



Scénario 2

Opération: Krung Thep

Aéroport de Heathrow, Août 1990

♪ Ronin : 1

Après leurs aventures dans la jungle Thaïlandaise, les Pjs devraient se sentir heureux de mettre à nouveau les pieds chez eux. Certains pourraient même rentrer sur une civière de la croix-rouge...

Lorsqu'ils auront réceptionnés leurs bagages et alors qu'ils seront en train de chercher un taxi pour rentrer chez eux, ils seront abordés par deux hommes qui se présenteront comme étant inspecteurs détachés par Interpol. Le major Malcombe, qui présente une plaque de Scotland Yard, bureau anti-drogue, et le Lieutenant Karrel, qui travaille pour la D.E.A (Drug Enforcement Agency). Ils ont des questions à poser aux personnages à propos de leur voyage en Thaïlande. Ces deux hommes ne pourront être reconnus que par un personnage ayant une carrière de base de policier ou assimilé. Ils ont une célébrité de 75 et de 60. Un résultat de (O) où de (?) ne permettra pas au personnage de les reconnaître formellement comme des policiers, mais il aura un doute : pourquoi Interpol viendrait les questionner par des agents spécialistes de la lutte anti-drogue et du grand banditisme ? Il semblerait que leur vieil "ami" Li Van Tran, avec qui ils ont eu maille à partir soit un peu plus important que ce qu'il ne leur avait semblé. Les deux inspecteurs, courtois mais fermes quant à leurs intentions conduiront les Pjs à bord d'un monospace. Les Pjs qui auraient le champ d'expérience Droit et qui réussissent un jet de Per FD5 pourront se rendre

compte que ce véhicule ne porte pas de plaques administratives. Si on leur pose la question, Karrel leur dira qu'ils sont arrivés hier soir à Londres et qu'ils n'ont pas eu le droit de prendre une voiture, mais ils ont eu un bon pour louer le monospace.

Les personnages devraient être sur leurs gardes, mais il n'y a pas de piège, simplement un luxe de précautions, comme ils pourront s'en rendre compte par la suite.

Interrogatoires et contre-interrogatoires

♪ Ronin : 16

Les Pjs seront conduits dans une petite maison au cœur de Londres. Les deux policiers laisseront aux Pjs le soin de découvrir leurs chambres : toutes les fenêtres ont des barreaux ! Si les Pjs ne le comprennent pas encore, ils vont se rendre compte qu'ils sont enfermés ici, pour interrogatoire. Un Pj policier ou un jet d'Int (FD 4) leur permettra de savoir que c'est la coutume pour des témoins importants. Une fois que les Pjs en auront assez de ce jeu de cache-cache, le major Malcombe exposera les faits : Il insérera alors une cassette dans un magnétoscope...

On y voit les Pjs, éclairés de vert, comme si on avait enregistré ces images sur une pellicule spéciale pour éclairages crépusculaires. Ils attaquent le camp de Tran. L'assaut est particulièrement violent. Des gros plans sur les victimes, certaines coupées en deux par des armes automatiques, qui crient sans que le son ne soit présent sur le film, sont particulièrement dures à regarder. Les Pjs

repartent, et le film se poursuit sur une image fixe du campement de Li Van Tran, dévasté par l'assaut. Malcombe poursuit :

— " Ladies and Gentlemen, ces images proviennent d'un satellite de la C.I.A en orbite autour du Triangle d'Or, où apparemment, vous avez été. Avant que vous ne parliez de machination du gouvernement et autre petits gris, je dois vous signaler que Scotland Yard est sûr à 99,99 % que ce film est authentique. Mon collègue et moi-même aimerions que vous reconnaissiez que c'est bien vous qui êtes les auteurs de cette opération "coup-de-poing" contre les installations de Mr Li Van Tran et nous aimerions également connaître les raisons qui vous ont conduit en Thaïlande ".



Major Malcombe

Si les Pjs lui rétorquent qu'ils devraient le savoir, Karrel leur répondra que ce ne serait pas légal d'espionner ainsi d'honnêtes citoyens, tout en sortant un copieux dossier sur chacun des Pjs.

Les Pjs vont être interrogés tour à tour par les deux inspecteurs. Malcombe sera le gentil et Karrel le méchant. Les Pjs ont intérêt à révéler tout ce

qu'ils savent. Si ils ne coopèrent pas, la justice Britannique risque fort de les extraditer vers la Thaïlande où ils seront jugés. Aux yeux de la justice Thaïlandaise, ils sont coupables de terrorisme, et la seule sentence délivrée est la mort. Li van Tran est un homme influent en Thaïlande, il dispose de toutes les ressources qu'un chef de guerre de la drogue peut posséder, y compris des hommes politiques. Il n'aura pas de mal à avoir la peau des Pjs. Quant à la Croix-Rouge, il ne faut pas se faire d'illusions : Elle préférera envoyer un groupe d'extrémistes se faire pendre afin d'arranger les relations avec le gouvernement et pouvoir rester sur le sol Thaï. Il ne reste plus aux Pjs qu'à se mettre à table afin qu'Interpol puisse les couvrir auprès du gouvernement Thaïlandais, en faisant valoir qu'ils ont été agressés et qu'ils se sont défendus contre un trafiquant de drogue disposant d'un mandat d'arrêt international.



Lieutenant Karrel

Au final, les Pjs seront plus énervés par cet interlude policier que réellement inquiétés. Si ils se montrent corrects et donnent les raisons qui les ont poussé à agir de la sorte, le Major Malcombe les relâchera en leur demandant de ne pas quitter le territoire pendant deux semaines, pour leur sécurité et afin qu'il boucle le dossier avec l'inspecteur Karrel. Il appellera un taxi pour chacun des Pjs et les laissera rentrer chez eux... Un jet de célébrité avec une QR de 1 prouvera au personnage que quelque chose cloche : ni Malcombe, ni Karrel n'auraient laissé filer des témoins d'une affaire de drogue aussi facilement... Ils ne doivent pas être d'Interpol, mais d'une autre obscure agence de paranoïaques qui dépensent les impôts du bon citoyen en pure perte. Toujours est-il que ni Malcombe, ni Karrel ne répondront à aucune de leur ques-

tions. Ce sont des agents du M.I.6 au service du recrutement et ils posent souvent des questions, mais ils n'y répondent jamais...

Surveillance policière

♪ Ronin : 16

Après toute cette série d'événements, mettez en place un climat plus détendu : les Pjs revoient leurs amis, discutent entre eux de ce qu'il leur est arrivé, reprennent le travail, mais à chaque fois, il y aura quelque chose qui ne va pas et qui devrait attirer l'attention des Pjs s'ils réussissent un jet de Sixième Sens (FD3).

_ Alors qu'il est au téléphone, le Pj entend un certain écho. Friture sur la ligne ou écoute téléphonique. La concierge n'en saura rien car "les gars des télécoms sont venus changer la ligne y a pas longtemps, et en plus, y z'étaient très polis, et y sont venus tout de suite quand j'ai appelé".

_ Lors d'un rendez-vous public avec une relation du personnage, il se rend compte de la présence de cet homme au comptoir qui semble l'épier. Si on lui demande, il fera l'imbécile "mais non, je regardais le match de foot. Faut vous soigner mon vieux".

_ Un Pj rentre sur son lieu de travail, alors qu'une femme en sort (de préférence en voiture). Sur la banquette passager, un dossier du personnel est posé. Le Pj reconnaît ce dossier comme étant le sien... Questionné ; le responsable du personnel prétend ne rien savoir. Le dossier est bien à sa place, dans son armoire forte. C'est alors que le Pj repère la photocopieuse et le journal des courses posé sous la pile de dossier du responsable...

Westminster Parliament, 10 septembre 1990

Ce n'est qu'au moment où les Pjs recevront un carton d'invitation à déjeuner dans la Peer's Dining Room que tout devrait devenir clair (Cf aide de jeu N°1). L'invitation est officielle et est signée William Tanner (célébrité 108).

Les personnages militaires ou policiers auront droit à un jet de célébrité qui l'identifie :

_ "?" : comme un fonctionnaire haut placé au ministère de la défense.

_ "O" : comme un membre du M.I.6, chargé du personnel.

La Peer's Dining Room se trouve dans le palais royal de Westminster, surmonté du clocher de Big Ben. C'est le centre du gouvernement de l'Empire Britannique. C'est un endroit que fréquentent les membres du parlement Britannique, rempli de personnes très importantes qui sont l'entourage de sa Majesté la Reine. De nombreux parlementaires viennent y déjeuner en toute tranquillité. Inutile de dire que venir ici en étant mal habillé est une insulte faite à la Couronne et sera très mal apprécié. Leur hôte se présente comme "un membre des services secrets de sa Majesté". Il n'a rien à cacher et il parlera aux Pjs du tac au tac. Il a observé les prouesses des Pjs et a été particulièrement impressionné par les dégâts qu'ont pu occasionner des civils sans grande expérience militaire à un seigneur de guerre de la drogue du Triangle d'Or. En 30 ans de carrière au M.I.6, il n'avait jamais vu ça. Il propose aux Pjs de les recruter au sein du M.I.6, afin qu'ils intègrent la cellule investigation/intervention : "La guerre froide est terminée et l'époque des barbouzes aussi : place aux jeunes avec de nouvelles idées, de nouvelles compétences, et une vision globale du monde différente de la nôtre". William Tanner argumentera son choix à partir de ces points :

11

_ l'esprit d'initiative dont ont fait preuve les Pjs.

_ Leur attachement à la Couronne.

_ Leurs qualités intrinsèques et leurs compétences.

_ La formation qui devrait développer les compétences qu'ils n'ont pas.

Tanner insiste aussi sur certains points :

_ Le besoin d'experts et de gens qui travaillent en équipe.

_ Les changements et les nouvelles menaces dans le monde de l'espionnage.

_ La nécessité de voir des jeunes recrues formées et motivées.

Au terme de ce dîner ; William Tanner laisse un mois aux Pjs pour se décider et régler leurs affaires. Il leur tend ensuite une carte de visite à chacun (Cf aide de jeu N°2) et leur donne ensuite rendez-vous dans son bureau à Regent's Park, dans l'immeuble de l'Universal Import/Export.

Bienvenue au M.I.6

♪ TND : 15

Dès que les Pjs ont accepté la proposition de William Tanner, ils se rendront à l'adresse indiquée. Le vieil immeuble de 10 étages qui surplombe Regent's Park ne se distingue en rien des autres immeubles de bureaux de ce quartier d'affaires. Excepté peut-être par la grande antenne radio qui se dresse sur son toit. Au rez-de-chaussée, des panneaux indiquent que c'est là le siège d'un certain nombre de sociétés : la Radio Test Ltd. (propriétaire de l'antenne), l'Universal Import/Export, la Delaney Bros. Ltd. et l'Omnium Corporation. Les Pjs, visiteurs, sont conduits vers un bureau d'accueil, dans l'entrée, où œuvre une certaine Ms E. Twinings. Tant que les Pjs n'auront pas montré les cartes de visites de Mr Tanner, ils seront considérés par Ms Twinings comme des clients qui viennent envoyer ou recevoir quelque chose. Ils seront rapidement rabattus par Ms Twinings vers d'autres sociétés, l'Universal étant débordé de demandes. Si les Pjs ne se montrent pas finauds, ils attireront l'attention du personnel de sécurité

12

qui les emmèneront dans un bureau où ils attendront que passe la police. Si les Pjs montrent leur carte de visite, on les conduira dans un ascenseur. Ms Twinings actionnera une clef et ouvrira un panneau secret et enverra les Pjs vers le sous-sol. Les Pjs descendront au plein milieu du M.I.6 et seront reçus par William Tanner. Il demandera aux Pjs s'ils sont toujours surs de leur choix, puis il les conduira dans le bureau de M où ils rencontreront la charmante Miss Money Penny qui leur souhaitera la bienvenue dans les services. "M" lui demandera par interphone que, quitte à leur souhaiter la bienvenue, autant qu'elle rapporte les contrats de ces jeunes gens. C'est M qui leur fera signer leurs contrats d'engagement. (Cf aide de jeu N°3). Il leur dira ensuite :

— "Mr Tanner a été visiblement impressionné par les qualités dont vous avez fait preuve. Je dois dire qu'en ce

qui concerne le recrutement d'agents de terrain, je lui fait toute confiance. Mais je veux que vous suiviez une formation au combat. D'après ce que j'ai pu lire, aucun de vous n'a d'expérience solide en la matière. Comprenez que je ne veux pas que vous deveniez des experts, mais plus vous en saurez sur le sujet, moins vous avez de chances de vous voir capturés ou tués. J'ai contacté nos formateurs en la matière et ils sont prêts à vous accueillir dans leurs installations pour un stage de trois semaines. Souvenez-vous aussi qu'une bonne maîtrise du combat permet de sauver les vies de personnes innocentes. Rendez-vous à la base de Hereford, Ecosse au Q.G des S.A.S dans une semaine. Ce sera tout (matricules des Pjs), vous pouvez disposer. Ah !, au fait !, je me joins à Miss Money Penny pour vous souhaiter la bienvenue. J'espère que nous ferons du bon travail ensemble".

Hereford, Ecosse

♪ The Rock : 1

Alors qu'ils sont aux portes de Hereford, les Pjs peuvent contempler ce qui sera leur nouvelle résidence durant ces trois semaines. Il y a là 200 personnes en tout, dans cette vaste zone faite de landes sauvages, de vieilles fermes à l'abandon et d'un loch à l'eau grise. Plus des bâtiments administratifs avec un musée ouvert au public, des baraquements, des terrains d'entraînement, des hangars, une piste d'atterrissage, une zone de combat urbain, des parcours d'obstacles et un stand de tir.

Les Pjs sont accueillis par trois personnes : le major Kirk Malthus, le capitaine Benjamin Parker et le capitaine Louise Malton. Tous les trois sont de véritables professionnels. Ils ne traiteront pas les Pjs comme des "bidasses" et feront même de leur mieux pour être agréables aux Pjs. Les unités S.A.S sont considérées à juste titre comme les unités anti-terroristes ayant le plus d'expérience sur le terrain. Comme le précisera le major : " la guerre en Irlande, les attentats et la chute du Commonwealth nous ont poussé à intervenir sur tous les fronts, dans toutes les situations, en poussant nos hommes jusque dans leurs derniers retranchements. Vous êtes ici pour apprendre; parce que c'est votre métier; à vous battre pour sauver des vies. Ici, il n'y a pas de rambo. Nous agissons en équipe, avec méthode et discipline. Toute personne à qui ma méthode ne conviendrait pas peut d'ores et déjà s'en aller. Je ne voudrais pas avoir à lui faire perdre son temps ".

Les journées sont organisées comme suit :

7h : lever (sans petit-déjeuner SVP !)
7h30 : rassemblement, puis footing (testez la capacité course/nage des Pjs)

8h : exercices de tir

8h30 : douche puis petit-déjeuner (on tire à jeun après avoir couru pour simuler les effets du stress sur l'organisme)

10h : entraînements divers

12h déjeuner (copieux)

13h30 entraînements et autre exercices



ces sportifs
16h : pause
16h30 : reprise des exercices
19h : dîner
20h30 : exercices de nuit
22h30 : douche, puis dodo !

Première semaine

La première semaine est consacrée au combat pur : les Pjs feront des exercices avec leurs armes, et utiliseront des milliers de cartouches. Le corps à corps ne sera pas non plus négligé, puisque Louise Malton en assurera l'instruction. Avec l'aide de leurs instructeurs, les Pjs vont apprendre à utiliser l'arsenal du S.A.S en tirant sur des cibles fixes ou mobiles. mais le plus intéressant sera pour les Pjs les divers exercices que leur proposeront leurs instructeurs. Ils sont étudiés pour apprendre aux agents à faire face à des situations diverses. Utilisez-les ou inventez les vôtres. Le principal étant que les joueurs s'amuse... Il ne faut pas pour autant négliger les discussions et interactions avec les autres Pnjs. Tous les hommes de la base aiment à se retrouver le soir autour d'une pinte de bière et les conversations vont bon train. Ensuite, Louise Malton pourrait bien s'intéresser de près à l'un de vos joueurs... Dans ce cas, musique !

♪ **The Rock : 3** Durant toutes ces

Exercice N:1

Condition météo : En plein jour

Nature de l'exercice : Les Pjs, au volant d'une voiture, sont chargés d'assurer la protection d'un civil alors qu'il rentre chez lui. Ils doivent le déposer devant sa maison et le faire entrer chez lui sans qu'il ne soit abattu par l'opposition. Une fois chez lui, le civil est considéré comme étant en sécurité.

Opposition rencontrée : Alors qu'ils arriveront en vue du domicile du civil, ils verront un homme, visiblement un clochard, en train de traverser la route devant leur voiture. Il les insultera copieusement et dégainera une mitraillette MP5 afin de tirer dans la voiture. Le Pj au volant devra effectuer un demi-tour en arrière pour s'enfuir avec le civil. Si des Pjs précisent qu'ils se jettent sur le civil afin d'éviter qu'il ne soit touché, il s'assurent la réussite de l'opération. Ils pourraient en bonus, tuer le clochard.

Exercice N°2

Condition météo : de nuit

Nature de l'exercice : Les personnages doivent entrer dans une pièce qui contient un ou plusieurs gardes. Ils doivent neutraliser les soldats adverses sans se faire tuer.

Opposition rencontrée : Deux gardes armés de pistolets automatiques

Obstacles et imprévus : le plan que vous fournirez sera légèrement inexact : il n'y a pas une mais deux pièces. Si les Pjs choisissent de faire une entrée en force, ils pourraient bien être désorganisés si ils doivent se regrouper pour faire face à leurs adversaires. Si ils manquent leur entrée, il se pourrait bien qu'il y ait une bataille rangée...

missions, les Pjs affronteront des hommes du S.A.S qui ne feront pas semblant de leur tirer dessus à l'aide de leurs pistolets à billes de peinture. De même que Kirk Malthus préfère qu'un agent "saigne à l'entraînement pour ne pas mourir au combat". Certaines chutes ou collisions peuvent envoyer un Pj à l'infirmerie plus vite qu'une balle...

Exercice N°3

Condition météo : lever du soleil

Nature de l'exercice : Les Pjs sont réveillés par Louise Malton afin qu'elle leur explique cet exercice. Les Pjs, en mission en Lybie, ont pour ordre d'arrêter un dangereux trafiquant d'armes. Leur contact vient tout juste de les appeler. La cible se déplace vers la frontière. Les Pjs n'ont d'autre choix que de l'appréhender. Il faut stopper le véhicule du trafiquant et neutraliser ses gardes du corps.

Opposition rencontrée : Deux gardes du corps et le trafiquant. Tous sont dans le même véhicule. Les Pjs sont à pied. Ils vont devoir arrêter la voiture sans endommager leur cible. Le meilleur moyen pour ce faire reste encore la grille garnie de clous et la technique de l'embuscade. mais les Pjs n'ont pas cette grille. Un tronc fera aussi bien l'affaire. C'est dans les vieux pots... Ils peuvent aussi tenter d'utiliser leur véhicule, mais comment feront-ils pour escorter le trafiquant.

Obstacles et imprévus : Les Pjs ne peuvent disposer que du matériel de mission qui est normalement attribué à un agent de terrain. (Cf page 78 des règles)

Seconde semaine

Cette période sera consacrée au développement de ce qui a été vu la semaine précédente. Les Pjs continueront à tirer, mais il doivent aussi apprendre à se servir des armes qui font partie de leur "panoplie". On emmènera les Pjs à l'armurerie afin qu'ils puissent choisir leur arme de service. Pour l'occasion, ce sera "Q" qui dirigera (tentera de diriger) la manœuvre. Le vieux monsieur conseillera les personnages dans le choix de leur arme en fonction de ce qu'ils préfèrent. Le "premier flingue" fera l'objet d'une bonne petite fête qui se terminera par des courbatures et un épouvantable mal de crâne au réveil qui persistera pendant le footing et l'exercice de tir, ce qui fera râler le major qui enverra tout le monde nettoyer les camions de la base à l'eau froide, dehors, et en T-shirt...

Exercice N°4 ♪ The Rock : 6

Condition météo : de nuit

Nature de l'exercice : Cet exercice est simple : Les Pjs doivent récupérer une malette qui contient divers renseignements. Malheureusement pour eux, les services de contre-espionnage ne peuvent pas déterminer avec précision si c'est un leurre ou pas. on envoie les Pjs qui doivent s'attendre à tout de la part du porteur de la malette. Le rendez-vous a été fixé dans le salon d'un appartement. Les Pjs ont réussi à louer une chambre d'hôtel en face du bâtiment et ont une vue dégagée de la pièce...

Opposition rencontrée : Un homme
Obstacles et imprévus : Là, les joueurs vont être servis. Tout d'abord, le contact va venir avec une heure de retard. Tant pis pour les Pjs qui attendent dehors. La première chose que les Pjs constateront, c'est qu'il est venu avec ses copains. l'un d'eux attendra au bas de l'immeuble. Le second laisse tourner le moteur. Le troisième monte avec le porteur et attendra devant la porte (mais les Pjs ne le sauront pas). La première chose que fera le porteur sera de fermer les rideaux du salon. Dans la malette, il aura disposé un pistolet avec silencieux (les Pjs ne sauront rien de ce qui se passe dans le salon). Il tentera de sortir par la grande porte. Si des coups de feu sont tirés, le garde en faction devant la porte n'hésitera pas à faire un trou dans la porte avec son

fusil à pompe. Dans un appartement mitoyen, vit un vieux monsieur complètement hystérique qui n'hésitera pas à tirer sur le premier qui passera la porte du salon vivant. Les gardes du corps tenteront par tout les moyens d'échapper aux Pjs. Le but du jeu est de s'en sortir vivant, sans tuer de civils. Ils devront ensuite s'enfuir afin d'éviter d'être capturés par les autorités.



Louise Malton

Exercice N°5 🎵 **The Rock : 2**

Condition météo : de nuit

14

Nature de l'exercice : Les Pjs vont être droppés en hélico en territoire hostile. Ils seront armés et on leur confie en plus des explosifs qui tiennent dans un sac à dos. Leur mission sera de s'infiltrer de manière furtive dans la région pour localiser leur objectif. Celui-ci (un bunker) est gardé par des soldats qui sont armés. Une fois qu'ils auront infiltré leur objectif, ils devront poser les explosifs et repartir en direction de la zone de ramassage qui est indiquée sur la carte. Ils devront sécuriser la zone et attendre leur transport.

Opposition rencontrée : 5 gardes patrouillent le complexe en permanence. 10 autres soldats peuvent intervenir en renfort en cas de coup dur.

Obstacles et imprévus : Les conditions météo vont se révéler déplorable. La pluie et le mauvais temps perturbe les systèmes d'amplificateurs de lumière. Mais la mission sera tout de même facilitée puisque seul un garde assurera la patrouille du complexe (cela pourrait rendre les joueurs paranoïaques). Le "transport" est en fait une vieille betaillère qui rendra le trajet du retour encore plus dangereux que la mission en elle-même. Sur ce trajet, un banal contrôle de police sera organisé. Des policiers

(factices) pensent que la présence d'un tel véhicule sur les routes par un temps pareil ne peut être qu'une menace pour l'ordre public. Ils demanderont au chauffeur de bien vouloir stopper son véhicule. espérons qu'aucun des personnages ne pensera à sauter du véhicule : il se retrouverait alors sous la pluie pendant trois longues heures...

Exercice N°6

Condition météo : plein jour

Nature de l'exercice : Alors qu'ils poursuivaient un mercenaire recherché pour ses sympathies avec l'I.R.A quelque chose a mal tourné : sa voiture a eu un accident et les Pjs se retrouvent au beau milieu d'une rue embouteillée avec un homme armé d'une mitraillette qui s'en est déjà servi pour abattre deux policiers en uniforme et qui a visiblement l'intention de recommencer si on ne lui libère pas la place. inutile de dire que les ordres des Pjs sont d'éliminer purement et simplement ce malfait : on ne peut se permettre de tolérer un malade dans nos rues. demander de l'aide aux autorités compétentes n'est pas une preuve de lâcheté.

Opposition rencontrée : L'homme est seul mais il est armé d'un fusil d'assaut factice avec trois chargeurs. Il va tout faire pour tenter d'éliminer l'opposition. La seule solution est de l'enfermer dans un bâtiment et d'attendre les équipes spécialisées. Ce qui risque fort de tourner en prise d'otages.

Obstacles et imprévus : trop nombreux pour les prévoir ! Attention : civils

Troisième semaine

Ca y est, la fin est proche ! Désormais les Pjs doivent avoir noué de bonnes relations avec le personnel de la base, certains même pourraient être devenus de bons amis, voire des intimes. Le sujet de cette dernière partie est l'application de tout ce qui a déjà été vu, plus les techniques d'espionnage pures. Les exercices suivants ne comprennent pas beaucoup de combats, mais font plus appel au sens de l'organisation et à l'exploitation des informations de la part de l'équipe. Les Pjs ont acquis au cours des deux premières semaines les compétences suivantes au niveau 1 : Combat à Distance, Corps à Corps, Démolitions, Furtivité et Agilité.

Les Pjs vont apprendre les rudiments des "jeux d'espion" en découvrant comment déjouer des filatures, chiffrer et déchiffrer des messages. On leur apprendra aussi comment forcer des serrures mécaniques et cracker des codes informatiques au cours de nombreuses leçons qui seront données par des experts en la matière. Les Pjs continueront toujours à tirer au pistolet et on les fera tous courir au moins une fois par jour, mais l'entraînement est moins martial qu'au cours des deux premières semaines.



Benjamin Parker

Exercice N°7

Condition météo : de jour

Nature de l'exercice : On remettra aux personnages un traceur de chaque modèle (voir le manuel Q). Charge à eux de suivre ce couple durant toute la journée. La surveillance prend effet lorsque les civils auront quitté la base. On prévient que les deux civils joueront le rôle d'un attaché d'ambassade amie qui doit traiter une affaire importante avec le M.I.6. Ce couple fait donc l'objet d'une surveillance discrète assurée par les Pjs. Il se pourrait fort qu'une organisation ennemie tente de saboter la rencontre. On considère donc que toute personne reconnue par les Pjs comme "faisant partie du jeu" (Ils seront signalés par un blouson jaune) qui touche l'un ou l'autre des civils sera considéré comme venant d'assassiner la personne.

Opposition rencontrée : Un agent ennemi

Obstacles et imprévus : Le couple; après cette visite ira manger dans le restaurant d'un centre commercial plein de gens. Ils se pourrait même que les serveurs aient tous un blouson jaune. La tentative d'assassinat aura lieu dans le parking du centre, au moment où le couple s'apprête à partir.

Exercice N°8

Condition météo : de nuit

Nature de l'exercice : La scène se passe au cours d'une soirée mondaine organisée dans une ambassade reconstituée pour l'occasion. Un diplomate est en fait membre d'une organisation ennemie. Certaines sources laissent à penser que des documents compromettants seraient en sa possession. Le but des Pjs sera de s'infiltrer dans l'ambassade et de récupérer les documents sans compromettre la sécurité des civils rassemblés ici et sans alerter la surveillance. Le bureau du diplomate se trouve au second étage. Pour cette mission, les pjs seront équipés de matériel de crocheteage sophistiqué.

Opposition rencontrée : Il y a en tout cinq agents en civil armés de pistolets

Obstacles et imprévus : La porte du bureau s'ouvre grâce à un code alphanumérique à 4 chiffres. Le coffre est doté d'une serrure mécanique. De plus, une caméra est située dans le couloir menant au bureau. La partie la plus délicate de la mission sera de s'infiltrer dans une soirée mondaine sans que quiconque ne remarque quoi que ce soit.



Kirk Malthus

L'appel du bout du monde

Après trois semaines de stage, les Pjs sont réaffectés au M.I.6. Ils auront acquis au cours de la dernière semaine plusieurs compétences (niveau 1) : Crocheteage Serrures/Coffres, Électronique et Interrogation. Le major Kirk Malthus leur dira qu'ils peuvent revenir quand ils veulent. L'exercice N°9 sera leur première mission en condition réelles. Ce n'est pas une simulation ! Aussi les Pjs ont intérêt à appliquer tout les conseils qu'on aura pu leur donner au cours de cette formation.

C'est donc dans le froid et la grisaille que les personnages rejoindront Londres en plein mois d'octobre pour se voir confier leur première mission de terrain.

M n'est pas particulièrement de bonne humeur ce matin. C'est à peine s'il adresse un regard aux personnages au moment où ils entrent dans son bureau. Après un laconique "sseyez-vous", il entre immédiatement dans le vif du sujet : "Tous mes double-zéros sont en mission. Mes meilleurs agents sont soit en convalescence, soit occupés ailleurs. Il ne me reste que vous (Il détaille silencieusement les personnages avant de poursuivre dans un soupir). Eeeeeenfin... puisque je n'ai pas le choix ! Je viens de recevoir un télégramme de notre correspondant à Bangkok. Son contenu, après décryptage, se résume en neuf lettres : K.R.U.N.G.T.H.E.P. Je ne vous ferai pas l'injure de vous dire que Krung Thep est le nom que les thaïs donnent à la ville de Bangkok ou encore "ville des anges", car ce mot de code correspond à un appel à l'aide. Quelque chose ne tourne pas rond au pays du Boudha. Je veux que vous vous y rendiez immédiatement. Vous trouverez vos billets d'avion et tous les renseignements nécessaires dans les dossiers posés devant vous". Dans ces fameux dossiers, les personnages trouvent une fiche signalétique accompagnée d'une photo leur permettant de faire un peu connaissance avec le correspondant du M.I.6 en Thaïlande. Taisho Yamaru est un homme d'une trentaine d'années, domicilié au 12, rue Notoda, 10ème étage, appartement 1024 à Bangkok. Diplômé de la faculté des sciences, il est parvenu à s'introduire dans plusieurs sociétés importantes en se faisant engager comme agent d'entretien : Nakahishi Electronique, Subaru Aérospatiale, Karyo Informatique, Laboratoires Horizon et Tobira Chimie Industrielle. Ses états de service sont exemplaires et il est censé attendre les agents à leur arrivée à l'aéroport de Bangkok.

Visite au service Q

Alors qu'ils entrent dans les sous-sols du QG du M.I.6, les Pjs découvrent le service Q. Celui-ci déborde d'activité, comme de coutume. Un homme assez âgé s'avance vers eux en les saluant. Q est d'humeur plutôt bonne ce matin. Il leur souhaite la bienvenue au M.I.6 et les entraîne dans un déda-

le de bureaux où sont effectués toutes sortes de tests. Les Pjs peuvent apercevoir un homme qui s'avance vers eux, un antique tromblon à la main. Il s'avance vers le pas de tir et envoie une décharge à vous faire exploser les tympanes. Q s'avance vers la cible et décroche un petit bout de métal chauffé à blanc du mannequin transformé en passoire.

— " Mes amis ; laissez-moi vous présenter notre dernier modèle de traceur. Ce petit jouet, baptisé par nos services Davey est un petit gadget qui vous permettra de suivre vos ennemis à la trace, et ce, en toutes circonstances. Placez-le n'importe où : dans la poche d'une victime, sous le châssis de sa voiture, il continuera d'émettre. Je tiens à vous signaler que ce dispositif est parfaitement indestructible. Celui que j'ai entre les mains continue de fonctionner. La réception se fait sur ce téléphone-fax portable. A l'ère du téléphone cellulaire, il nous paraissait évident que nous devions créer un téléphone un peu spécial, sachant que les cellulaires "normaux" sont devenus un équipement de base pour vous tous. Nous avons découvert que la marque Ericsson répondait plus à nos besoins que les autres marques. J'étais loin d'imaginer à l'époque à laquelle nous avons commencé à travailler sur ce projet, que tant de modifications pouvaient y être apportées. Il s'utilise comme n'importe lequel de ces engins à ceci près que son écran LCD permet d'afficher la position du Davey partout dans le monde en utilisant le réseau satellite. Mais il ne s'agit là que d'un petit aperçu de ce que vous réserve le téléphone. En appuyant sur 3 et Recall vous mettez en marche le dispositif électrique. A partir de cet instant, à chaque fois que vous appuyerez sur Send, vous déclencherez une décharge électrique de 20.000 Volts capable d'assommer le plus robuste des individus. Vous disposez également d'un lecteur d'empreintes digitales. Pour l'utiliser, il suffit dans un premier temps d'appliquer le téléphone contre un scanner palmaire afin que le portable analyse quelle empreinte est adéquate, puis, après une petite manipulation sur le téléphone, vous pouvez appliquer cette empreinte sur le scanner. Enfin dernier petit gadget, l'antenne du cellulaire se dévisse pour constituer un petit passe-partout. Voilà, ce sera tout pour aujourd'hui ".

Les effets de la décharge électrique cause un K.O., toutefois, pour résis-

ter, la victime devra réussir un jet de Volonté avec un FD égal à une fois la qualité de réussite du Jet de Combat au Corps-à-Corps de l'attaquant. La portée est de 3 m. Le lecteur d'empreintes digitales permet de circonvenir tous les scanners palmaires. Enfin grâce au passe-partout, plus aucun Jet de Crochetage n'est nécessaire, sauf si la serrure nécessite un jet inférieur ou égal à un FD de 2. Dans ce cas le passe-partout est inutilisable, il faut revenir aux bon vieux "Rossignols".

Rendez-vous manqué

♪ Ronin : 21

Lorsque les personnages débarquent du vol 356 de la Japan Airlines, il pleut sur Bangkok. L'aéroport baigne dans une luminosité grisâtre un peu déprimante. Une fois les formalités de douane réglées, les hommes du M.I.6 doivent se rendre à l'évidence : personne n'est venu les accueillir...

Les Pjs connaissent déjà un peu la ville. Elle donne l'impression d'être embouteillée 24 heures sur 24. Les canaux qui donnaient autrefois son surnom de Venise de l'Orient ont été remplacés par des autoroutes et des ponts. Il y a nombre de temple bouddhistes tous aussi beaux les uns que les autres, que côtoient les bordels pour touristes en mal de sensations fortes. Quoi qu'ils décident de faire (louer une voiture, trouver un hôtel, etc.), personne ne prend contact avec eux. Il ne leur reste donc plus qu'à se rendre à l'appartement de Taisho Yamaru.

Note : en ce qui concerne la langue : la Thaïlande est largement "bilingue" Thai/Anglais. Pour simplifier les choses, considérez toujours que les personnages rencontrent des interlocuteurs qui parlent leur langue. Ils ont déjà un voyage en Thaïlande à leur actif, et il pourront se débrouiller avec les autochtones.

Les agents ont beau sonner à la porte de Yamaru, personne ne répond. La serrure, très classique, est facile à forcer (Crochetage FD5). Le minuscule deux-pièces au plancher couvert de tatamis (tapis) est sens dessus-dessous. Dans la cuisine, des boîtes de conserve ouvertes -dont une d'aliment pour chien- sont éparpillées sur le sol. Dans un coin, on peut trouver un sac poubelle en plastique renfermant le cadavre d'un berger allemand égorgé qui baigne dans son sang. Dans la chambre, le cadavre de Taisho repose sur le lit. Il est vêtu d'un kimono noir. Ses yeux sont exorbités et ont encore un regard fou que la mort n'a pas eu le temps d'effacer. Sur le sol, on trouve deux bouteilles de whisky vides, ainsi que des boîtes d'aspirine. Sur la table de nuit, il y a un petit calepin contenant des numéros de téléphone. Une de ses pages a été arrachée et porte un message griffonné en code d'urgence, plus ou moins cohérent. Une fois décrypté, il donne ceci : "on me survyue j sul suis hods rodem cien vulu mordre.

Docteur Toshira danger". Parmi les numéros de téléphone du calepin, on peut noter ceux des amis de Taisho (mais aucun ne l'a vu depuis au moins une semaine) et ceux des différentes entreprises dans lesquelles travaillait Taisho.

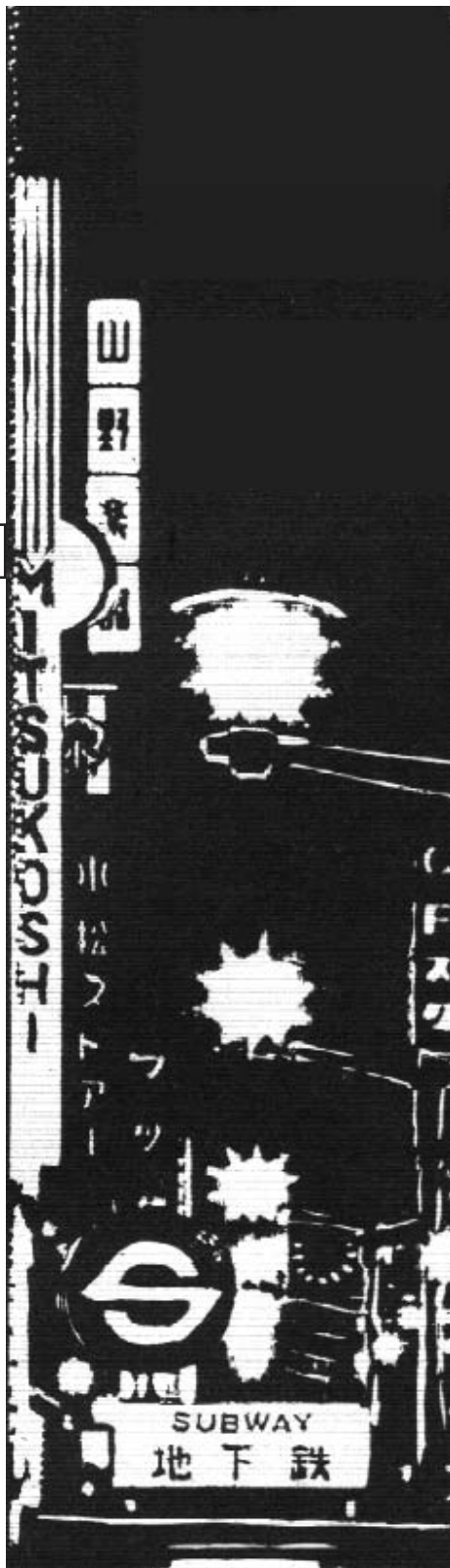
Note : si les Pjs touchent, sans gants, le chien ou le corps de Taisho, ils sont immédiatement contaminés par le virus LAK4 qui a tué leur correspondant. Prenez-en note et reportez vous à l'encadré "Le mystérieux LAK4" (aide de jeu N°4). Si les personnages réussissent un jet de Perception FD3), ou s'ils écartent les pans du kimono de Taisho, ils constatent alors que son corps est couvert de plaques rouges...

Plusieurs options s'offrent maintenant aux agents du M.I.6. Ils peuvent essayer de retrouver le docteur Toshira en utilisant l'annuaire de Bangkok. Il y a 132 Toshira dans les environs, mais si, à force de persévérance, ils parviennent à téléphoner au bon Toshira, ils tombent sur un répondeur automatique. Une voix rauque et essoufflée dit: "Ici le docteur Toshira. Ceci est un répondeur automatique. Quelle est votre réponse professeur Tran ? Si vous me refusez les 4 doses, je vous jure qu'un certain nain de ma connaissance me vengera de vous et de tous vos complices. Pas un ne survivra ! Pas un ! Ah ! Ah ! Ah !"... L'adresse de Toshira est dans l'annuaire ainsi que celle d'un certain professeur Tran/Laboratoires Horizon. Les personnages peuvent également deviner que Taisho a été victime d'une maladie. Or le seul endroit où il a pu vraisemblablement l'attraper, c'est aux Laboratoires Horizon qui sont spécialisés en pharmacie. S'ils veulent en savoir plus, ils doivent se rendre sur place.

L'appartement du docteur Toshira

♪ Ronin : 23

Situé dans un immeuble de la banlieue aisée de Bangkok, cet appartement est défendu par une porte blindée difficile à ouvrir (Crochetage FD3). Il faudra en outre désamorcer un système d'alarme (détecteur de mouvements). Une fois entré, en réussissant un jet d'Electronique (FD5) ou en détruisant d'une balle son boîtier qui se trouve au fond du couloir d'entrée (5 mètres de distance). Si l'alarme se déclenche, les



agents doivent alors s'occuper du gardien de l'immeuble, un petit homme nerveux qui pratique la boxe Thaï. L'appartement de Toshira est vaste et meublé à l'ancienne. Les pièces sont séparées par des cloisons en papier.

_ La chambre : La décoration est assurée par deux tenues de boxe Thaï et deux épées longues traditionnelles. Un jet réussi en Perception (FD4) permet de constater qu'il manque deux petits sabres).

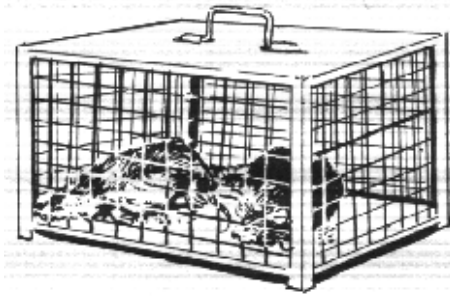
_ La cuisine : Dans la poubelle, on trouve des emballages ayant contenu des piles électriques, une horloge électronique avec alarme, un fer à souder, un électro-aimant jouet, divers composants électroniques. Tout au fond, sous plusieurs couches d'ordures nauséabondes et sans intérêt, on découvre deux seringues hypodermiques et deux fioles vides portant l'inscription ID 25871 (traduction "Interféron Delta ID 25871").

_ Le laboratoire : Aménagé à côté de la chambre, ce laboratoire est dans un désordre indescriptible. Dans des cages, gisent 25 cadavres de rats (contagieux), dont certains se sont entre-déchirés avant de succomber. Parmi le capharnaüm (pipettes, microscopes, hotte de manipulation étanche, produits divers) on peut remarquer (Perception FD3) 10 tubes à essai contenant des solutions dont la couleur verte va croissant. Ils portent tous l'inscription "LAK4 + Cl".

Note : Toshira ayant l'intention de contaminer une usine de retraitement des eaux avec le virus LAK4, il a procédé à des expériences afin de mesurer la résistance du produit au taux de chlorage de l'eau. Un jet réussi en Science (FD5) permet de déduire que le produit "LAK4" ne résiste pas très bien au chlore.

_ La pièce principale : Tout paraît rangé et sans intérêt. Sur une table basse, un grand cendrier déborde de cendres. Si on examine ces dernières (Perception FD4), on peut "deviner" que les papiers qui ont été brûlés étaient à en-tête des Laboratoires Horizon. Sur les murs, diverses photos représentent le docteur Toshira en compagnie de sa femme, en train de faire de la boxe, de piloter une Lotus Esprit au cours d'un rallye ou simplement assis à la table, chez eux. En comparant cette dernière photo avec la réalité, on constate qu'un objet mis en évidence pour la prise de vue, manque sur la table : c'est un nain jaune monté sur ressort qui jaillit d'une boîte... Dans un tiroir,

sont rangées des factures de location d'un garage privé (le garage Oshida), pas très éloigné de l'appartement, dans lequel est garée la voiture de rallye des Toshira. Enfin, à moins que les agents ne s'y soient pas intéressés avant, le répondeur automatique interrogeable à distance installé à côté du téléphone se déclenche quand ils quittent l'appartement. "Allô, ici Tran. Revenez à plus de raison. Nous ne pouvons accepter vos menaces insensées. Rendez-nous les doses et nous réviserons notre sanction à votre égard. J'attends votre réponse"...



Les Laboratoires Horizon

♪ The Rock : 4

Le professeur Tran, directeur départemental des laboratoires Horizon, filiale de la puissante société Horizon, refuse de rencontrer des étrangers. S'ils déclarent qu'ils sont contaminés, Tran les fait suivre par son secrétaire (un petit barbichu absolument incapable de se battre). Il craint tellement un scandale, qu'il contacte aussitôt son cousin Li Van Tran, une vieille connaissance des Pjs. Il lui explique son problème et lui demande de faire éliminer -avec beaucoup de précautions- les étrangers, puis de faire brûler leurs cadavres afin d'éviter toute contagion du LAK4, ce qui ne peut qu'enchanter le seigneur de la drogue. Dès lors, chaque fois que les agents sortiront dans la rue, ils auront 20 % de chances de se faire agresser par 1D6 tueurs armés de couteaux, accompagné d'un homme armé d'un lance-flammes datant de la guerre du Vietnam. La poursuite commencera lorsque les Pjs se retrouveront nez-à-nez devant les bandits. Ils peuvent tenter d'en tuer quelques uns, mais rapidement, l'homme au lance-flammes fera son apparition et les Pjs devront s'enfuir, avec les tueurs restants à leurs trousses. Tous atteindront un marché flottant où les Pjs pourront perdre leurs poursuivants, mais ils ne pourront pas sortir de la

place. A eux d'imaginer un moyen de s'en sortir... Alors qu'ils se croiront en sécurité, ils verront déboucher à toute allure une voiture noire, et de cette voiture sortira l'homme au lance-flammes...

Espérons que les joueurs le feront partir au royaume des morts de façon imaginative. Tout ce que peuvent apprendre les personnages en se rendant ouvertement aux Laboratoires Horizon, c'est que Toshira y travaillait bien, au département virologie, mais qu'il a été renvoyé pour "faute grave" il y a quelques jours. Pour en savoir plus, il va falloir maintenant s'introduire discrètement dans les locaux des Laboratoires Horizon.

Il faut attendre la nuit pour espérer entrer sans se faire remarquer. Les bâtiments sont protégés par une enceinte électrifiée de 3 mètres de haut derrière laquelle patrouillent des groupes de deux sentinelles qui portent le logo de la célèbre société de sécurité Global Security armées de matraques (utiliser les caractéristiques des gardes et policiers). Le département de virologie a été installé à l'écart. C'est une petite construction basse en briques rouges, aux fenêtres en verre pare-balles (incassable). Sa porte blindée doit être forcée (Crochetage FD3) et donne accès à un sas de sécurité fermé électroniquement (pour l'ouvrir, jet d'Electronique FD4). Un équipement de sécurité très perfectionné a été installé au niveau du sas, il s'agit d'un microscopique objectif de caméra à infrarouges camouflé dans l'angle du mur et du plafond. Cet appareil photographie tous ceux qui entrent (ce qui permettra à la police d'avoir le signalement des intrus, s'ils agissent à visages découverts). Le laboratoire est entièrement plongé dans l'obscurité. En le fouillant, les personnages peuvent trouver l'adresse de l'appartement de Toshira et un tableau des effectifs sur lequel le nom du docteur a été rayé. Apparemment, Toshira travaillait sur divers vaccins dont les noms sont : SIA2, ODS17, VAP3 et... LAK4 (ce code est entouré en rouge !)

En interrogeant l'ordinateur du laboratoire (Electronique FD3), les agents peuvent obtenir un rapport sur le LAK4 (Cf aide de jeu N°5)

Quand ils ressortent du laboratoire, les agents sont accueillis par un "comité de réception". Une voiture de patrouille de la police (Toyota Célia GT-S) est garée devant l'enceinte et deux agents mettent en joue les "cam-

bricoleurs". Ils sont armés de fusils à balles en caoutchouc (soyons gentils, si les personnages sont atteints par une balle en caoutchouc, il leur faut réussir un jet de Volonté FD3 pour ne pas sombrer dans l'inconscience).

Note : Dès l'instant où ils se sont introduits dans le laboratoire de virologie, les personnages sont recherchés par la police. Chaque fois que les agents sortent dans la rue, ils ont 20% de chances (cumulables avec celles de rencontrer des agents de Li Van Tran !) de se faire interpellé par 1D6 policiers...

Le repaire du fou

♪ The Rock : 8



18

Toshira et sa femme, Katzuni, vivent dans leur Lotus de rallye. Garée au fond du troisième sous-sol du garage Oshida. Katzuni est épuisée et se contente de somnoler en gémissant de temps à autre : elle est mourante... Le docteur, lui, est plus paranoïaque que jamais. Armé d'une épée, il scrute en permanence l'obscurité du parking. Il est très difficile à surprendre. En cas de mouvement suspect, il met immédiatement le contact, démarre en trombe et fonce en direction d'une sortie secondaire du garage dont il force la barrière de sécurité. Si une poursuite s'engage avec les personnages, arrangez-vous pour que ces derniers n'aient vraiment pas la partie facile, qu'ils rencontrent un maximum d'obstacles : passants en travers du chemin, camion à éviter, barrage de police. Ont-ils même une voiture ? Toshira devrait avoir toutes les chances de s'échapper. Si les joueurs parviennent néanmoins à le rejoindre, tant mieux pour eux !

Une aiguille dans une botte de foin

Retrouver Toshira dans Bangkok est une tâche quasi-impossible... et pourtant : Si vos personnages se désolent et se laissent mourir sans rien faire, tant pis. Contaminée par le virus mutant, l'humanité va connaître des heures difficiles, mais elle en a vu d'autres. Par contre, s'ils sont déterminés à retrouver coûte que coûte le docteur, plusieurs facteurs jouent en leur faveur : Toshira n'est pas en très bonne condition physique et craint pour la vie de sa femme. Il n'a plus qu'un seul espoir, obtenir 4 doses d'Interféron à temps. Pour réduire un éventuel délai, il est donc allé se garer dans une rue située non loin des Laboratoires Horizon. En outre, il pilote une Lotus Esprit très voyante.

Poussez les personnages à trouver une solution originale pour rechercher le docteur. Ils peuvent ainsi se rendre dans une station de radio et demander que l'on signale une Lotus Esprit rouge qui aurait été volée (avec un peu de persuasion, tout est possible, surtout dans le monde de James Bond !). Ils peuvent aussi louer ou emprunter un hélicoptère à un aéroclub de la capitale Thaïlandaise. Bien sûr, ils risquent d'avoir des problèmes avec la surveillance aérienne, mais quoi de plus excitant qu'une course-poursuite entre hélicoptères ! Quoi qu'il en soit -et même s'ils se contentent de patrouiller en voiture- les agents retrouvent Toshira. En les voyant approcher, le docteur essaiera de s'enfuir à pied (il est hors d'état de conduire). Mais le cœur n'y est plus : sa femme est morte.

Note : Faites durer le suspense aussi longtemps que vous le pouvez, avant de permettre à vos agents de mettre la main sur le dément. Ils sont là pour en baver !

Le nain fatal

♪ Propellerheads : 10

En "cuisinant" un peu Toshira (Interrogation FD3), les agents pourront lui faire dire :

— "Deux doses Interféron... par personne... Okyuny... dans une heure tout sera fini ". Ce qui signifie que dans une heure, la "machine infernale" imaginée par le docteur déversera le virus mortel dans l'eau d'un bassin de l'usine de retraitement d'Okyuny,

située à l'autre bout de la ville. Les personnages n'ont pas de temps à perdre. Lâchez la meute (policiers, tueurs (armés de mitraillettes cette fois), à leurs trousses pendant le voyage qui les conduit jusqu'à l'usine d'Okyuny. Ils doivent y arriver en état de stress intense, après avoir semé leurs poursuivants. L'usine est un complexe gigantesque et la fouiller de fond en comble risque de prendre trop de temps. Si les personnages ont de la chance, ils se souviennent peut-être (jet d'Intelligence) que le virus ne supporte pas très bien le chlore (comme l'a démontré l'expérience de Toshira dans son laboratoire personnel. Ils doivent donc en fait chercher le bassin le moins chloré (un employé peut les renseigner). Il y en a un : un petit bassin alimenté par une source naturelle d'eau pure qui donne directement sur les canalisations publiques. En fouillant autour du bassin (Perception FD3), les agents trouvent enfin une petite boîte ressemblant exactement à la boîte du "nain à ressort" qu'ils ont aperçu sur la photo chez Toshira. A ce moment précis, demandez-leur ce qu'ils font, en temps réel. Ils ont dix secondes pour répondre. Deux cas de figures peuvent se présenter :

— 1 Un agent dit : "Je fonce et je m'empare de la boîte en essayant de l'empêcher de s'ouvrir".

Bravo ! C'est ce qu'il faut faire ! L'aventure est "presque" terminée.

— 2 Les personnages hésitent plus de dix secondes ou n'agissent pas correctement ? La boîte s'ouvre sous l'effet de la minuterie installée par Toshira et le nain jaillit, propulsant dans les airs une éprouvette pleine de bouillon de culture en direction du bassin. On peut essayer de la récupérer au vol en réussissant un jet de Dextérité (FD3). Si l'éprouvette tombe à l'eau, les personnages ont encore cinq secondes pour plonger et la récupérer avant que son bouchon en papier soie ne se dissolve. Mais attention ! S'ils sont contaminés, ils contaminent alors le bassin comme l'aurait fait l'éprouvette ! Espérons qu'ils penseront à fermer immédiatement les vannes d'écoulement du bassin, sinon, tout est perdu !

Epilogue

Si, en fin d'aventure, Bangkok est contaminée, il est encore possible de prévenir la protection civile. Les Thaïlandais sont très disciplinés et l'épidémie peut être circonscrite, non sans occasionner plusieurs millions de morts. Si les agents se désintéressent du problème, alors c'est le monde entier qui est en péril ! 95% de la population du globe est alors condamnée à plus ou moins brève échéance ! Les Laboratoires Horizon ont encore 8 doses d'interféron delta : de quoi guérir 4 personnes. Mais chaque dose vaut 2.000.000 de Yens, soit environ 20.000 dollars. Il faudra négocier âprement avec Tran (pourquoi pas un petit chantage ?) pour qu'il accepte de donner ces doses aux agents du M.I.6 contaminés. Sachez cependant que Yobiru et les laboratoires Horizon ne sont que la façade émergée de l'iceberg. Derrière ces gens se cachent d'autres personnes dont les intentions sont parfaitement démoniaques. Les agents du M.I.6 ont tout intérêt à s'entraîner : Ils n'ont pas fini d'entendre parler du LAK4 et de l'Interféron delta... Mais ceci est une autre histoire.

Points d'expérience et de célébrité

Cette aventure vaut 500 points d'expérience. Calculez les points selon la formule habituelle, puis ajoutez-y les modificateurs suivants :

- _ Par personne tuée de manière injustifiée : -10
- _ Par personne étrangère contaminée avec le virus : -20
- _ Ne pas observer de précautions sur des lieux contaminés (surtout si on se sait malade !) : -20
- _ Tuer un policier : -15
- _ Contaminer le bassin : -50

Quant aux points de célébrité, chaque policier ou civil tué "rapporte" au Pj concerné 5 points. Tuer le professeur Toshira dans cette mission rapporte 15 points au Pj qui a appuyé sur la gâchette.

Ferments d'apocalypse

Mais que s'est-il passé avant que les personnages n'entrent en scène ?

Jour 1 : Toshira se pique légèrement en inoculant le vaccin LAK4 à un rat. Il ne prend aucune précaution particulière, car il croit que ce n'est qu'un vaccin inactivé et donc inoffensif, il est contaminé par un virus mutant...

Jour 2 : Il est victime de violents maux de tête et d'une forte poussée de fièvre ; vers midi il constate que les rats contaminés présentent les mêmes symptômes. Il pense à une réaction passagère d'intolérance et ne s'inquiète pas.

Jour 3 : Toshira passe une nuit agitée et transpire abondamment. Il constate que son état empire, celui des rats aussi. Agressif, il renvoie ses collaborateurs pour travailler seul sur ce cas préoccupant. Il demande un échantillon d'un nouvel Interféron OUDeltaOU pour voir s'il bloque le virus sur un rat. Ce même jour, Taisho Yamaru remarque ce manège insolite et tente de se renseigner sur une "possible découverte". Le docteur le découvre dans son bureau et le contamine, en le corrigeant avec quelques passes de boxe Thaï.

Jour 4 : Toshira passe une fois encore une très mauvaise nuit. Il tente de rassurer son épouse, mais redoute de l'avoir contaminée. Sous l'action du virus, il devient de plus en plus paranoïaque. L'Interféron a guéri le rat, tandis que ses congénères commencent à s'entretuer. Il malmène ses collaborateurs et décide, en constatant des paralysies se développer chez lui, de dérober une dose d'Interféron et de se l'injecter. En rentrant chez lui, il découvre sa femme en proie à la maladie.

Jour 5 : Son état s'améliore, alors que celui de sa femme empire. Il décide donc de voler une nouvelle dose pour elle. Les rats sont presque tous morts, sauf celui traité à l'Interféron. Toshira se montre toujours agressif et paranoïaque. La disparition de deux doses de delta est remarquée. Le professeur Tran en est informé et mène son enquête.

Jour 6 : L'état de Toshira et de sa femme se stabilise. Il continue de travailler comme si de rien n'était. Son comportement est toujours anormal et Tran commence à avoir des soupçons.

Son état de santé se dégradant rapidement, Taisho Yamaru décide d'aler-

ter le M.I.6. Il s'enferme chez lui car il se croit menacé. Son chien, contaminé par lui devient dangereux et il l'élimine.

Jour 7 : Toshira découvre avec horreur que la maladie reprend chez le rat : la dose injectée était insuffisante ! Il décide de voler d'autres doses d'Interféron. Mais cette fois, Tran est aux aguets et le prend sur le fait. Il le renvoie sur le champ.

Paranoïaque et agressif, Toshira n'envisage même pas d'expliquer son cas. Il veut à tout prix qu'on lui donne les doses nécessaires et son esprit malade échafaude un plan monstrueux : si on n'accède pas à ses exigences, il contaminera tout Bangkok ! Dans la nuit, il extrait le virus d'un échantillon de son sang et teste sa résistance au chlorage de l'eau courante. Il a en effet l'intention de contaminer une usine de retraitement des eaux.

Jour 8 : les négociations entre Toshira et Tran s'enveniment. Le docteur lance un ultimatum, car il sent que la maladie reprend. A partir d'un jouet d'enfant, (un nain sauteur) il fabrique une machine infernale qu'il va placer près d'un bassin d'épuration d'eau de la station de retraitement Okyung. Il exige une réponse par téléphone avant deux jours, sinon Bangkok sera anéantie... et le monde avec ! Pensant que la police risque de venir à son domicile, il se réfugie avec sa femme dans sa voiture de rallye pour échapper aux recherches...

19



Suite au prochain épisode...



Alliés

Le S.A.S

Renault Espace RXE

MP LR Crois Max Auto For Str

-2 4 100 175 500 2 6

C'est le véhicule des inspecteurs. Normalement, il ne devrait pas tomber entre les mains des Pjs, mais bon...

Les "Flash-Bangs"

Ces grenades que lancent les membres des unités antiterroristes avant d'investir une pièce par la force provoquent une très vive lumière, comparable à un flash provoqué par une centaine d'appareils photos, en simultané avec une détonation très aigüe qui rend sourd pendant 5 minutes les victimes. Le seul moyen de résister à une telle arme est de fermer les yeux en se bouchant les oreilles. C'est en général à ce moment que les membres des unités du S.A.S éliminent les terroristes chevronnés de l'équation. Quant aux novices, ils n'ont plus que leurs yeux pour pleurer... En termes de jeu, il faut réussir un jet de Volonté (FD2) pour ne pas subir une pénalité de -5 au FD des actions suivantes, et ce pendant 1D6 rounds.

Soldat des S.A.S

For: 10 Dex: 10 Vol: 9 Per: 11 Int: 8

Vitesse : 2 CD MN : B

Apparence : De Stricte à Séduisante

Compétences : Agilité 12, Alpinisme

15, Combat à distance 17, Corps-à-corps 15, Crochetage

Serrures/Coffres 13, Furtivité 15

Champs d'Expérience/Talents :

Sciences Militaires, Football/Premiers Soins

Description : Ce seront les adversaires des Pjs lors des missions d'entraînement qu'ils devront accomplir. Ils sont tous formés au combat à distance, avec certaines spécialisation : infiltration, désamorçage/sabotage, sniper, assaut. Tous ont au moins une opération à leur actif : qu'elle soit officielle ou officieuse. Le bar de la base de Hereford est couvert d'articles de journaux qui relatent leurs actions. A côté trône un compteur qui indique le nombre de membres tombés au combat, le nombre d'otages perdus, et le nombre de terroristes tués. pour l'instant, ce ratio est à 12/5/187. Les hommes sont tous fiers de ce chiffre, qu'ils ont acquis sur tous les types d'opérations possibles, sous toutes les latitudes et ils brûlent de compléter leur tableau de chasse...

Instructeur des S.A.S

For: 12 Dex: 11 Vol: 12 Per: 10 Int: 8

Vitesse : 2 CD MN : B

Apparence : Stricte pour le major Kirk Malthus, Séduisante pour les capitaines Benjamin Parker et Louise malton

Compétences : Agilité 17, Alpinisme 15, Combat à distance 22, Combat au corps-à-corps 18, Crochetage serrures/coffres 17, Démolitions 20, Furtivité 18

Champs d'Expérience/Talents : Génie Mécanique, Sciences

Militaires/Premiers Soins

Description :

Le Major Kirk Malthus est un homme strict qui considère la discipline comme la clef de voute de la réussite. Ancien du M.I.6 dans la cellule assassinat, c'est lui qu'il va falloir impressionner. Il tentera avec beaucoup de patience de faire de civils des apprentis soldats. Bougon mais bon chef, il connaît les impératifs du métier.

Benjamin Parker est le spécialiste technique du S.A.S. Chef et planificateur de l'équipe, il fait tout pour conseiller les Pjs au cours de leurs entraînements, son défaut : la timidité. **Louise Malton** est la petite dernière de l'équipe. Elle est au poste de planificateur-adjoint et s'entend bien avec tout le monde. Spécialiste du corps-à-corps et de l'infiltration discrète, elle est aussi une excellente sniper de part son calme olympien.

L85A1

Mp C/r Mun CD Cp Lp Dis Enr Dgn Rch

0 2 20/30/45 I 0-93 276-495 na 97-99 -4 2
7 L

M24 SWS

Mp C/r Mun CD Cp Lp Dis Enr Dgn Rch

+1 1/2 5 K 0-687 2070-3690 na 98-99 -5 4

Heckler& Koch MP-5 SD

Mp C/r Mun CD Cp Lp Dis Enr Dgn Rch

0 6 30 H(E) 0-36 135-210 +3 99 -2 1

H&K VP70

Mp C/r Mun CD Cp Lp Dis Enr Dgn Rch

0 3 18 G 0-12 36-60 0 99 0 1

Mossberg 500 ATP8C

Mp C/r Mun CD Cp Lp Dis Enr Dgn Rch

0 1 5 H 0-18 33-69 +4 99 -2 5

Ce fusil équipe les Pjs durant certaines opérations du S.A.S, mais aussi les policiers thaïs.



Alliés

Policiers, agents secrets et savants



Masaya Hisyao

For: 10 Dex: 9 Vol: 9 Per: 9 Int: 10

Vitesse : 2 CD MN : B
Apparence : Sensationnelle
Points d'Héroïsme: 3

Compétences : Agilité 15, Charisme 15, Combat au Corps-à-Corps 21, Combat à Distance 15, Conduite Auto 16, Electronique 20, Interrogation 20, Pilotage 15, Séduction 11, Sixième sens 13, Usages locaux 16

Champs d'Expérience/Talents/
Faiblesses : Criminologie, Droit, Informatique, Toxicologie/Premiers Soins, Photographie/Peur des serpents

Description : Masaya Hisyao est la superbe fille d'un général de l'armée Thaï. Peut être même le seul général honnête de ce pays. Formée dès son plus jeune âge aux techniques des arts martiaux Thaïs et au tir à l'arme de poing, elle a décidé de s'engager dans la police parce qu'elle considère que débarrasser la Thaïlande de la drogue et de la prostitution est un devoir patriotique. Elle n'est pas non plus naïve et sait tout de suite quand quelqu'un lui ment, ce qui fait d'elle un des meilleurs officiers de police de la ville de Bangkok. De nature très indépendante, elle n'hé-

sitera pas à aider les Pjs dans leur Major Malcombe, enquête, même si elle doit prendre des inspecteur Karrel risques. Elle ne se compromettra pas dans un vol ou un meurtre, à moins qu'elle ne soit en légitime défense. A la fin de l'aventure, et si les personnages ont réussi à la convaincre, elle empruntera à la police Thaï un hélicoptère, qu'elle pilotera, afin d'amener les Pjs à l'usine de Okyuny. Dans un pays corrompu par l'argent de la drogue et la prostitution, Hisyao apprécie par dessus tout la sincérité. Elle pourrait s'éprendre d'un des Pjs qui elle a foi, mais attention: son père est un homme très influent. Hisyao porte toujours sur elle un Heckler&Koch VP70 après qu'elle ait reçu des menaces de la part de truands qu'elle avait arrêté. Son père lui a offert une Mercedes 600 SL, mais elle préfère se déplacer à pied. Hisyao connaît Li Van Tran de réputation et sait de quoi les seigneurs de la guerre sont capables. Dans une prochaine aventure en Thaïlande, elle pourrait être un excellent contact pour les Pjs.

Garde type/policier Thaï
For: 11 Dex: 10 Vol: 9 Per: 8 Int: 9

Vitesse : 2 CD MN : B
Apparence : Normale

Compétences : Agilité 14, Combat au Corps-à-Corps 18, Combat à Distance 14, Conduite Auto 13

Description : Les gardes de la société Horizon disposent de matraques, les policiers qu'affronteront les Pjs sont armés de fusils à pompe équipés de balles en caoutchouc et roulent en Toyota Célica GT-S modifiée police.

Toyota Célica GT-S police
MP LR Crois Max Auto For Str
0 4 100 192 720 3 7
La voiture classique des policiers thaïs.

For: 9 Dex: 10 Vol: 9 Per: 10 Int: 11

Vitesse : 2 CD MN : B
Apparence : Normale
Compétences : Combat au Corps-à-Corps 19, Combat à Distance: 20, Conduite Auto 19, Crochetage Serrures/Coffres 20, Cryptographie 17, Déguisement 18, Démolitions 19, Electronique 19, Interrogation 21
Champs d'Expérience/Talents : Criminologie, Droit, Droit International, Science Politique, Sciences Militaires, Photographie, Premiers Soins

Description : Ces deux agents sont employés par le M.I.6 au département de sécurité interne. Ils seront chargés d'interroger les Pjs afin de savoir s'ils possèdent les qualités nécessaires pour faire de futures recrues au M.I.6. Ils sont plutôt rusés et ne dévoileront leur appartenance au M.I.6 sous aucun prétexte. Ils sont armés de H&K VP70.

Bell Model 206 L Texasranger
MP LR Crois Max Auto For Str

+1 4 190 209 600 1 4

L'hélicoptère sera utilisé par les Pjs et les forces de police au cas où les Pjs se rendraient à Okyuny par la voie aérienne.

Mercedes 600 SL
MP LR Crois Max Auto For Str

+2 2 100 250 500 2 6

Voici le somptueux cabriolet de Masaya Hisyao.

Mercedes 500 classe S
MP LR Crois Max Auto For Str

+1 3 115 250 720 3 9

C'est la voiture que pourront louer les Pjs qui le souhaitent.

Mais que fait la police ?

Il se peut que le groupe de joueurs souhaite faire intervenir la police Thaïlandaise ou le M.I.6 afin de prévenir tout risque de contagion. Cela peut être une bonne idée, mais enlevez 100 points aux joueurs qui se feront aider d'autres Pnjs afin de réguler la crise. "A ce tarif là, mieux vaut liquider les malades plutôt que de les confier à un hôpital", me direz-vous. Mais les joueurs sont censés résoudre cette crise grave du mieux qu'ils le peuvent (n'oublions pas qu'ils n'ont été contactés qu'en dernier ressort, M n'ayant plus qu'eux sous la main) et de préférence en toute discrétion...

Cependant, l'appui de la police peut se révéler précieux. Un fonctionnaire féminin de police du nom de Masaya Hisyao se verra confier la délicate affaire que viendront lui soumettre les Pjs. Attention cependant, ce Pnj est considéré de part ses caractéristiques, comme un "agent secret allié". Les Pjs n'ont pas intérêt à lui raconter des bobards; elle est suffisamment au contact de petits escrocs pour savoir quand on lui ment...

Masaya pourra enquêter avec les Pjs mais elle ne se compromettra pas dans une action illégale. Elle peut aider les Pjs à évacuer un malade contaminé vers un hôpital avec toutes les précautions nécessaires, elle peut aussi leur donner un coup de main pour trouver la Lotus du professeur Toshira, et elle peut (mais cela nécessitera d'être persuasif par la voie de la persuasion ou de la séduction) leur fournir un hélicoptère afin d'atteindre l'usine de traitement des eaux.

Quant aux Pjs qui n'auraient pas compris que Taisho est bien le seul correspondant du M.I.6 à Bangkok, vous pouvez très bien les laisser téléphoner à Londres pour s'entendre répondre par M : "Mais oui, j'avais bien quelqu'un sur place, mais j'ai préféré vous envoyer depuis l'autre bout du monde, afin de ne pas surcharger de travail les agents en poste à Bangkok", puis vous leur retirerez 50 points d'expérience pour stupidité malative. Cependant, ils apprendront par le biais de ce coup de téléphone la localisation de la station de niveau 1 qu'entretien Toshira. Comme quoi...

Petite précision au sujet des armes à feu et des crimes commis en territoire Thaï : Aucun des Pjs n'a le "Permis de tuer". Et la peine de mort existe encore en Thaïlande, notamment pour des motifs de "terrorisme".

De plus, même si les Pjs ont une autorité quelconque dans la poche, il leur est matériellement impossible de copier le LAK4, que ce soit dans les locaux de la société Horizon (faites intervenir les gardes ou la police le cas échéant). Il ne faut PAS que les Pjs puissent copier la moindre souche virale, ou encore pire, l'Interféron Delta. C'est capital pour la poursuite de la campagne. Même si Masaya Hisyao est policière et fille d'un général thaï, elle n'a aucune autorité pour réquisitionner une installation médicale militaire ou civile. Les Pjs ne pourront pas utiliser d'équipements de laboratoires privés ou publics : cela prendrait trop de temps. Le LAK4 est la propriété privée de la société Horizon et le M.I.6 n'a pas autorité pour marcher sur les plattes-bandes du gouvernement américain. Le virus doit rester mystérieux et suffisamment menaçant pour que les Pjs souhaitent s'en débarrasser dans la suite de la campagne.

Professeur Tran et Toshira

For: 7 Dex: 12 Vol: 5 Per: 10 Int: 13

Vitesse : 2 CD MN : A

Apparence : Stricte pour Tran, Normale pour Toshira

Points de Survie : 3

Compétences : Combat au Corps-à-Corps 7/10, Conduite Auto 10/15, Electronique 15, Sciences 26

Champs d'expérience/Talents :

Biologie/Biochimie, Génie Mécanique, Informatique, Médecine/Physiologie, Toxicologie.

Description: Ces deux Pnjs sont présentés en tant qu'alliés, car les Pjs vont apprendre à leurs dépens que ces deux personnages sont fous. L'un est malade et l'autre fait partie, par l'entremise de son cousin Li Van Tran, d'une organisation terroriste. Cependant, le professeur Tran ne devrait pas être inquiété par les Pjs durant cette aventure.

Sabre Thaï

Mp CD Dis Dgn

0 +2 na 0

Le Professeur Toshira utilisera ces armes contre les Pjs s'ils s'approchent trop près de lui.

Lotus Esprit

MP LR Crois Max Auto For Str

+1 3 150 225 350 2 5

La voiture des Toshira est décorée de stickers "rallye".



William Tanner



Le Professeur Tran



Le Professeur Toshira

Chevrolet Blazer LS

MP LR Crois Max Auto For

+1 3 90 150 525 4

c'est le 4X4 que trouveront les Pjs dans la planque de Taisho Yamaru.



Adversaires

Les tueurs de Li Van Tran

L'homme au lance-flammes
For: 10 Dex: 9 Vol: 9 Per: 10 Int: 8

Vitesse : 2 CD MN : B

Apparence : ???

Points de survie: 3

Compétences : Combat au Corps-à-Corps 7, Combat à Distance 7, Corps 13, Combat à Distance 16, Conduite Auto 6, Nautisme 6

Conduite Auto 12, Nautisme 12

Faiblesses : Sadisme

Description : Ce malade a été recruté ont été envoyés par Li Van Tran aux par Li Van Tran dans le but de faire trousses des Pjs à la demande du pro-connaître à ses anciens adversaires un fesseur Tran. C'est tout ce que le seï-sort horrible. L'homme au lance-flam- gneur de la guerre a trouvé de disponi- mes se promène en armure complète et ble sur Bangkok. Ils sont armés de brûle tout ce qu'il trouve sur son passa- crans d'arrêt et conduisent une vieille ge. Rien ne fait plus plaisir à ce malade Mercedes 240 D. Ils ne sont là que pour que de tout brûler.

Truands à la solde de Tran
For: 7 Dex: 7 Vol: 4 Per: 5 Int: 3

Vitesse : 1 CD MN : A

Apparence : Stricte

Compétences : Combat au Corps-à-

Corps 7, Combat à Distance 7, Corps 13, Combat à Distance 16, Conduite Auto 6, Nautisme 6

Faiblesses : Toxicomanie

Description : Ces piètres combattants

couvrent un adversaire bien plus redoutable...



23

Lance-flammes LPO-50

Mp C/r Mun CD Cp Lp Dis Enr Dgn Rch

+1 1 1 J 0-24 48-72 na 98-99 -5 5

Il dispose de 3 munitions dans 3 reservoirs. Chaque flamme provoque une attaque (FD : 5 CD : E CB : 20) par round pendant trois rounds, à moins que la victime n'utilise un Point d'Héroïsme pour éteindre les flammes.

Uzi

Mp C/r Mun CD Cp Lp Dis Enr Dgn Rch

0 2 32 F 0-30 120-180 +5 96-99 -2 2
8 I

C'est la mitraillette que les tueurs de Tran utiliseront contre les Pjs s'ils décident de ses rendre à Okyuni en voiture.

Matraques et couteaux

Mp CD Dis Dgn

0 +1 -5 +1

Ces armes équipent les policiers et les truands de Bangkok

Mercedes 240 D

MP LR Crois Max Auto For Str

-1 5 100 160 760 2 6

Une voiture générique qui sera utilisée lors des entraînements et par les gangsters de Li Van Tran.



Une ville pour James Bond

Bangkok

Bangkok, en Thaï Krung-thep. Capitale du royaume, sur le Menam (Chao Phraya), à 30 km du golfe de Siam. Ville moderne et bruyante dont les rues semblent embouteillées 24 heures sur 24, et dont le centre illuminé par les enseignes des clubs de strip-tease lui a valu la réputation de "capitale mondiale du sexe". Autrefois surnommée Venise de l'Orient, à cause des canaux (klongs) et des 300 temples ou monastères (wats) de la vieille ville, elle s'entoure aujourd'hui d'une métropole où vivent 6 millions de personnes. C'est le centre culturel du pays, le seul port important, où se concentre la quasi-totalité des industries thaïlandaises ; mais l'essor de la ville ne peut suffire à employer tous les immigrés des vingt cinq dernières années. La ville est riche en exemples de la culture thaï. Le Grand Palais, résidence royale commencée en 1782, abrite le temple de Wat Phra Keo où se trouve le Bouddha d'Émeraude de 60 cm de haut. La date et le lieu de réalisation de cette statuette en jaspe translucide demeurent inconnus. Le temple de Wat Po renferme le Bouddha allongé (50 m de long), et le Wat Trimitr le Bouddha doré, statue dont on prétend qu'elle serait constituée de cinq tonnes d'or. On admirera au jardin des Roses les danses traditionnelles et la boxe Thaïe.

Le nom "Bangkok", adopté par les étrangers et qui signifie "Village des Prunes Sauvages" est en fait le nom d'un quartier près du fleuve. Les Thaïs appellent leur ville Krung thep : "La Ville des Anges".

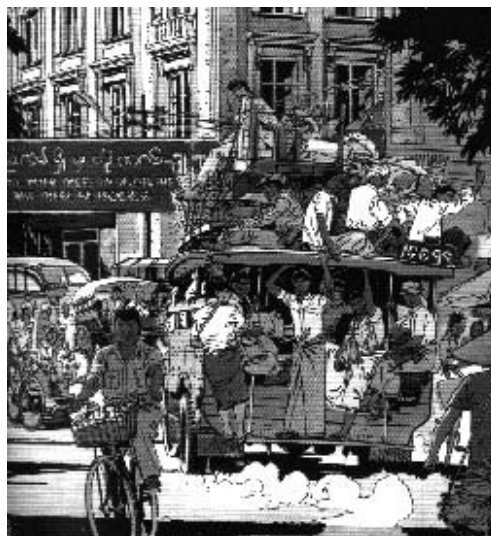
Hôtels: Ils sont nombreux, luxueux et peu chers en regard des salaires Européens ; ceci afin d'attirer une clientèle de touristes qui va toujours croissante.

Strand Hotel

Un hôtel situé en centre-ville offre 500 chambres avec piscine, saunas et courts de tennis.

Edogin

Un hôtel pour les romantiques. Situé au beau milieu d'un canal calme, il offre une superbe vue sur le quartier de Bangkok et sur les marchés flottants. Malgré les efforts des propriétaires, on entend toujours le bruit que font les marchands sitôt l'ouverture du marché flottant.



Wat Phra

Situé juste en face de l'entrée de la résidence royale, cet hôtel est sans doute le plus select de tout Bangkok. Des chefs d'état en visite y séjournent régulièrement. Le personnel est très classe et la direction se donne le droit de reloger tout client à tout moment au cas où une personnalité viendrait en visite-surprise.

Restaurants : Une petite précision : certes les Thaïs mangent toutes sortes d'animaux (chiens compris), mais il faut réserver une table avant de pouvoir goûter du serpent ou du requin. Il est recommandé de laisser le personnel de l'hôtel s'occuper des réservations.

Krung thep

Ce restaurant accueille une clientèle touristique et prépare une cuisine très traditionnelle. Là encore, mieux vaut réserver avant de venir.

Le palais du Jaspe

Cet endroit, aménagé de façon mystique avec de nombreuses représentations du Bouddha, enchantera les clients, ravis de trouver une atmosphère volontairement intimiste. La nourriture est somptueuse. Ce restaurant ferme ses portes à 10 heures.

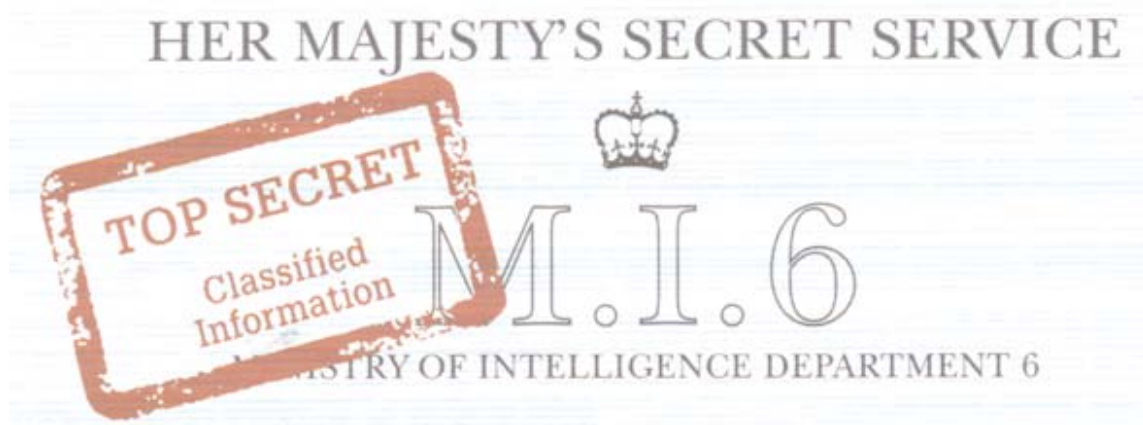
Bars à strip-tease

Pour la plupart, ces bars ne ferment jamais leurs portes. Ils diffèrent des classiques maisons de passe en ce sens que les clients font des offres aux enchères pour savoir qui passera la soirée avec une des filles ici présentes. La plupart sont majeures, mais il y a des exceptions. Un personnage qui penserait à "se distraire" avec une danseuse de strip-tease perdrait immédiatement un Point d'Héroïsme, et ceci définitivement.

Monnaie : le bath

Équipement : Facteur de difficulté 6

Services secrets : Le régime Thaï (Monarchie et gouvernement militaire), ajouté à la forte présence de trafiquants de drogue dans la région du Triangle d'Or incite à l'attention. La C.I.A entretient une forte présence en Thaïlande et dans le Triangle d'Or en général. Une station de niveau 3 est installée à Bangkok. Le M.I.6, plus distant vis-à-vis des préoccupations Américaines entretient une station de niveau 1, cachée dans une boutique du marché flottant. Elle contient diverses armes de poing : 2 H&K VP70 avec silencieux, 2 L58A1 et un fusil M24 SWS, un gros 4X4 Chevrolet Blazer LS et une pirogue.



Mentions spéciales :

WNITEL
NOFORN/ORCON

Je soussigné, Mr/Mme/Mlle _____, déclare, par la présente, faire partie des services de renseignements Britanniques et être rattaché au Ministry Of Intelligence Departement 6.

25

Par cet engagement, je m'engage, sous peine de graves sanctions, à :

_protéger et secourir les citoyens et les intérêts de sa Majesté la Reine où qu'ils soient et du mieux que je le pourrais.

_servir au mieux de mes compétences mes supérieurs et subordonnés.

_Ne jamais révéler à personne et sous quelque forme que ce soit, ni mon appartenance au M.I.6, ni des informations passées, présentes ou futures concernant les services de renseignement qui seront venues à ma connaissance, sans autorisation préalable de mes supérieurs.

Fait à Londres le,
15 Septembre 1990

signature et nom

Le mystérieux LAK4

En cours d'aventure, nos héros risquent de contracter une terrible maladie née d'un vaccin raté : le LAK4. Pour mémoire, signalons que cette maladie existe vraiment mais qu'elle est heureusement bien moins virulente que celle décrite dans cette aventure. Le virus du LAK4 se transmet par contact physique avec une personne contaminée depuis plus de 24 heures ou avec un objet touché par une personne contaminée (le virus ne survit cependant pas plus de 10 minutes sur un objet).

Si un personnage est contaminé, voici les stades d'évolution de la maladie:

_ Premier jour : la maladie incube, aucun signe extérieur n'est visible.

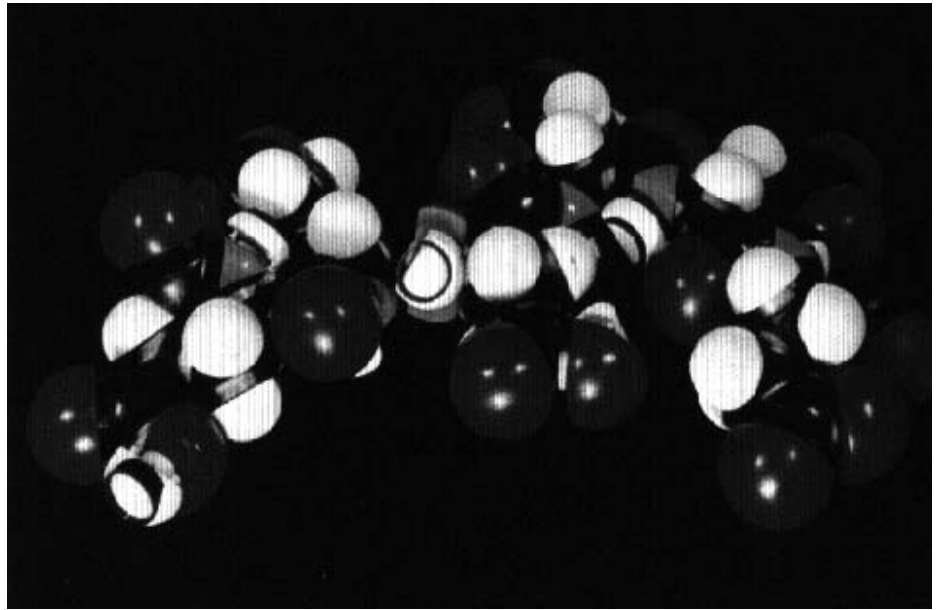
_ Deuxième jour : Force et Volonté réduites de 2 points. Sensation de fatigue.

_ Troisième jour : agressivité (en cas de conflit il faut réussir un jet de Volonté facteur 7 pour ne pas devenir fou de rage !).

_ Quatrième jour : agressivité exacerbée (jet de Volonté facteur 5, sans tenir compte du niveau de blessure). Le personnage est considéré comme ayant une "blessure moyenne".

_ Cinquième jour : agressivité (jet de Volonté facteur 3). Le personnage a une "blessure grave". Paranoïa (décrivez à la victime des adversaires qui n'existent pas, essayez de la monter contre ses partenaires, etc.).

_ Soir du cinquième jour : 5% de chances de guérir spontanément, sinon décès. Une injection d'une dose d'Interféron Delta bloque la maladie pendant 1D6 jours. Deux doses guérissent un malade. La dépense d'un Point d'Héroïsme bloque le développement de la maladie pendant une journée. La dépense de TOUS les Points d'Héroïsme (s'il y en a au moins 2) permet de guérir. A la fin cette aventure, et si vos joueurs vous posent la question, ce "vaccin" sera transmis à la société Horizon qui a le droit, de par sa nature scientifique d'en garder des échantillons dans des laboratoires de recherche protégés. Le siège de cette société qui gère entre autre des laboratoires pharmaceutiques dans le monde entier (comme celui de l'aventure) est basé à San Francisco. Voilà qui devrait faire froid dans la dos de vos joueurs. Et ils n'ont pas tort d'être inquiets.



Laboratoires Horizon

Société Horizon, San Francisco

Objet:

LAK4

Vaccin antiviral expérimental pour entérovirus du type Coxsackie.

Responsable de l'expérimentation et du rapport: Dr Toshira.

Le LAK4 s'est révélé, après test, développer un virus mutant particulièrement redoutable. Tolérance du vaccin : 5 % de souris vivantes au 5ème jour.

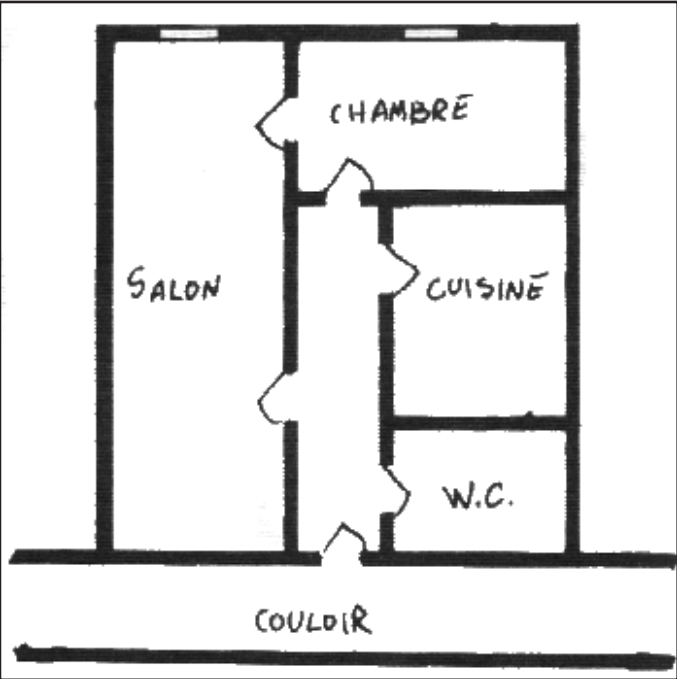
Phases d'évolution après contamination

- 1) Invasion, pas de symptômes, pas de contamination. Durée : 24h.
- 2) Fièvre (chez sujet humain + maux de tête intenses, fatigue, sueurs contaminantes). Durée : 24h.
- 3) Fièvre, agressivité exacerbée, Fatigue. Durée : 24h.
- 4) Paralysies régressives, éruptions cutanées sur le corps (chez sujet humain, agressivité + + syndromes paranoïdes, contacts avec peau contaminants). Durée : +/- 24h.
- 5) Décès 24 heures plus tard. Les rats se sont entretués ou sont morts de méningite.

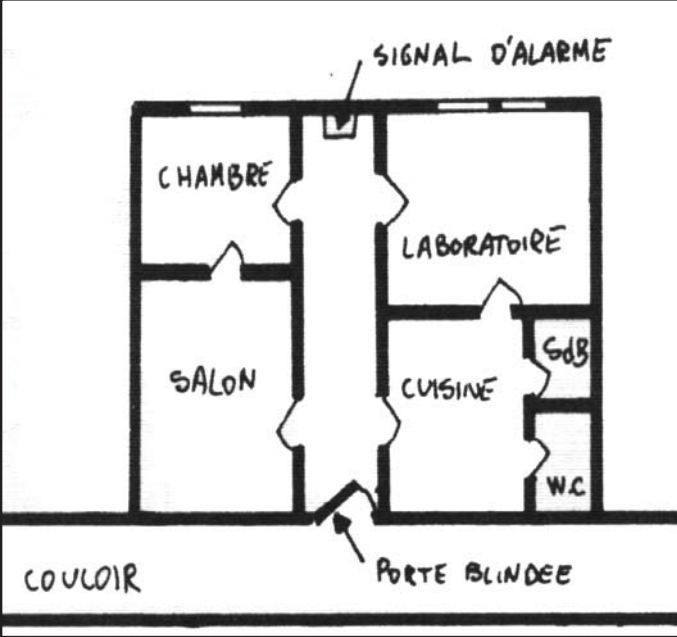
Conclusion :

vaccin inefficace obtenu à partir d'une souche banale de Coxsackie par manipulation génétique. Obtention d'un virus mutant très dangereux. Transmettre dossier et échantillons au département de génétique du professeur Tran.

Appartement de Taisho



Appartement du professeur Toshira



Aide de jeu N°1

Universal Import/Export

Regent's park
London

William Tanner

Aide de jeu N°2

Peer's dining room
Westminster Parliament,
London



Laboratoires Horizon

