a laissé entrer. Il les surveille de loin et attend le bon moment pour

frapper et les fera totalement cerner par les agents de sécurité du laboratoire. Submergés par le nombre, ils n'auront d'autre choix que de se rendre et seront conduit en cellule. Ils seront rejoints par Steels et deux autres Lictes, le Dr. Cheng Zao et Saya Togami, la responsable de la sécurité. Steels leur dira qu'il va les laisser entre les mains expertes des médecins du complexe qui vont les découper et récupérer chacun de leurs organes afin qu'ils soient étudiés en détail par le Dr Cheng Zao. Après avoir fait son speech, Steels quittera le quartier de détention et laissera les Personnages à leur sort.

AGENT DOUBLE

Il semblerait que les Personnages capturés soient promis à un terrible destin et que rien ni personne ne pourra les sortir de là. Grosse erreur. Parmi les proches collaborateurs de Steels, la responsable de la sécurité du complexe, Mlle Togami, est en fait un agent de Tiphareth. Elle a infiltré la conspiration des Lictes sur ordre de Lady Nakamura, le véritable Ambassadeur de l'Archonte dans notre monde, afin d'espionner l'organisation d'Orson Steels et de la détruire. L'arrivée des Personnages va lui permettre d'arriver à ses fins sans avoir à se compromettre.

Une petite heure plus tard, Saya viendra accompagnée par quatre agents de sécurité et de deux médecins. Ils viendront avec des brancards et forceront les Personnages à s'allonger. Une fois solidement sanglés aux brancards, ils sont conduits dans une salle d'opération sous étroite surveillance, là, un médecin-chef d'origine chinoise leur dira dans un anglais approximatif qu'il s'appête à les découper pour les besoins de la science et du progrès et qu'il n'y a rien de personnel dans tout cela. C'est le moment que Saya Togami choisie pour intervenir ; en un éclair, elle neutralise les quatre agents de sécurité et les élimine ainsi que toutes les autres personnes présentes dans la pièce à l'exception des Personnages puis les libère.

DANGEREUSE ALLIANCE

Après avoir libéré les Personnages, Saya Togami vérifiera les couloirs et leur fournira de précieuses informations pour la suite des événements. Elle leur dira exactement où se trouve le laboratoire où les cuves d'incubations sont entreposées, elle leur fournira les codes et les cartes d'accès. Elle donnera même l'accès au silo à missile et proposera de l'utiliser pour détruire l'île et toute l'installation en donnant les codes de mise à feu. Elle finira en disant aux Personnages de la rejoindre à l'aérodrome où le jet les attendra pour quitter Samaha avant que le missile n'atteigne l'île.

Si les Personnages lui demandent pourquoi ils devraient lui faire confiance, elle répondra juste qu'ils ont des intérêts communs et qu'ils ont une chance de pouvoir arrêter Steels avant que son armée ne soit opérationnelle.

Une fois les Personnages briefés, Saya s'éclipse et les laisse se débrouiller seuls dans le complexe, à eux de faire bon usage des informations.

COMBATTRE SAYA TOGAMI

Bien entendu, les Personnages peuvent tenter d'éliminer Saya Togami après avoir obtenu tous ces renseignements, après tout ils ne savent rien d'elle, cela pourrait être un autre stratagème d'Orson Steels afin de les mener dans un piège. Elle s'attend à ce que les Personnages ne lui fassent pas confiance et réagissent de cette manière et elle sera, par conséquent, sur ses gardes. Dans ce cas Saya se défendra mais ne blessera pas les Personnages, du moins pas sérieusement, elle usera de persuasion afin de les convaincre de sa bonne foi.

COMPLEXE SCIENTIFIQUE, REZ-DE-CHAUSSÉE, SERVICES ADMINISTRATIFS

Le rez-de-chaussée abrite tout le côté administratif du site, il n'y a pas grand-chose d'intéressant pour les Personnages.

- 1) **Sas d'entrée** : avant de pénétrer dans le complexe, les scientifiques et les médecins entre dans un sas où leur identité est vérifiée à l'aide de caméra et de carte d'accès.
- 2) **Accueil** : il s'agit d'un petit bureau où un agent de sécurité est assis en permanence. Derrière ce bureau (A), se trouve le terminal de sécurité où deux autres gardes surveillent les caméras du rez-de-chaussée et du 1^{er} étage.
- 3) **Ascenseurs** : ces grands ascenseurs permettent de rejoindre les laboratoires souterrains du complexe. Ils ne peuvent être activés que par des cartes d'accès.
- 4) **Toilettes** : il s'agit des toilettes réservées au personnel du complexe. A gauche les toilettes pour hommes et à droite les toilettes pour dames. Elles sont très bien entretenues.
- 5) **Cafétéria** : c'est dans cette grande salle que les employés du complexe vont prendre leurs repas, un self-service est organisé (B). Il s'agit de nourriture asiatique.
- 6) **Cuisine** : la cuisine est très bien équipée et très bien entretenue afin de préparer les différents repas des employés.

7) **Bureaux** : ces pièces abritent deux à quatre bureaux. Il s'agit du personnel administratif, comptables et services du personnel.

8) **Salle de pause** : c'est une salle où les employés viennent se relaxer après plusieurs heures de travail. Il y a une machine à café et un distributeur de boissons fraîches en parfait état de marche.

COMPLEXE SCIENTIFIQUE, 1^{ER} ÉTAGE, BUREAUX DE LA DIRECTION

9) **Bureau de Saya Togami** : la responsable de la sécurité du complexe est logée dans un grand bureau. De nombreux meubles abritent différents dossiers relatifs au personnel et aux différentes opérations d'Omega International dans le monde entier.

10) **Bureau du Dr. Cheng Zao** : c'est le bureau du responsable des laboratoires de recherches. C'est un Licteur rebelle qui servait autrefois Malkuth. Son bureau contient toutes les recherches et les différents développements du projet *Hommes de pierre*.

Il n'est pas souvent dans son bureau et reste le plus longtemps possible dans son laboratoire au 3^{ème} sous-sol.

11) **Bureau d'Orson Steels** : c'est le bureau du vice-président d'Omega International. C'est généralement là qu'il passe le plus clair de son temps.

12) **Toilettes** : idem qu'au rez-de-chaussée.

13) **Salles de conférence** : ces deux grandes pièces abritent tout le nécessaire pour animer des réunions ; grandes tables, sièges confortables, vidéos projecteurs et machines à expresso.

COMPLEXE SCIENTIFIQUE, 1^{ER} SOUS-SOL, LABORATOIRES DE RECHERCHES

Après avoir emprunté les ascenseurs du rez-de-chaussée, les Personnages s'enfoncent à une profondeur de 20m sous terre avant d'arriver au 1^{er} sous-sol. Lorsque les portes s'ouvrent, ils atterrissent dans une sorte de hall aux couloirs blancs aseptisés. Ils viennent de pénétrer dans le laboratoire de recherches. Il y a une dizaine d'agents de sécurité et de chercheurs au 1^{er} sous-sol lorsque les Personnages arrivent.

14) **Ascenseurs** : c'est par cette entrée que les Personnages sont arrivés et c'est uniquement par là qu'ils pourront sortir. Ces ascenseurs ne mènent uniquement qu'au rez-de-chaussée du complexe.

- 15) **Toilettes** : idem rez-de-chaussée.
- 16) **Laboratoire de recherches génétiques** : ce sous-sol compte trois grands laboratoires de recherches, chacun ayant une spécificité. Le premier laboratoire traite de la recherche génétique, c'est là que les chercheurs ont créé les nano-bots du projet Hommes de pierre et qu'ils ont manipulé l'ADN des Chiens de Guerre. Il y a trois chercheurs en permanence.
- 17) **Laboratoire de recherches virologiques** : dans ce labo, les chercheurs mettent au point des virus et des maladies extrêmement contagieuses afin de créer des armes bactériologiques. Le laboratoire est extrêmement confiné, la moindre fiole brisée peut libérer un virus mortel. Il y a également trois chercheurs en combinaison de protection en permanence dans ce labo.
- 18) **Laboratoire médical** : ce laboratoire ressemble à un hôpital, il contient des médicaments et de nombreux outils de premiers secours. La ressemblance s'arrête là, c'est ici que les chercheurs ont entassés les corps des cobayes à la peau totalement décomposée et flétrie (A). Ces Chiens de Guerre n'ont pas supportés le traitement. Il y a une vingtaine de cadavres. Mise à part cela la pièce est entièrement vide.
- 19) **Salle d'opération** : il s'agit d'une grande salle d'opération contenant tout le nécessaire pour mener à bien n'importe quelle opération médicale. C'est ici que les Personnages capturés seront emmenés afin d'y être disséqués.
- 20) **Poste de sécurité** : cette pièce sert à la fois d'armurerie et de salle de surveillance. Elle contient de nombreux moniteurs reliés aux différentes caméras du sous-sol. L'armurerie contient une quinzaine de FN P90, de Mossberg M590, de Glock 17 ainsi que leurs munitions respectives. Il y a également une dizaine de gilet pare-balles. Une porte au fond de la salle permet d'accéder au quartier de détention. Il y a quatre agents de sécurité en permanence dans cette salle.
- 21) **Quartier de détention** : cet endroit sert de prison au complexe afin d'y enfermer les indésirables en attendant de statuer sur leur sort. Les quatre grandes cellules aux barreaux en acier trempé (FOR 35) peuvent contenir jusqu'à cinq prisonniers chacune. La pièce est surveillée par deux caméras en permanence.

C'est là que les Personnages capturés seront enfermés en attendant leur sort.

- 22) **Ascenseur vers le 2^{ème} sous-sol** : cet ascenseur permet uniquement de se rendre au 2^{ème} sous-sol, il faut une carte d'accès afin de le faire fonctionner. Il y a deux gardes armés devant les portes en permanence.
- 23) **Escaliers de service** : pour ceux qui préfèrent marcher, ils peuvent emprunter les escaliers de service à droite de l'ascenseur pour se rendre au 2^{ème} sous-sol. La porte est fermée par une serrure magnétique, il faut une carte d'accès pour l'ouvrir.

COMPLEXE SCIENTIFIQUE, 2^{ÈME} SOUS-SOL, CENTRE DE TIR

Ce sous-sol contient la salle de contrôle du silo à missile. C'est depuis cette pièce que les Personnages pourront accéder aux codes de lancement et ainsi cibler l'île.

- 24) **Ascenseur** : idem 1^{er} sous-sol.
- 25) **Escaliers de service** : idem 1^{er} sous-sol.
- 26) **Toilettes** : idem rez-de-chaussée.
- 27) **Salle de contrôle** : dans cette pièce se trouvent une dizaine d'ingénieurs ainsi que cinq agents de sécurité. C'est de là que le lancement du missile est contrôlé. Orson Steels est dans cette pièce lorsque les Personnages arrivent.
- 28) **Silo** : dans ce grand silo se trouve un missile de 30 mètres de haut prêt à être lancé sur ordre d'Orson Steels. Des passerelles et des escaliers permettent d'accéder aux différents étages du missile.
- 29) **Ascenseur vers le 3^{ème} sous-sol** : cet ascenseur permet uniquement de se rendre au 3^{ème} sous-sol, il faut une carte d'accès afin de le faire fonctionner. Il y a deux gardes armés devant les portes en permanence.

COMPLEXE SCIENTIFIQUE, 3^{ÈME} SOUS-SOL, SALLE DES INCUBATEURS

- 30) **Salle des incubateurs** : ce sous-sol contient uniquement une grande salle de 2km² où reposent des centaines voire peut être des milliers de cuves contenant des Omega Sols en cours de conditionnement. Des chariots permettent leur transport jusqu'à un grand élévateur à destination de la surface afin de charger un bateau. Le Dr. Cheng Zao est généralement dans cette pièce en train d'admirer ses œuvres.

AFFRONTEMENT FINAL

Les Personnages arrivent au bout de leur aventure et vont maintenant tenter d'éliminer les derniers obstacles avant de pouvoir s'enfuir de Samaha Island. Saya Togami est déjà en place dans le jet et attend les Personnages à l'aérodrome.

AFFRONTER ORSON STEELS

Le Vice-président d'Omega International sera un adversaire difficile à abattre, c'est un Licteur puissant qui ne se laissera pas faire, il utilisera tous ses pouvoirs afin de venir à bout des Personnages. Il est fort probable que certains n'y survivront pas.

DÉCLENCHER LA MISE À FEU

Grâce aux informations que Saya Togami leur a données, les Personnages connaissent les codes de lancement du missile, ils pourront ainsi changer la cible et entrer les coordonnées de Samaha Island. Un jet d'**Informatique** sera tout de même requis afin d'entrer tous les paramètres.

Une fois le changement de cible effectué, les Personnages verront alors le silo remonter doucement à la surface et s'ouvrir une fois que le bout sera sorti de l'eau, puis un compte à rebours se mettra en marche ; la mise à feu sera effective dans 5 minutes. Une fois lancé, le missile mettra environs 20 minutes à atteindre sa cible. C'est le temps qu'ils leur reste pour quitter l'île avant qu'elle ne soit complètement atomisée.

DR. CHENG ZAO JE PRÉSUME ?

Si les Personnages décident d'aller au 3^{ème} sous-sol, ils y trouveront le Dr. Cheng Zao en train de

superviser le conditionnement des Omega Sols encore en hibernation. Zao fera tout pour protéger ses créations et se battra jusqu'à la mort.

DÉTRUIRE LA SALLE DES INCUBATEURS

Plutôt que d'utiliser le missile, les Personnages peuvent directement aller détruire la salle des incubateurs. Il leur faudra tout d'abord des explosifs et réussir un jet de **Démolition** avec une marge de réussite de 5 afin de bien répartir les charges. La portée des déclencheurs à distance étant limitée, ils devront alors utiliser un retardateur qu'ils régleront à leur convenance.

L'explosion détruira une grande partie des cuves, le reste sera ensevelie sous des tonnes d'eau ; les charges ayant fragilisé la structure des parois, la salle des incubateurs sera totalement détruite.

SORTIR DU COMPLEXE

Quelque soit la méthode employée par les Personnages pour terminer leur mission, sortir du complexe ne sera pas une mince affaire ; des agents de sécurité accourent de toute part et tentent d'arrêter les Personnages.

Les autres membres de Bravo 7 pourront alors essayer de faire diversion le temps que les Personnages puissent sortir sans trop de problème, mais il faut faire vite.



SECOURIR DELADRIER

Le Colonel et le Dr. Danagova sont toujours ensemble et attendent un signal des Personnages, s'ils sont prévenus qu'ils doivent se rendre à l'aérodrome ils y partiront en quatrième vitesse mais avec des Chiens de Guerre à leur trousse. Ils seront très vite submergés et les Personnages devront intervenir pour les sortir de là. S'ils ne l'ont pas encore éliminé, les Personnages retrouveront le Colonel Mason Stone sur leur route, cette fois accompagné par les douze Omega Sols.

APCALYPSE NOW

Les Personnages ont quitté le complexe scientifique et ont secouru le Colonel Deladrier. Il ne leur reste pas beaucoup de temps pour se rendre à l'aérodrome et quitter l'île avant que l'apocalypse ne s'abatte.

LES DOUZE SALOPARDS

Les Personnages trouveront sur leur route le Colonel Mason accompagné d'un détachement de douze Omega Sols. Ces soldats ne connaissent ni la peur ni la pitié, ils seront très certainement des adversaires difficile à éliminer et ils se battront jusqu'à la mort. Vous pouvez sacrifier quelques membres de la compagnie Bravo 7 afin de montrer aux Personnages à quel point la situation est difficile, cela les motivera d'autant et sera un grand ressort dramatique. Mason tentera de s'enfuir s'il voit qu'il n'a plus aucune chance.

L'AÉRODROME

Quelque soit le chemin qu'ils prendront, les Personnages arrivent enfin à proximité de l'aérodrome, de nombreux Chiens de Guerre les y attendent. S'ils ne les ont pas sabotés avant, les Chiens de Guerre seront aux commandes des hélicoptères Apaches ou à bord des chasseurs F15E s'ils arrivent jusqu'au jet.

Si vous vous sentez d'humeur généreuse, vous pouvez estimer que Saya Togami aura saboté les différents appareils volants de l'aérodrome à l'exception du jet pour éviter d'éventuelles poursuites aériennes.

- 1) **Hangars** : différents hangars composent l'aérodrome. Ce sont de grands entrepôts où est stocké le carburant ainsi que différentes pièces détachées pour le jet ou encore les autres appareils. Ils y a une quinzaine de Chiens de Guerre en tout dans les hangars.
- 2) **Piste des Apaches** : sur la piste repose quatre hélicoptères de combat Apache avec le plein de carburant et de munition. Ils seront utilisés pour stopper ou poursuivre les Personnages s'ils tentent d'approcher le hangar du jet.
- 3) **Piste des F15E** : il y a sur cette piste deux chasseurs F15E utilisés généralement pour intercepter tous appareils non identifiés en approche de l'île. Les Chiens de Guerre les

utiliseront pour poursuivre les Personnages s'ils arrivent à partir avec le jet.

- 4) **Hangar du jet** : le hangar du jet se trouve au Nord-Ouest de l'aérodrome. A l'intérieur se trouve un Gulfstream G550 prêt à partir. Saya Togami est aux commandes et n'attend plus que les Personnages pour décoller.

Si elle voit qu'ils tardent trop et qu'ils ont lancé le missile, il se pourrait que Saya décolle sans eux et les laisse à une mort certaine.



DERNIÈRE CHANCE

Rejoindre le hangar du jet ne sera pas une chose facile, il reste de nombreux obstacles aux Personnages. Une fois à bord du jet, Saya Togami leur demandera de boucler leurs ceintures et de se détendre. Saya est un excellent pilote et pourra très certainement réussir à décoller et à s'éloigner suffisamment de l'île pour éviter que l'explosion n'affecte l'appareil.

Une fois sortis d'affaire, Saya leur expliquera qu'ils se rendent au Japon, Tokyo plus précisément, afin qu'elle fasse son rapport à son employeur Lady Nakamura. Bien entendu, il se peut que les Personnages ne soit pas trop d'accord avec cette alternative et décide de se débarrasser de Saya. Cette dernière utilisera ses pouvoirs de persuasion pour calmer les Personnages et les amener à bon port sains et saufs.

ÉPILOGUE

TOKYO BY NIGHT

La nuit est déjà bien entamée lorsque les Personnages se posent dans un aéroport privé à l'extérieur de Tokyo. Le jet se gare dans un hangar où une limousine et quatre autres voitures attendent les Personnages. Une quinzaine d'hommes armés descendent des voitures et encerclent l'appareil, il s'agit de Yakuza commandés par un certain Takeo Oshima. Oshima se présentera poliment et demandera aux Personnages survivants de bien vouloir leur remettre leurs armes et

de monter dans la limousine. Oshima a reçu l'ordre de ne pas faire de mal aux Personnages mais se montrera inflexible et n'hésitera pas à menacer de tuer Deladrier ou le Dr. Danagova s'ils n'obtempèrent pas. Une fois à bord de la limousine, ils quitteront l'aéroport et se dirigeront au centre de Tokyo escorté par les quatre voitures des Yakuza.

NAKAMURA TOWER

Après une vingtaine de minute, les Personnages arrivent au centre ville et entre dans le district de Ginza, l'un des quartiers d'affaires de Tokyo. Ils peuvent distinguer la Nakamura Tower, un grand immeuble de verre et d'acier octogonal de culminant à plus de 80 étages. La limousine se gare à l'intérieur du parking souterrain juste devant un grand ascenseur. Là, Oshima demandera très humblement aux Personnages de bien vouloir suivre Mlle Togami. L'ascenseur grimpe et les Personnages peuvent admirer la vue. Saya ne dira pas un mot de tout le trajet. L'ascenseur s'arrête sur ce qui semble être le 76^{ème} étage, les Personnages sont accueillis par deux hommes d'origine japonaise à la stature imposante armés de pistolets-mitrailleurs, ils accompagneront les Personnages vers un petit salon où l'on leur servira du thé le temps que Saya Togami fasse son rapport.

Les deux hommes laissent les Personnages seuls mais restent à l'entrée de la pièce. Une dizaine de minutes plus tard, un autre homme entre dans le petit salon et leur fait signe de le suivre. Les Personnages s'engouffrent alors dans un long et large couloir au bout duquel se trouve un jardin de pierre traditionnel, au milieu de l'immense pièce, agenouillée derrière un petit bureau, se trouve Lady Yoshiko Nakamura, une très belle japonaise habillée d'un somptueux kimono blanc.



LADY NAKAMURA

Lady Nakamura se montrera très avenante et invitera les Personnages à s'asseoir, elle fera tout pour qu'ils se sentent à l'aise. Elle leur proposera alors de mettre leurs nouvelles capacités à son

service, elle leur expliquera qu'Omega International n'est qu'un ennemi parmi tant d'autres et que leurs aides lui sera précieuse pour combattre ces menaces qui requièrent un savoir-faire particulier. Elle s'engagera à les aider si Anya n'a pas réussi à les guérir de leur nano-dépendance et qu'elle mettra les plus grands scientifiques du monde à contribution s'ils acceptent son offre. Si les Personnages refusent, elle ne cachera pas sa déception mais les laissera partir, elle mettra à leur disposition une chambre d'hôtel dans un des plus beaux palaces de Tokyo le temps qu'ils se reposent ainsi qu'un jet qui les amènera où ils voudront quand le temps sera venu. Elle terminera en disant que sa proposition n'a pas de limite dans le temps et qu'ils n'auront qu'à contacter Mlle Togami s'ils changent d'avis.

L'aventure des Personnages est maintenant terminée, mais il ce peut que ce qui reste d'Omega International essayera tôt ou tard de les éliminer. Lady Nakamura le sait et compte bien sur ce point afin de forcer leur recrutement futur, quitte à donner des informations sur eux aux Lictors de Netzach.

Elle gardera tout de même un œil sur les Personnages de loin, ils sont devenus un danger pour les Lictors et il semble plus qu'évident qu'ils vont recroiser leur route dans un avenir proche.

LES FIGURANTS

CHIENS DE GUERRE



HISTORIQUE :

Les hommes commandés par le Colonel Mason Stone en faction sur Cooper's Islands sont tous des vétérans de différents corps d'armées, recrutés pour leur férocité au combat.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des soldats sans pitié mue par le désir de tuer. Ils servent fidèlement les ordres du Colonel Stone.

APPARENCE :

Ce sont des hommes de grande taille de toute ethnie vêtus de treillis et de gilets pare-balles. Ils sont lourdement armés et très bien équipés.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites comme si vous transpiriez beaucoup et regardez constamment autour de vous comme si vous étiez suivi.

CHIENS DE GUERRE			
FOR	21	EGO	11
CON	16	CHA	11
AGL	16	PER	16
APP	11	EDU	8

AGE MOYEN : 35 ans

TAILLE MOYENNE : 1m85

POIDS MOYEN : 90 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +5 (+7)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 110

EQUILIBRE MENTAL : -50

SOMBRES SECRETS : criminels de guerre

FAIBLESSES : Cauchemars, Dépression, Fanatisme, Sadiques, Schizophrénie, Suicidaires, Susceptibles

AVANTAGES : Conscience accrue, Conscience corporelle

TALENTS : Athlétisme 16, Diplomatie 12, Discrétion 16, Escalade 16, Lancer 14, Natation 13, Orientation 15, Rechercher 13, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 15, Interroger (torture) 16, Piloter bateau 14, Pister 14, Plongée sous-marine 14, Psychologie 13, Survie 16

CONNAISSANCES : Anglais 11, Démolition 16, Premiers soins 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 16, Armes lourdes 15, Close combat* (Blocages 15, Chuter 15, Combat avec armes 15, Coups de pied 15, Coups de poing 15, Projections 12, Saisies 12), Corps à corps 16

ARMEMENT : H&K USP (+1)/ FN SCAR-L (+1) + Lance-grenades M203 (+6)/ Remington M870 MCS (+2)/ M249 SAW (+1)/ TDI Kriss SV (+1)/ Barrett M98 (+2)/ Grenades (+6)/ Poignard (-4)

PROTECTION : gilet, brassières et jambières pare-balles

DOMICILE : Cooper's Islands

OMEGA SOLS



HISTORIQUE :

Il s'agit des Chiens de Guerre ayant servi de cobayes pour le projet *Hommes de pierre*. Ils sont devenus les Omega Sols, des soldats surpuissants obéissants totalement aux ordres d'Orson Steeles. Ils reposent dans des milliers de

cuves dans les sous-sols du laboratoire de Samaha Island et sont en cours de conditionnement. Seulement douze de ces soldats sont actuellement opérationnels lorsque les Personnages arrivent sur place.

PERSONNALITÉ :

Les Omega Sols ne connaissent pas la peur et ne ressentent ni remords ni pitié. Ils ne savent qu'obéir aux ordres de Steeles quels qu'ils soient, même si ceux-ci mettent en péril leur propre existence.

APPARENCE :

Les Omega Sols ressemblent à des Gardes Noirs de Netzach. Ils sont maigres, dépourvus de pilosité et leur peau squelettique a l'aspect d'une roche sombre et marbrée. Ils se ressemblent tous.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Arborez un visage sans aucune expression et ne réagissez pas à ce que peuvent vous dire les Personnages. Suivez toujours les ordres à la lettre.

OMEGA SOLS			
FOR	26	EGO	8
CON	31	CHA	16
AGL	22	PER	21
APP	8	EDU	-

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

TAILLE : 1m90

POIDS : 85 kg

SENS : voient parfaitement dans le noir. Sens aiguisés.

COMMUNICATION : ne parlent pas

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +10

BONUS AUX DOMMAGES : +6 (+10)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 11m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

8BS = 1BL □ □ □ □

7BL = 1BG □ □ □

5BG = 1BM □ □ □

END : illimitée

EQUILIBRE MENTAL : -90

RESTRICTIONS : Contrôlé par une puissance supérieure (Steels)

FAIBLESSES : Cauchemars, Dépression, Fanatisme, Schizophrénie, Suicides, Susceptibles

FACULTÉS : Endurance illimité, Régénération (Cf. page 41).

AVANTAGES : Conscience corporelle, Sixième sens, Supporter la douleur

TALENTS : Athlétisme 20, Discrétion 20, Escalade 18, Lancer 18, Natation 18, Orientation 18, Rechercher 15, Vigilance 18

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Pister 18

CONNAISSANCES : Anglais 10, Démolition 16

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 18, Armes lourdes 16, Close combat* (Blocages 21, Chuter 18, Combat avec armes 21, Coups de pied 21, Coups de poing 21, Projections 16, Saisies 18), Corps à corps 18

ARMEMENT : Desert Eagle .50 (+4)/ Magpul ACR (+1)/ H&K MG4 (+1)/ AA-12 Combat Shotgun (+2)/ Poignard (-4)/ Machette (-3)

DOMICILE : Cooper's Islands (Samaha)

SAYA TOGAMI



HISTORIQUE :

Saya Togami travaille est la responsable de la sécurité du complexe scientifique de Samaha Island. C'est un agent double, un Lictor fidèle à Tiphareth qui a infiltré la conspiration des Lictors rebelles

pour le compte de Lady Nakamura.

Togami a pour mission d'espionner et de saborder le l'opération orchestrée par Steels. Elle compte utiliser les Personnages pour arriver à ses fins.

PERSONNALITÉ :

Saya Togami est un Lictor subalterne totalement loyal envers Lady Nakamura et Tiphareth et obéie à tous leurs ordres.

APPARENCE :

Sous sa forme humaine il s'agit d'une très belle jeune femme de 32 ans d'origine japonaise aux cheveux noirs et aux yeux noirs.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez calme et silencieux. Accomplissez votre mission dès que l'ennemi a baissé sa garde.

SAYA TOGAMI			
FOR	32	EGO	21
CON	31	CHA	16
AGL	27	PER	21
APP	16 (3)	EDU	32

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 32 ans

TAILLE : 1m66 (2m50)

POIDS : 450 kg

SENS : perçoit les infrarouges et ultraviolets

COMMUNICATION : parle toutes les langues humaines et Télépathie

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +15

BONUS AUX DOMMAGES : +7 (+11)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 14m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

8BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □

7BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □

5BG = 1BM □ □ □ □ □

Peut subir 2 BM avant d'être détruit

END : 190

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu

TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 30, Empathie 40, Rechercher 30, Séduction 30, Vigilance 30
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 20, Conduire 30, Persuasion 40, Psychologie 30
CONNAISSANCES : Affaires 30, Bureaucratie 30, Occultisme 30, Piloter avions 30, Réseau de contact (tous) 20, Systèmes de sécurité 40
CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 30
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 25, Corps à corps 30, Karaté* (Blocages 27, Combat avec armes 21, Coups de pied 24, Coups de poing 30, Feintes 21), Kenjutsu* (Coups d'estoc 30, Coups tranchant 30, Feintes 21, Parades 30),
CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Folie 20 (connaît tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 20)
ART TÉNÉBREUX : 20
ARMEMENT : Glock 18 Auto (+0)/ Griffes (-7)/ Crocs (-5)
PROTECTION NATURELLE : 2 points
DOMICILE : Cooper's Islands (Samaha)

DR. CHENG ZAO



HISTORIQUE :

Le Dr. Cheng Zao est le responsable des laboratoires de recherches de Samaha Island. C'est un Licteur peu puissant faisant parti de la conspiration visant à renverser les Archontes. Il servait autrefois Malkuth.

Il a passé ces derniers mois à améliorer les recherches du Dr. Kevchenko afin de créer les Omega Sols.

PERSONNALITÉ :

Cheng Zao est un Licteur qui n'a qu'un seul but ; dépasser les limites de la science. Pour cela il est prêt à sacrifier des millions de cobayes.

APPARENCE :

Sous sa forme humaine Cheng Zao ressemble à un homme d'origine chinoise de petite stature, à la mâchoire carrée et au regard hautain. Il a une trentaine d'années et les cheveux courts noirs.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Exultez et riez comme un dément. Aucun sacrifice n'est trop grand pour la science et le progrès.

DR. CHENG ZAO			
FOR	28	EGO	30
CON	31	CHA	21
AGL	22	PER	21
APP	12 (3)	EDU	40

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 35 ans

TAILLE : 1m61 (2m50)

POIDS : 450 kg

SENS : perçoit les infrarouges et ultraviolets

COMMUNICATION : parle toutes les langues humaines et Télépathie

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +10

BONUS AUX DOMMAGES : +6

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 11m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

8BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □

7BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □

5BG = 1BM □ □ □ □ □ □

Peut subir 2 BM avant d'être détruit

END : 190

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu

TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 30, Empathie 40, Rechercher 30, Séduction 30, Vigilance 30

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 20, Conduire 30, Persuasion 40, Psychologie 30

CONNAISSANCES : Affaires 30, Bureaucratie 30, Occultisme 30, Poisons et drogues 40, Premiers soins 40

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Biologie 30, Chimie 40, Chirurgie 50, Médecine 50, Génétique 40

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 20, Corps à corps 30

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Folie 20 (connaît tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 20)

ART TÉNÉBREUX : 20

ARMEMENT : Griffes (-7)/ Crocs (-5)

PROTECTION NATURELLE : 2 points

DOMICILE : Cooper's Islands (Samaha)

AGENTS DE SÉCURITÉ DU COMPLEXE



HISTORIQUE :

Ils agissent des hommes chargés de la sécurité du complexe scientifique de Samaha Island. Ce sont tous des ex-militaires ou policiers chinois.

PERSONNALITÉ :

Ces agents sont des professionnels qui prennent leur travail très au sérieux. Ils ont reçu l'ordre de neutraliser toute menace à la sécurité du complexe et sont autorisés à employer la force si nécessaire.

APPARENCE :

Ce sont des hommes de grande taille de toute ethnie vêtus de treillis et de gilets pare-balles. Ils sont lourdement armés et très bien équipés.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez droit et ne dites pas un mot. Repérez les intrus avant même qu'ils n'agissent.

AGENTS DE SÉCURITÉ DU COMPLEXE			
FOR	14	EGO	11
CON	14	CHA	11
AGL	14	PER	13
APP	11	EDU	10

AGE MOYEN : 3 ans

TAILLE MOYENNE : 1m70

POIDS MOYEN : 65 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +2 (+4)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 100

EQUILIBRE MENTAL : -5

SOMBRES SECRETS : criminels

FAIBLESSES : Brebis galeuse, Cupide

AVANTAGES : Intuition

TALENTS : Athlétisme 14, Discrétion 13, Empathie 12, Recherche 15, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 11, Psychologie 14

CONNAISSANCES : Anglais 8, Mandarin 10, Recueil d'informations 15, Systèmes de sécurité 13

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 15, Close combat* (Blocages 12, Chuter 12, Combat avec armes 12, Coups de pied 14, Coups de poing 14, Projections 12, Saisies 10), Corps à corps 14

ARMEMENT : Glock 17 (+0)/ FN P90 (+1)/ Mossberg M590 (+2)

PROTECTION : gilet pare-balles

DOMICILE : Cooper's Islands

MÉDECINS DU COMPLEXE



HISTORIQUE :

Il s'agit du personnel humain travaillant pour le Dr. Cheng Zao.

Ce sont des médecins et biologistes chinois de mauvaise réputation engagés par Omega

International. Ils sont parfaitement au courant de ce qui se passe à Cooper's Islands et s'en moquent éperdument, du moment qu'ils soient grassement payés par la firme.

PERSONNALITÉ :

Ces médecins ont un sens très particulier de l'éthique et n'ont pas hésité une seule seconde à participer à des expériences sur des cobayes humains. Ils n'ont que très peu de respect pour la vie humaine, seul l'argent les intéresse vraiment.

APPARENCE :

Ce sont des hommes et des femmes d'origine chinoise de tailles et de poids variables, portant une blouse blanche.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites tout pour faire avancer les limites de la science même si cela doit engendrer plus de mal que de bien.

MÉDECINS DU COMPLEXE			
FOR	11	EGO	16
CON	11	CHA	11
AGL	12	PER	12
APP	11	EDU	16

AGE MOYEN : 35 ans

TAILLE MOYENNE : 1m65

POIDS MOYEN : 60 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0
BONUS AUX DOMMAGES : +1
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round
RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 3BG = 1BM □ □ □
END : 85
EQUILIBRE MENTAL : -20
SOMBRES SECRETS : responsables
 d'expérimentations médicales
FAIBLESSES : Brebis galeuse, Cupide, Egoïsme,
 Mauvaise réputation
AVANTAGES : Intuition
TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 11, Empathie
 14, Rechercher 15, Vigilance 13
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Persuasion 15,
 Psychologie 11
CONNAISSANCES : Anglais 10, Informatique 14,
 Mandarin 16, Poisons et drogue 16, Premiers soins
 15, Recueil d'informations 15
CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Biologie
 16, Chimie 14, Chirurgie 16, Médecine 16,
 Génétique 16
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 10,
 Corps à corps 10
ARMEMENT : scalpel (-5)
DOMICILE : Cooper's Islands

PERSONNELS CIVILS



HISTORIQUE :

Il s'agit du personnel civil humain travaillant sur les différentes îles de l'archipel de Cooper's Islands.

Ce sont des ingénieurs et des comptables qui n'ont aucune idée des véritables

buts d'Omega International et de ce qui se passe vraiment sur ces îles. Ils ont peur qu'en posant trop de questions ils risquent de perdre leur emploi, voir pire, de perdre la vie.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des gens qui font leur travail ni plus ni moins, sans se douter des horreurs qui se passent sur les îles.

APPARENCE :

Ce sont des hommes et des femmes d'origine chinoise de tailles et de poids variables.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites votre travail sans vous poser de questions.

PERSONNELS CIVILS

FOR	12	EGO	16
CON	12	CHA	11
AGL	13	PER	12
APP	11	EDU	16

AGE MOYEN : 35 ans

TAILLE MOYENNE : 1m65

POIDS MOYEN : 60 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +1

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 85

EQUILIBRE MENTAL : +0

FAIBLESSES : Anxieux

AVANTAGES : Sympathique

TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 11, Empathie 14, Rechercher 15, Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 11, Persuasion 15, Psychologie 11

CONNAISSANCES : Anglais 10, Comptabilité 14, Electronique 14, Informatique 14, Mandarin 15, Mécanique 14

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Ingénierie 15

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 10, Corps à corps 11

ARMEMENT : aucune

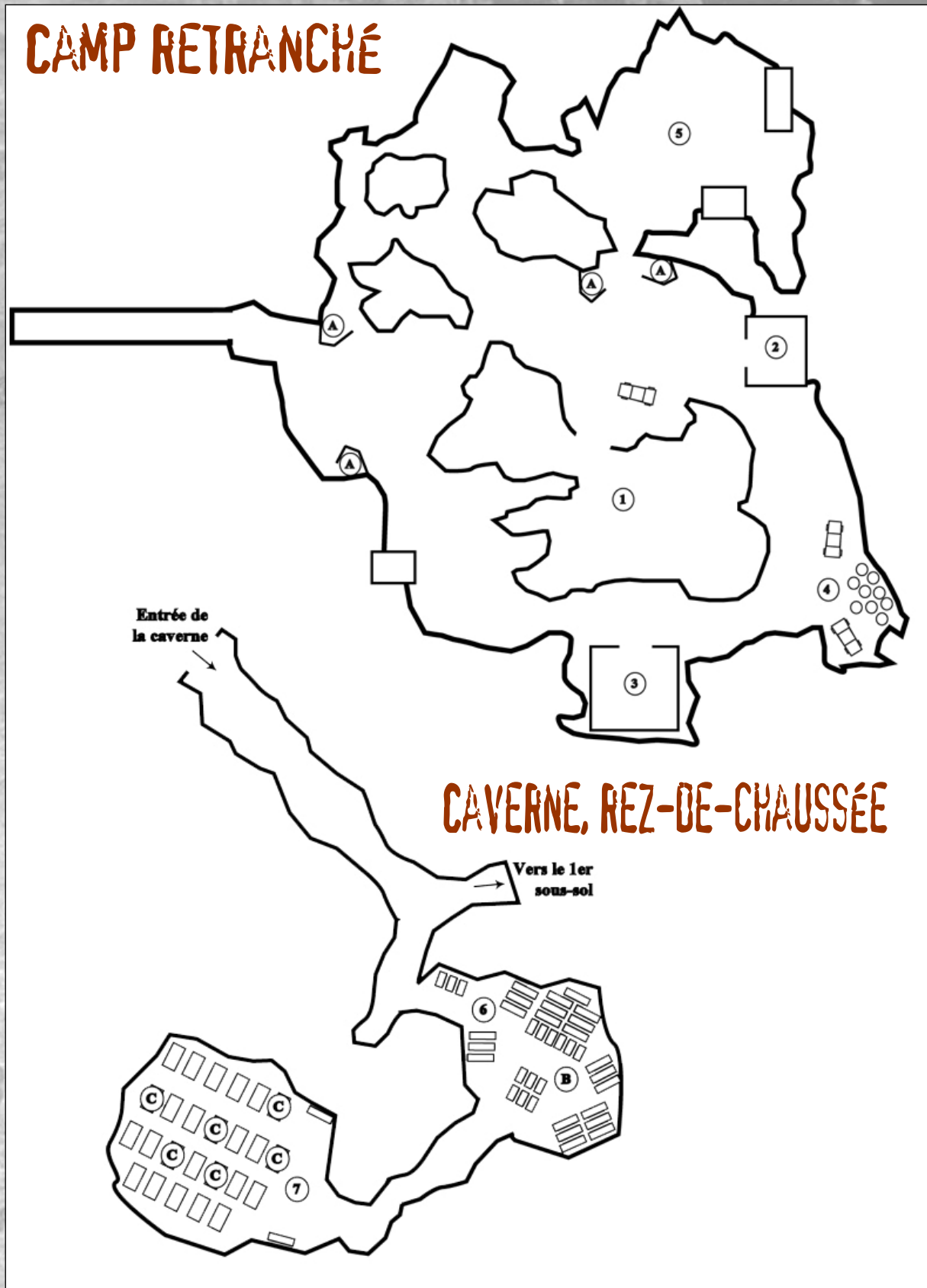
DOMICILE : Cooper's Islands

AIDES DE JEU

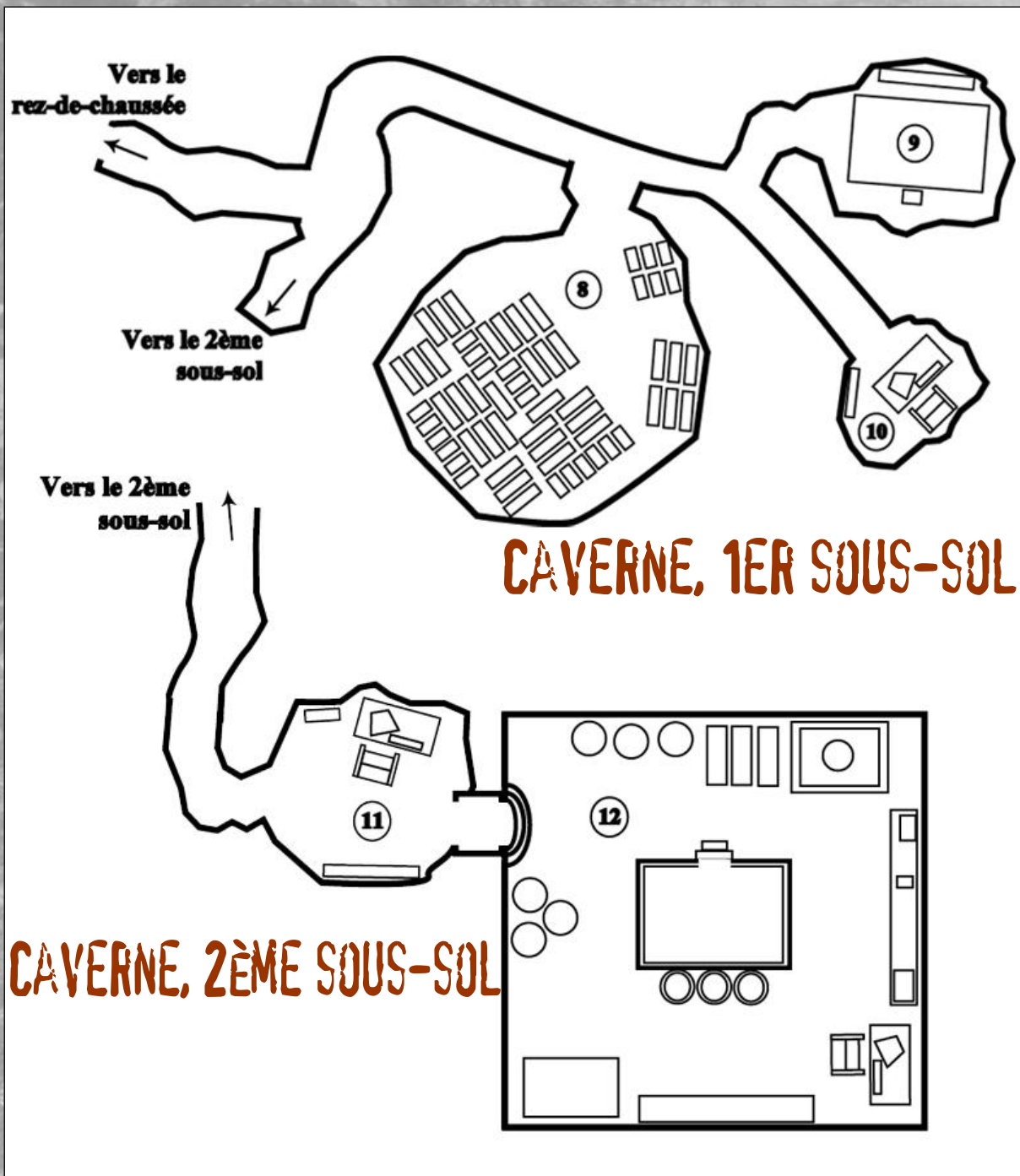


PLANS ET CARTES

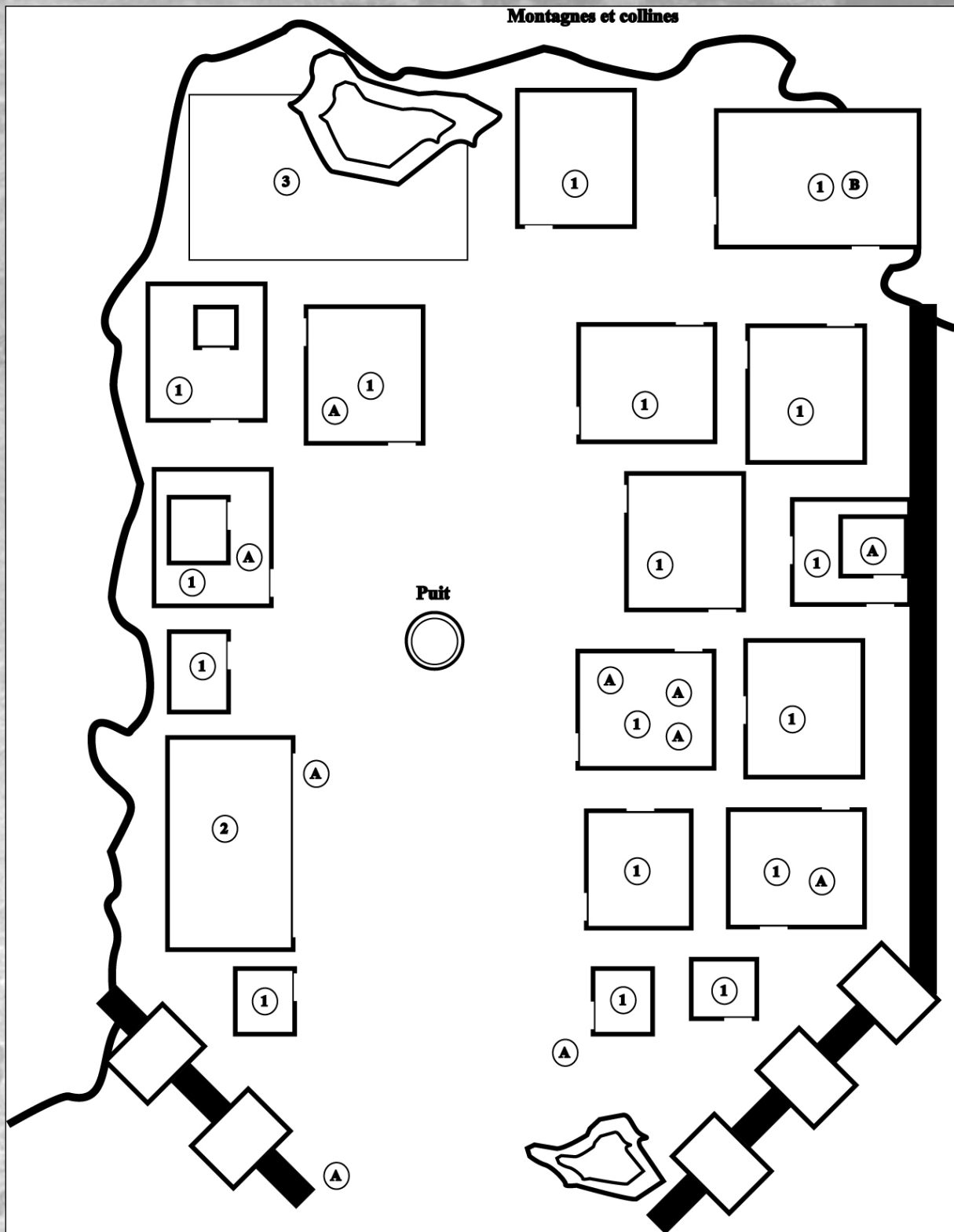
GROTTE, ALAD 1



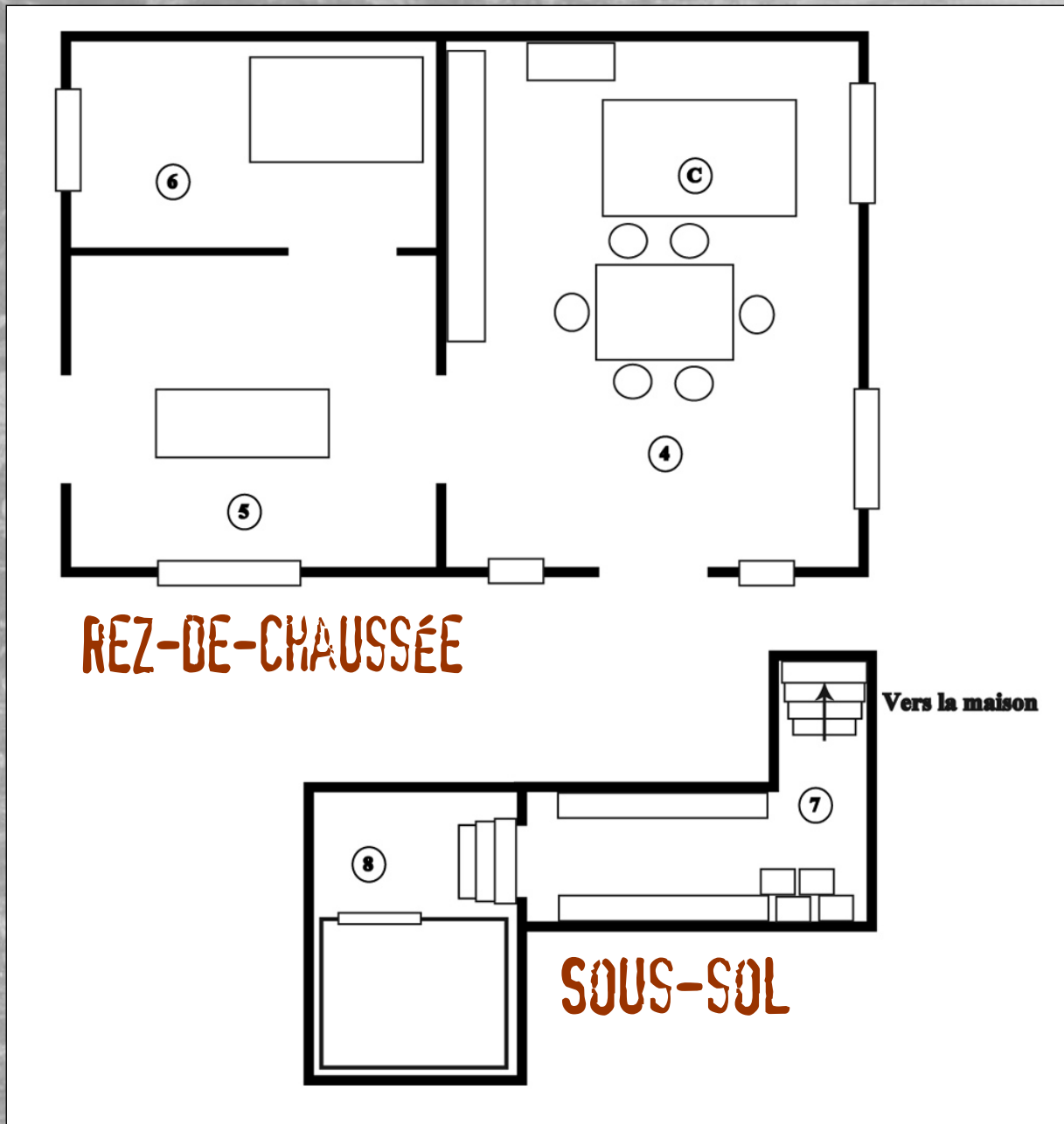
GROTTE, ALAD 2



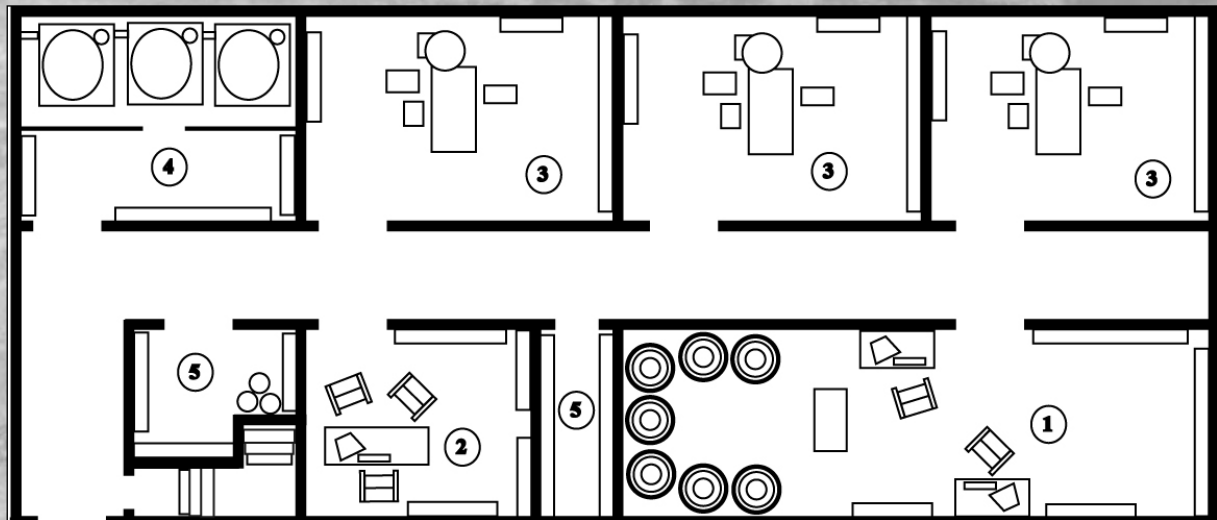
LE REPAIRE DES DOUZE FILS



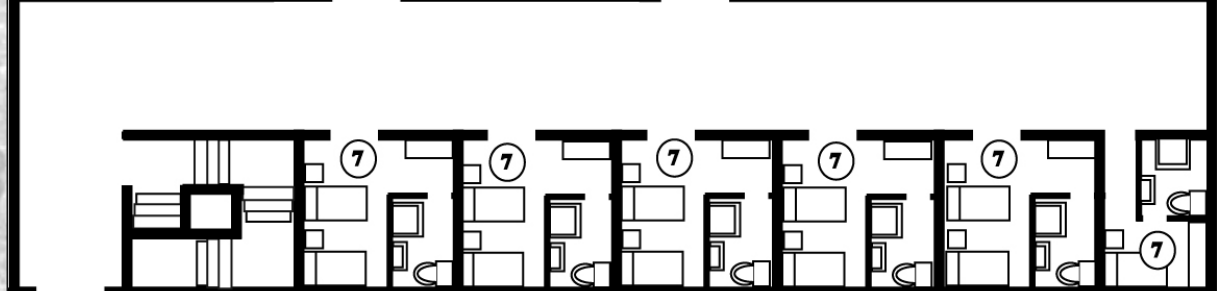
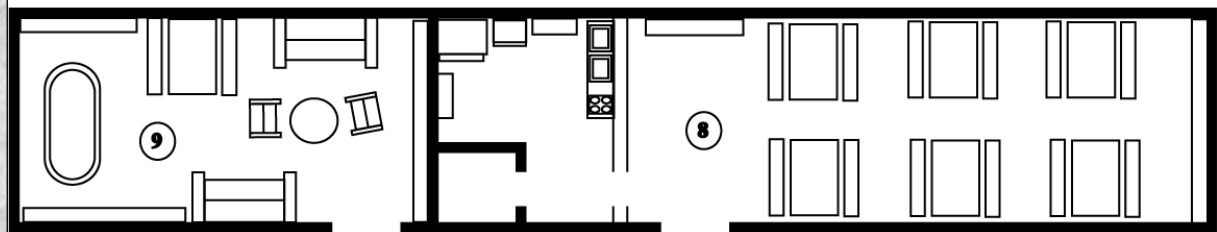
LA MAISON D'AL-TEDEB



LABORATOIRE, PLAN 1

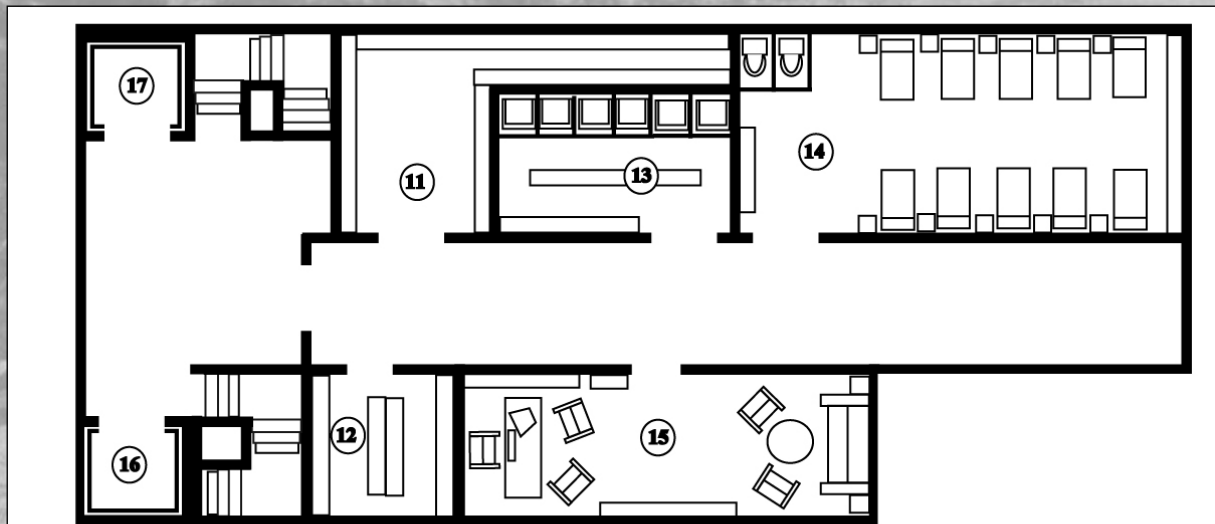


QUARTIER D'EXPÉRIMENTATION

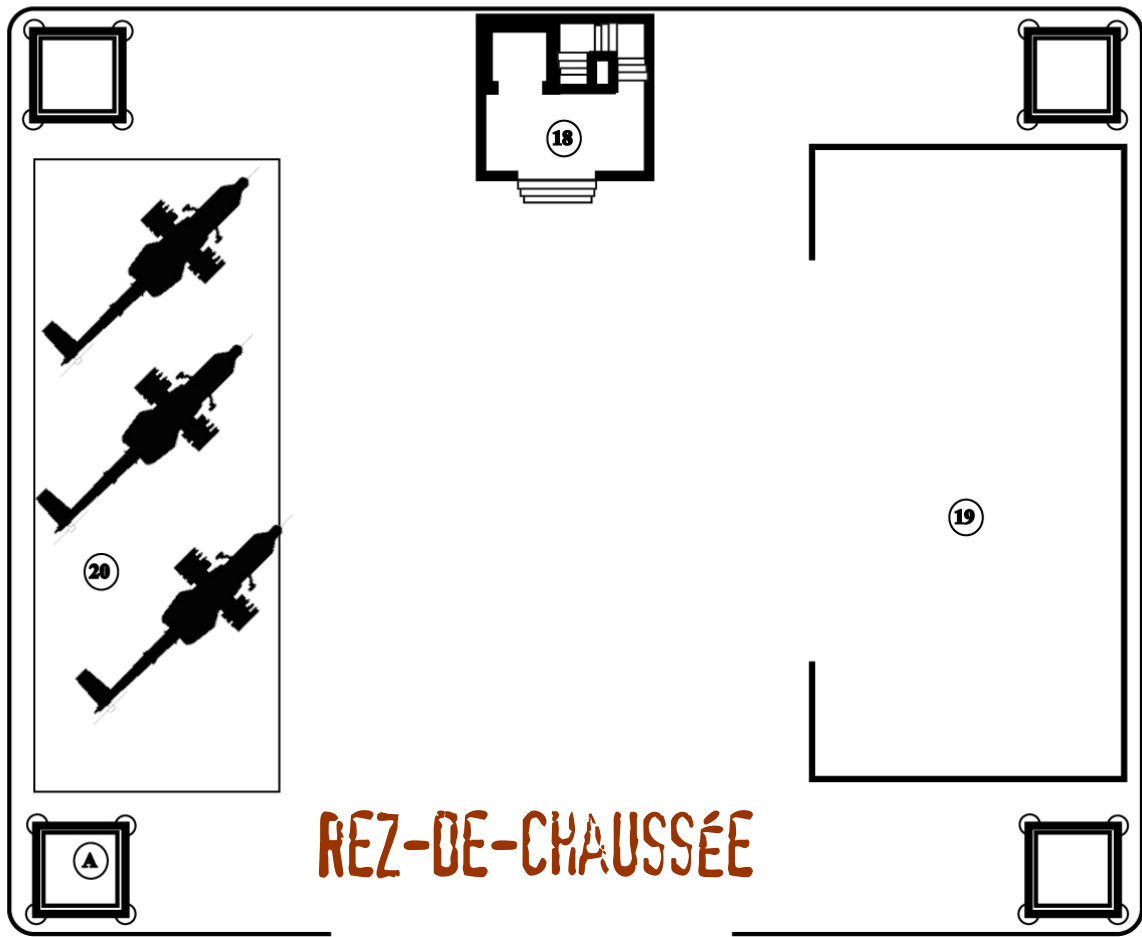


QUARTIER D'HABITATION

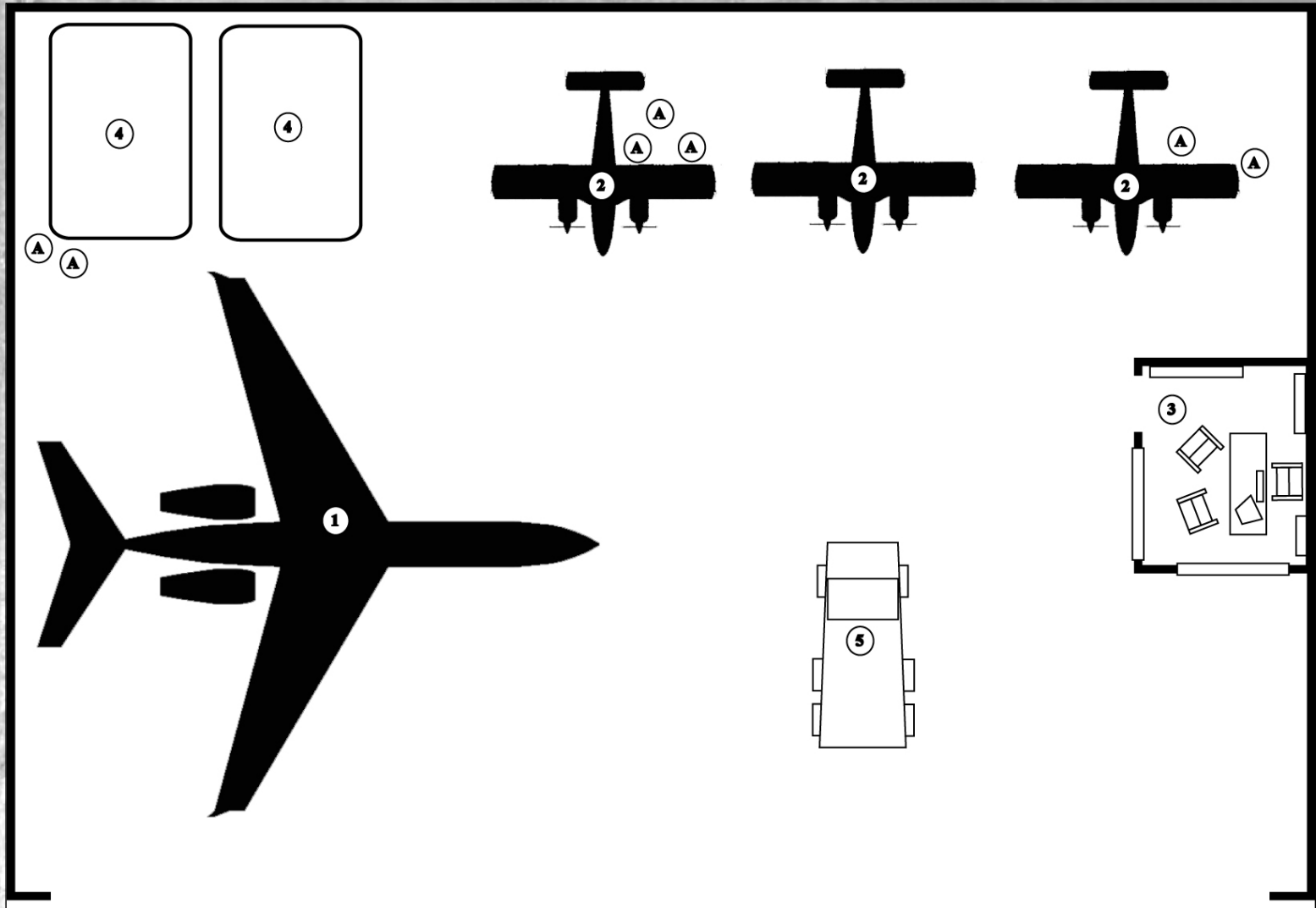
LABORATOIRE, ALAD 2



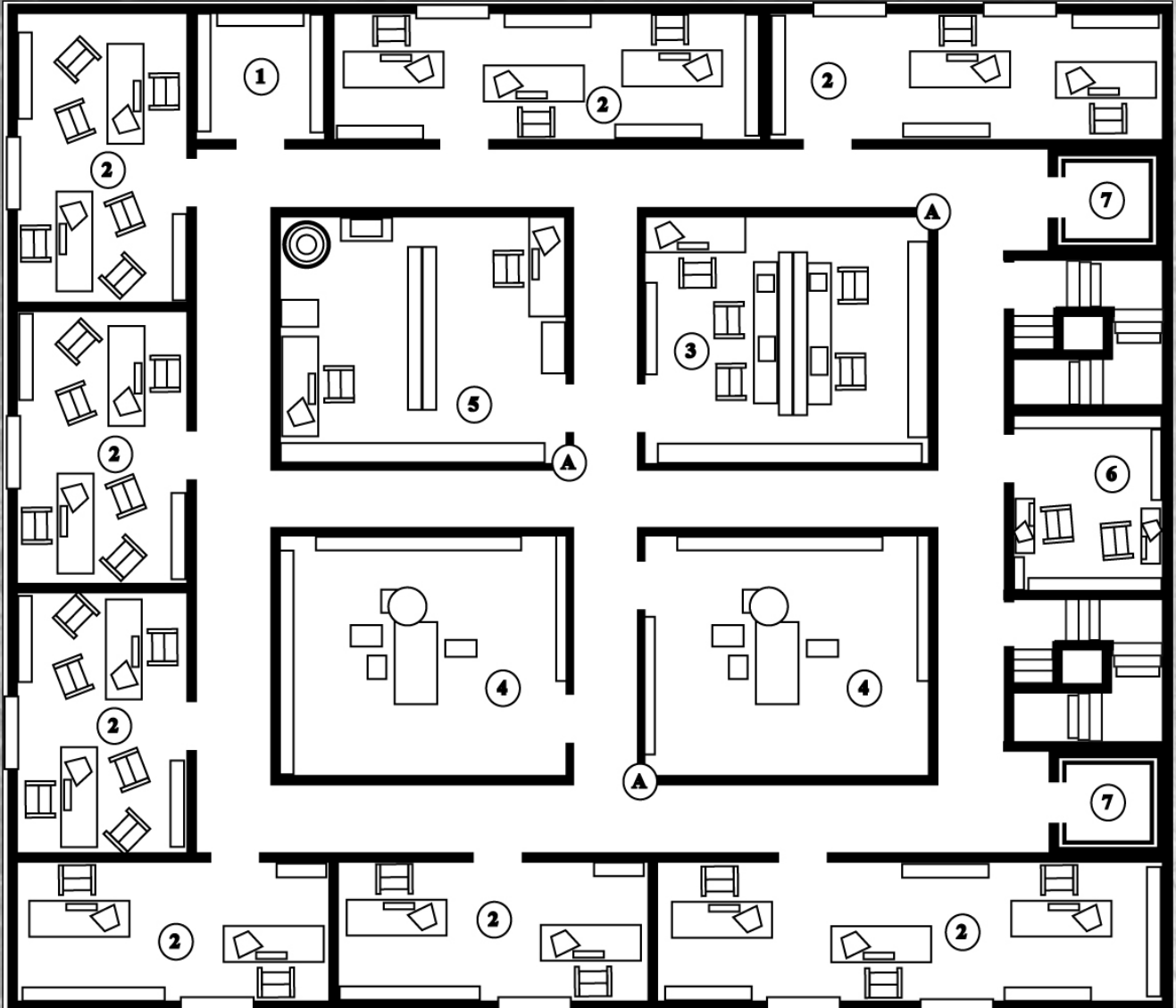
INTENDANCE



LE HADGAR

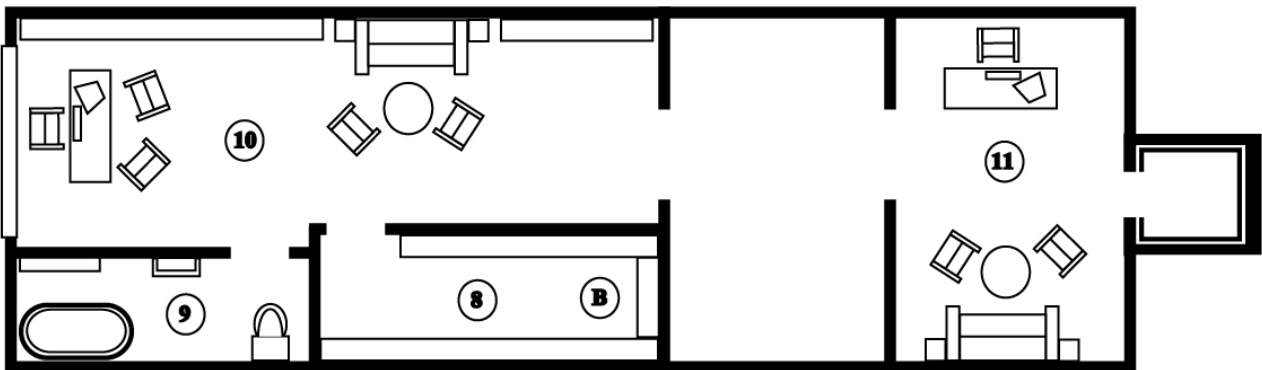


HARDING PLAZA

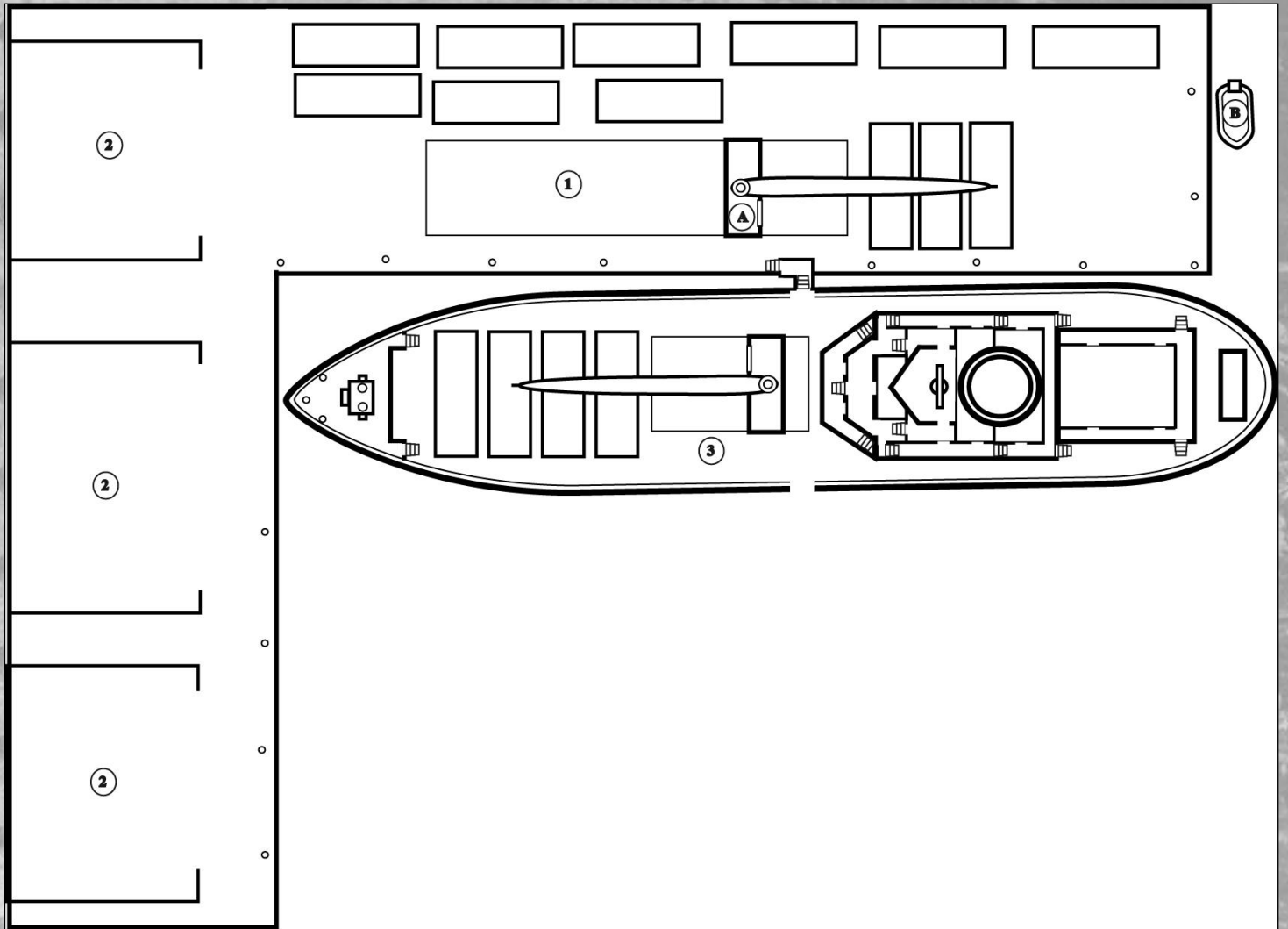


CENTRE DE RECHERCHES

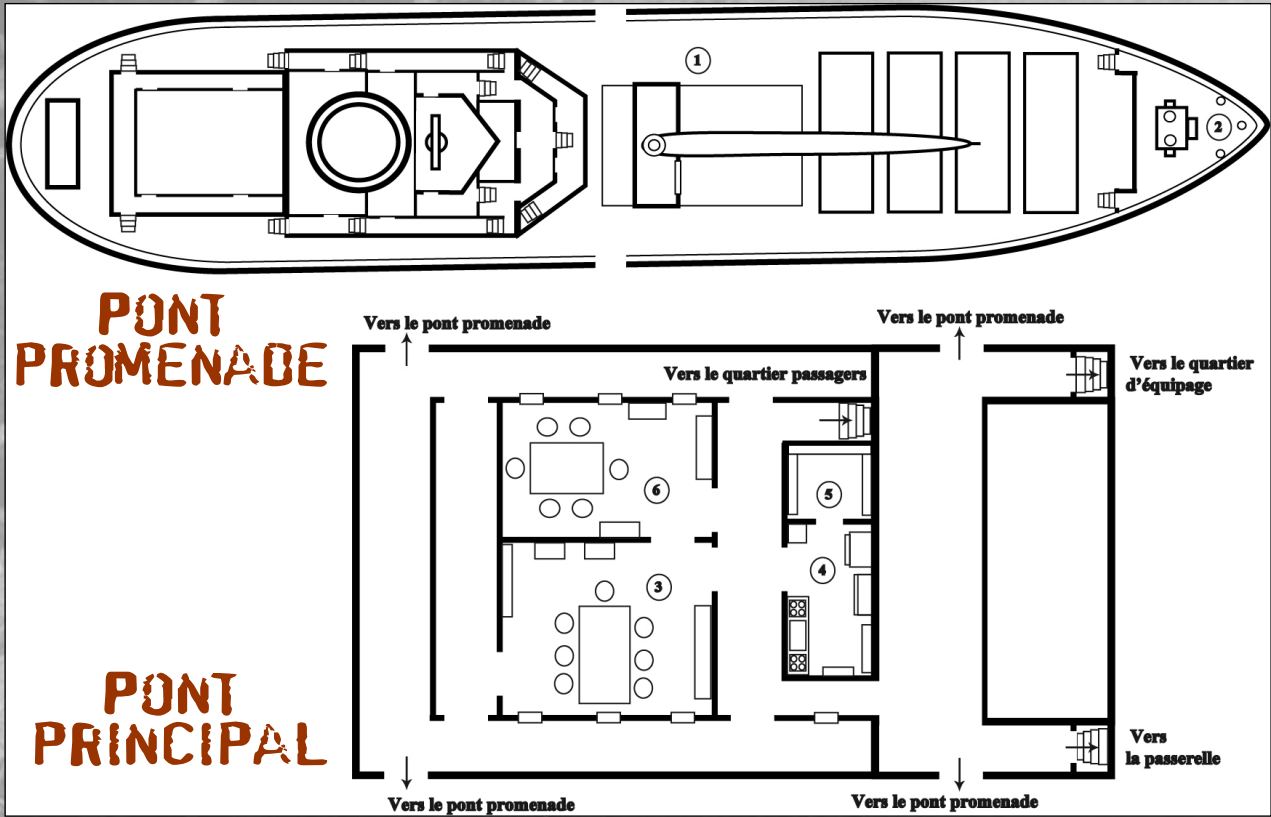
BUREAU DE JONAS HARDING



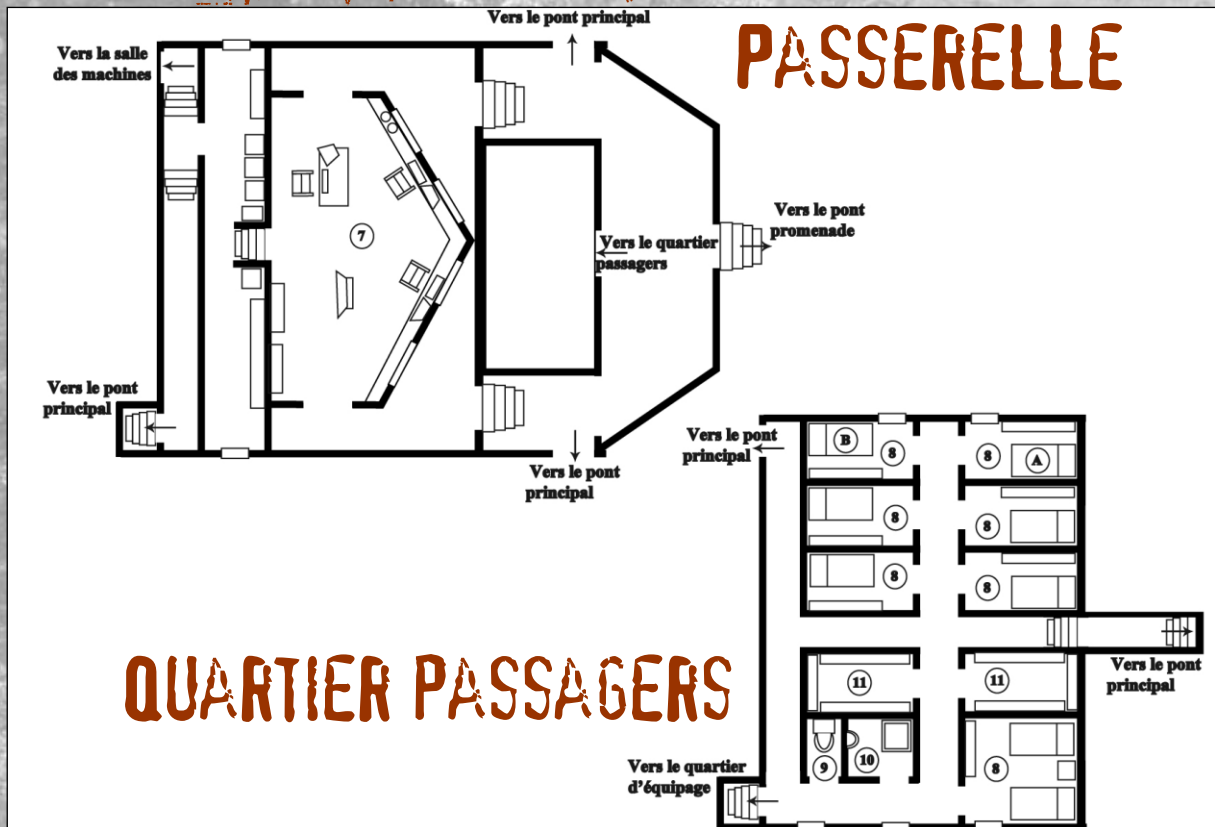
EMBARQUADAIRE DU MERO 8



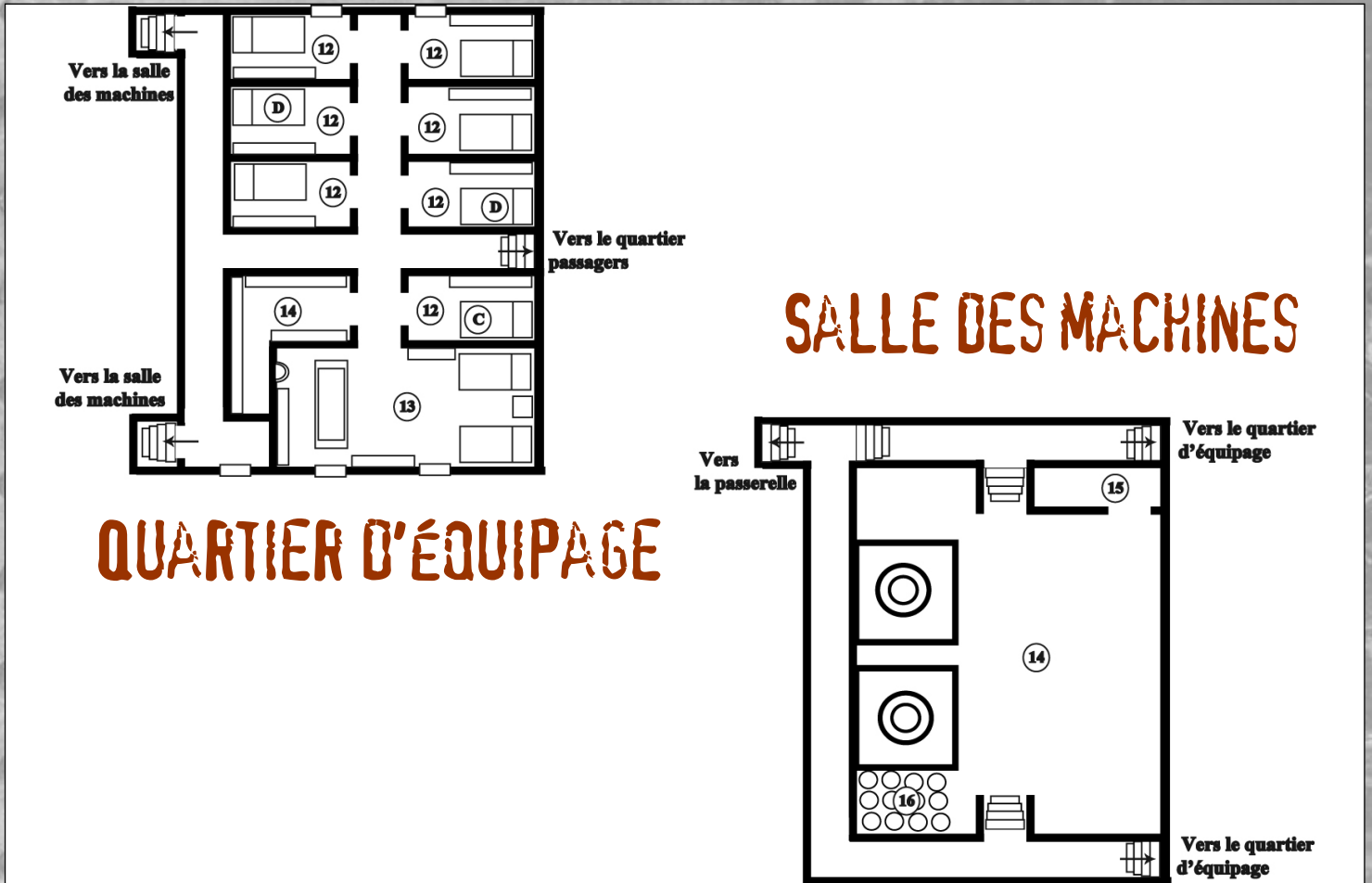
LE JERICHO, PLAN 1



LE JERICHO, PLAN 2



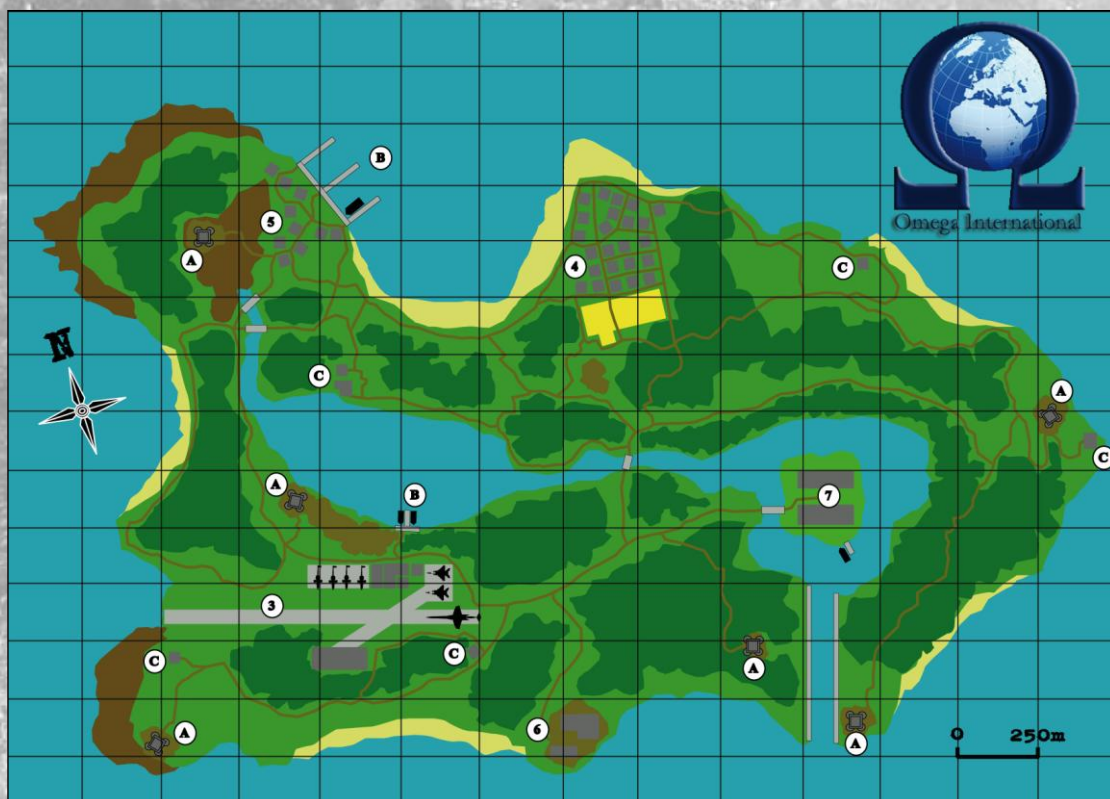
LE HÉRIEN, PLAN 3



SARATOGA ISLAND



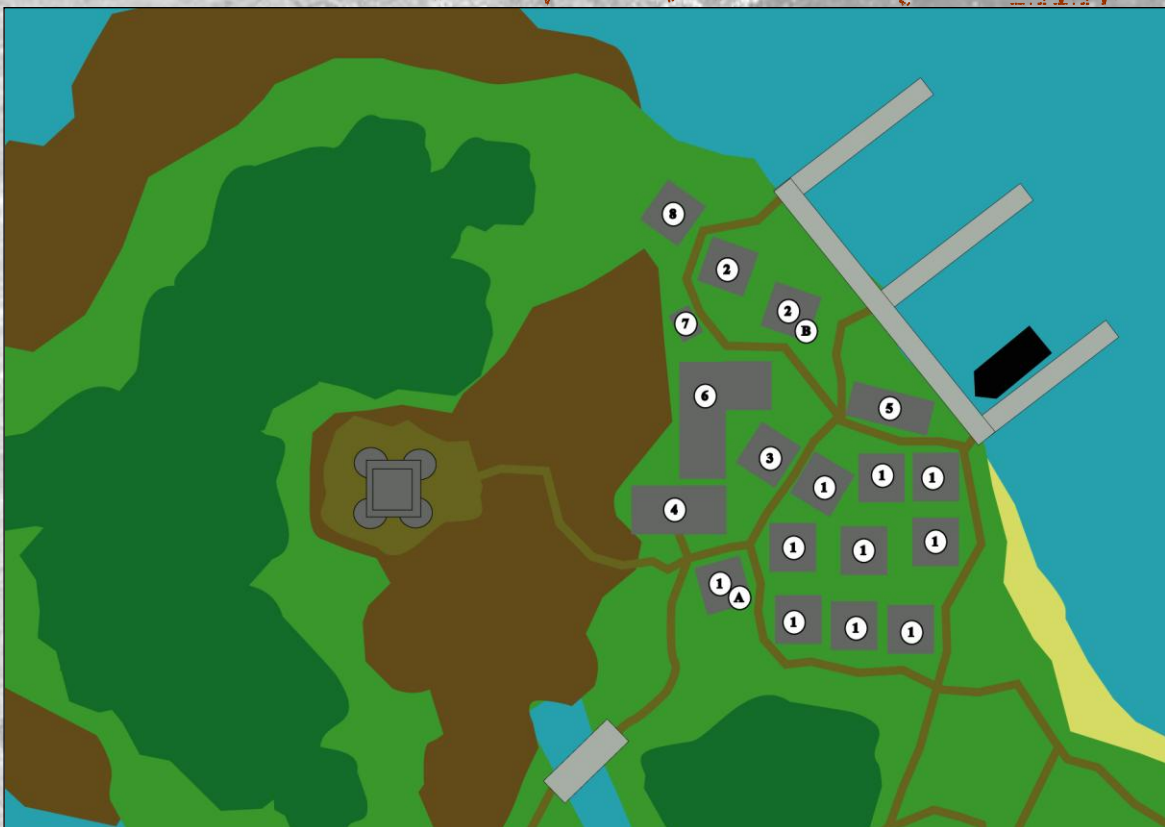
SAMANA ISLAND



LE VILLAGE ABANDONNE

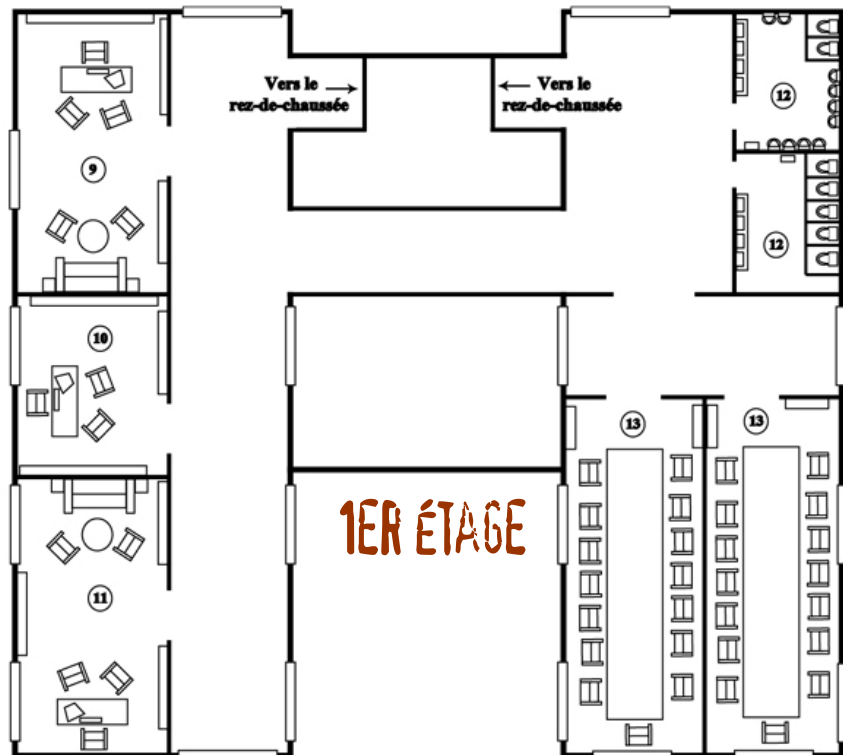
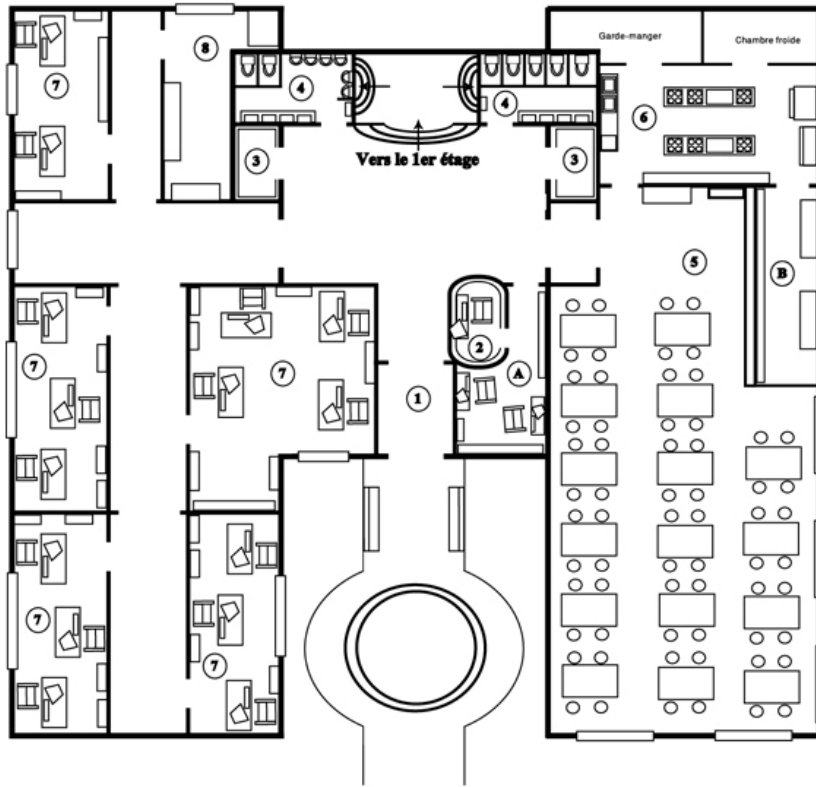


LE CAMP DES CHIENS DE GUERRE

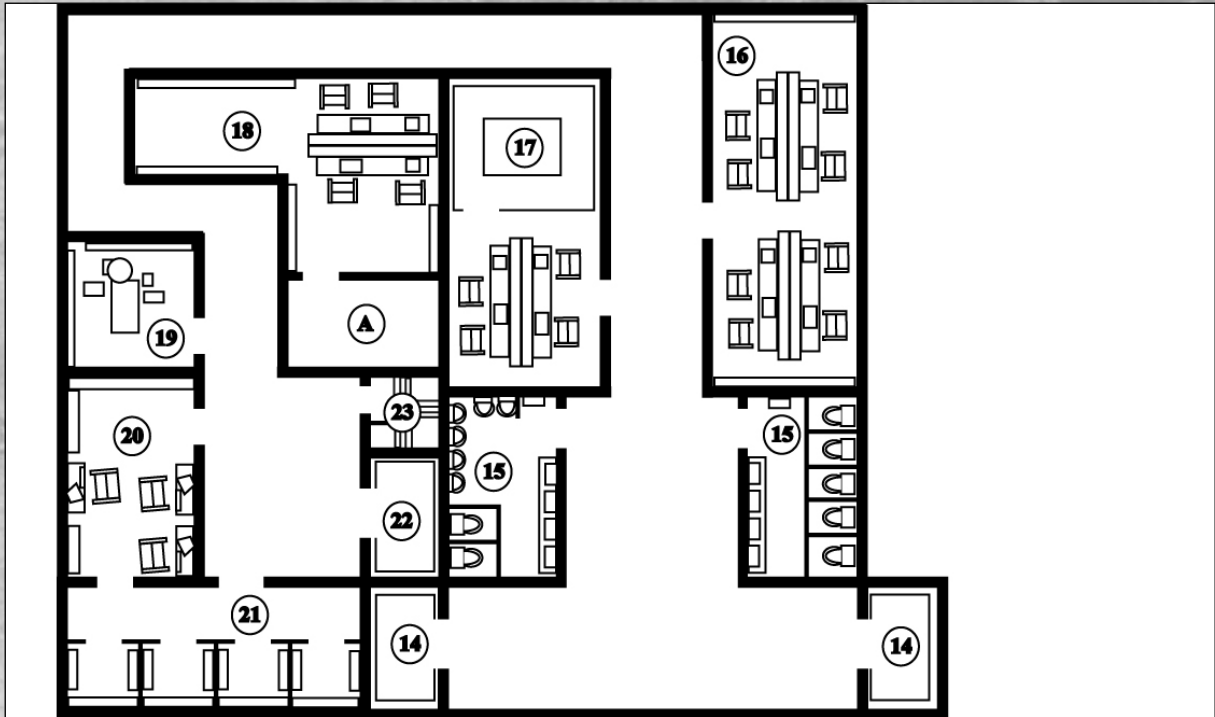


COMPLEXE SCIENTIFIQUE, PLAN 1

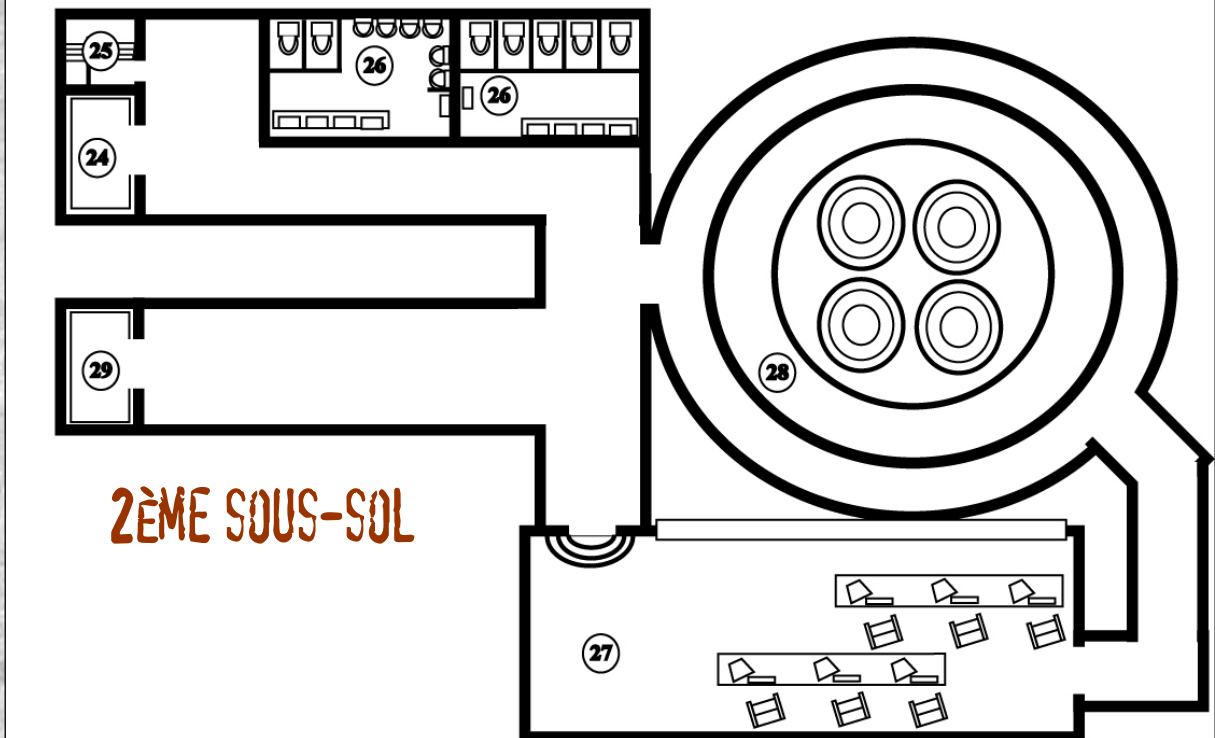
REZ-DE-CHAUSSÉE



COMPLENE SCIENTIFIQUE, ALAD 2

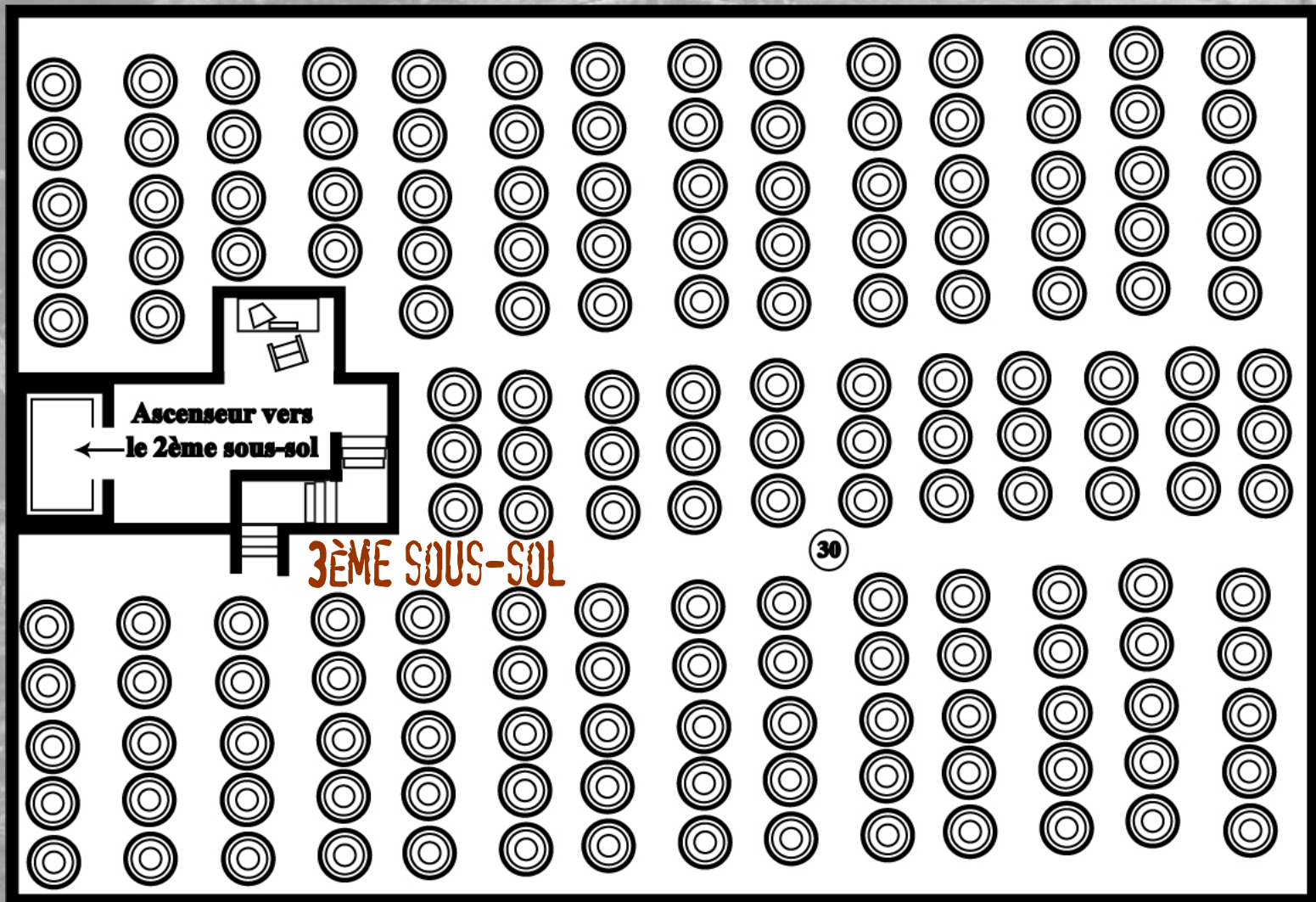


1ER SOUS-SOL



2ÈME SOUS-SOL

COMPLENE SCIENTIFIQUE, PLAN 3



L'AERODROME



NOTES



COÛT DU CONTRAT PAR MERCENAIRE + PRIME DE RISQUE : \$160 000

COÛT DE L'ÉQUIPEMENT PAR MERCENAIRE : \$5 000

COÛT DU TRANSFERT DES MERCENAIRES SUR LE SITE D'OPÉRATION : \$110 000

ÊTRE TRAHIS ET LAISSÉS POUR MORTS EN TERRITOIRE ENNEMI, SERVIR DE COBAYES POUR DES EXPÉRIENCES GÉNÉTIQUES ET CHERCHER À SE VENGER : **ÇA N'A PAS DE PRIX**

Ilona s'était mise en position, de là où elle était elle avait une vue dégagée sur toute la vallée.

A 600 mètres, elle vit les tous premiers soldats s'avancer, ils formèrent une ligne humaine sur l'horizon, ils venaient pour elle. Elle prit une courte inspiration et arma son fusil à lunette et vérifia la progression de ses compagnons qui s'approchaient furtivement du complexe. Ils n'étaient pas encore prêts, il leur fallait plus de temps. Elle allait leur en donner.

L'un des soldats prit alors un mégaphone et s'adressa directement à elle : « Au tireur sur la colline, on sait où tu te planque, j'ai avec moi une centaine d'hommes, tu ne peux pas t'échapper. Déposes tes armes et rends-toi et aucun mal ne te sera fait ! Je te laisse 10 secondes avant de donner l'assaut ! Un... Deux... » Un coup de feu l'interrompis soudain et l'homme au mégaphone tomba en arrière, décapité par une balle de 12,7x99mm. « 99... » Sourit Ilona en réarmant le Barrett, prête à faire un nouveau carton...

Les tirs pleuvaient de toute part et les morts s'enchaînaient, l'abri d'Ilona était de moins en moins sûr et les balles ennemies ne tarderaient pas à l'atteindre. Mais elle s'en moquait. Tout ce qui comptait pour elle à ce moment là était d'envoyer le plus de salopards possible en enfer avant de tomber.



Dogs of War : Projet Hommes de pierre, est une campagne pour le jeu de rôle KULT où les Personnages vont incarner des mercenaires travaillant pour Omega International, l'une des plus puissantes corporations du monde, dirigée par des Lictes au service de l'Archonte Netzach.

Ils apprendront vite la véritable nature de leurs employeurs et devront déjouer les pièges mortelles qu'ils leur ont tendu, du désert d'Afghanistan en passant par les plages de Miami pour terminer leur affrontement sur une île isolé du Pacifique.

Uous trouverez dans ce livre une aventure complète en quatre scénarios mêlant survie, investigation et action, de nombreux Pnj ainsi que des plans et des aides de jeu.

KULT est une création originale de Gunilla Jonsson et Michael Petersén. Ce jeu est la propriété de Paradox Entertainment™, édité et publié en France par le 7^{ème} Cercle™.

Réservé à des lecteurs avertis