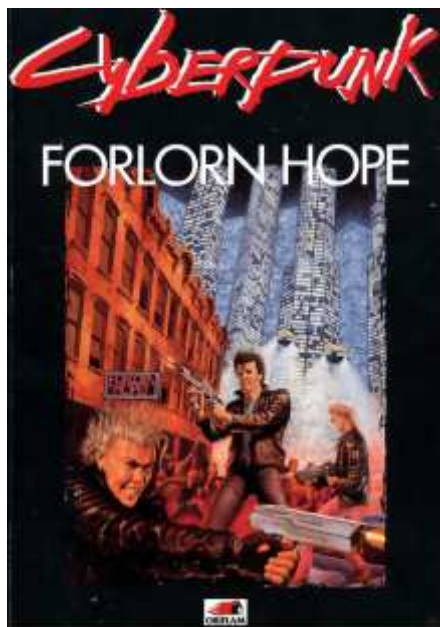






# Première Partie : Introduction & Briefings

## A] Introduction



Le module « Opération Tonnerre - Unfinished Business » a été rédigé suite à la conclusion du dernier scénario joué dans ma campagne « Opération Tonnerre », ou après un malheureux jet donnant un résultat de 100, le Méchant Principal de l'histoire, Emilio Largo, poursuivant un PJ à bord d'un Harrier, a vu son avion exploser en raison du mauvais jet... Pour ceux qui attendaient une confrontation, on reste un petit peu sur sa faim...

A l'origine mon souhait était de faire mourir Largo. Je ne suis pas contre le fait de faire revenir les Méchants d'entre les morts, mais il faut utiliser ce concept avec parcimonie !

Et puis finalement, en raison de problèmes de calendrier avec mes joueurs, je me retrouvais sans la totalité de mon équipe d'élite pendant quatre mois... Un tiers d'année sans partie, ce n'était pas possible ! Aussi ai-je décidé de préparer aux joueurs disponibles un petit scénario « One Shot », faisant office de solde de tout compte avec Largo.

Ce scénario a été écrit rapidement et il est vraiment lié à mes personnages, il peut-être facilement modifié et adapté à votre campagne. N'importe quel Méchant Principal ayant survécu à l'occasion d'un précédent scénario peut venir remplacer Largo dans cette aventure.

Comme toujours, avec mon grand poil dans la main, je me suis largement inspiré d'un scénario du Jeu de Rôle « Cyberpunk 2020 », plus spécifiquement le module « Forlorn Hope » publié chez « Oriflam » et encore plus spécifiquement le scénario « Service de Renseignement » dont l'auteur est William Moss

## B] Briefing pour les Joueurs

**CVS :** 2-3

**Musique :** Générique

Les PJ sont dans le bureau de M par un jour pluvieux.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Donnez ces éléments de contexte aux PJ

- Suite aux événements d'Opération Tonnerre, Emilio Largo, qui a réussi à s'éjecter après que le moteur de son avion ait pris feu, Emilio Largo, donc, est l'homme le plus recherché du monde.

- L'organisation SPECTRE a été mise à mal par ce cuisant échec et a perdu considérablement de sa notoriété. Celle-ci se terre en attendant de nouvelles opportunités. La procédure mise en place au SPECTRE pour ce type d'événement est de changer tous les protocoles de sécurité, Blofeld a probablement encore changé de visage. Tout a été fait en sorte pour que si jamais Largo se faisait capturer ou était tenté de se rendre, il ne puisse livrer d'informations compromettantes sur l'organisation.

Lisez ensuite le briefing

M dira « *Messieurs, je vous ai réunis ici car nous détenons enfin une piste solide sur l'endroit où se terre Emilio Largo. Le Comte Lippe nous a fait bénéficier de ses contacts et nous sommes certain d'avoir notre homme* »

Dites en off que le MI6 a offert l'asile au Comte Lippe en échange d'informations sur le SPECTRE et qu'en plus d'une jolie villa en Sicile, l'homme agit désormais en tant que consultant au MI6

« *D'après nos informations, Largo se cache à Isthmus City, à bord du Disco Volante, un yacht qu'il a perdu au jeu au profit d'un dénommé Franz Sanchez. Franz Sanchez est un baron de la drogue qui est véritablement à la tête de cette petite république bananière qu'est Isthmus. Sanchez n'est pas exactement le chef du pays. Il préfère utiliser une marionnette factice en la personne du Presidente Lopez qui se tient au garde-à-vous devant lui. Mais c'est bien le narcotrafiquant qui dirige le pays. Il a son propre casino, décide de tout, profite des hôtels luxueux et utilise ses banques afin de blanchir son argent, sans oublier toute la fabrique d'héroïne. Sanchez est une personnalité médiatique à part entière qui soutient la campagne d'Hector Lopez.*

*Mais je m'égare Largo et Sanchez sont de vieux amis, l'amitié entre les deux hommes date de l'époque où Largo était un membre éminent de la pègre italienne. Nos analystes estiment qu'il se pourrait qu'il y ait eu plus que de l'amitié entre les deux hommes, mais rien n'est sur.*

*Le Yacht, ce « Disco Volante », appartenait à Largo et il l'a perdu au jeu au profit de Sanchez qui le lui prête par « affection ».*

*Votre mission est simple : Largo n'est plus en mesure de nous livrer des informations intéressantes sur le SPECTRE, il convient d'en faire un exemple et de l'éliminer. Je vous confie cette mission car l'on vous doit d'avoir stoppé le plan du SPECTRE, aussi cette opération vous revient. Vous avez carte blanche et si vous remplissez votre objectif, vous serez promu au rang de Simple Zéro.*

*Néanmoins, retrouver Largo ne sera pas chose aisée, la marina de Isthmus City est tellement grande que chercher le bateau équivaut à chercher une aiguille dans une meule de foin, mais toutes les informations concernant le Disco Volante, dont sa localisation à la Marina, sont dans un coffre au 5<sup>ème</sup> étage de la Banco de Isthmus. Le moyen le plus simple pour trouver où se situe le bateau est donc d'infiltrer la banque au préalable.*

*Votre plus grand ennemi risque d'être le temps. L'alarme de la banque est directement reliée à la Policia, à la moindre alerte, la banque sera envahie de policiers sous 10 minutes.*

*Les gardes de la banque, ainsi que les policiers sont des mercenaires à la solde de Sanchez, je n'ai pas d'états d'âmes sur leur vie ou mort, mais je veux que vous soyez le plus discret possible, je ne veux pas d'un incident diplomatique avec Isthmus, ni voir une photo de vous à la une du Times.*

*Soyez vigilant également, il n'est pas impossible que le SPECTRE ait sa propre équipe sur place à la recherche de Largo.*



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Préparez correctement cette opération, toutes les ressources du MI6 sont à votre disposition avant votre départ à Isthmus. Après cela, vous ne pourrez compter que sur vous-même, car nous n'avons pas de Station Locale là bas.

Je vous souhaite bonne chance »

## C] Briefing pour le Maître du Jeu

Les PJ vont pouvoir bénéficier des ressources du MI6 pour mettre leur plan au point, ce scénario se rapprochant plus d'un épisode de « *Mission : Impossible* » que d'un traditionnel film de « *James Bond* ».

Si les PJ y pensent, ils pourront obtenir les plans de la Banco de Isthmus ainsi, par le biais d'une simple recherche internet, mais pas ceux du Disco Volante.

Il est important d'insister auprès de vos PJ qu'ils peuvent penser « *outside the box* » pour cette mission. Ils peuvent tout faire ! Pénétrer dans la Banco de Isthmus, armes à la main et liquider tout le monde, prendre la place d'un employé, kidnapper un proche d'un employé pour forcer l'employé à faire ce qu'ils veulent, il faudra au MJ une bonne dose de flexibilité et d'improvisation pour accompagner la créativité des joueurs.

Pour créer les employés de la Banco de Isthmus, ou tout autre civil, vous n'aurez besoin bien souvent, que de trois caractéristiques : VOL et PER. Ces scores sont aléatoirement déterminés par un Jet de D4+3. Pour les noms, sachez qu'il existe sur les Smartphones, des générateurs de noms automatiques.

## PLANNING

Contrairement aux autres missions auxquelles ont pu participer les PJ, il n'y a pas de planning et pas d'urgences. C'est un message que vous devez véhiculer aux PJ, faites leur comprendre qu'ils ont leur temps pour peaufiner leur plan d'exécution.

## MUSIQUE

La gestion de la musique sera un peu différente pour ce scénario, plutôt que de prévoir une musique attachée à une scène, j'ai prévu des plages musicales (afin d'éviter que ce soit toujours la même musique qui passe en boucle) selon l'ambiance recherchée.

Générique :

- License to Kill (License to Kill)
- Another Way to Die (Quantum of Solace)

Ambiance « Latino » :

- Ford Fairlane Drive (Die Another Day Extended)
- La Paz Taxi Ride (Quantum of Solace)
- Pam (License to Kill)
- Seville (Mission: Impossible 2)
- Streets of Havana (Die Another Day Extended)
- Streets of Havana Alternate (Die Another Day Extended)

Combat (Général) :

- James & Felix on their Way to Church (License to Kill)
- Sanchez is in the Bahamas (License to Kill)
- The Palio (Quantum of Solace)

Combat dans la Banco de Isthmus :

- Bio-Techno (Mission: Impossible 2)
- Injection (Mission: Impossible 2)



Combat Final :

- License Revoked (License to Kill)
- Perla de las Dunas (Quantum of Solace)

Générique :

- License to Kill (License to Kill)
- Another Way to Die (Quantum of Solace)

Poursuite :

- Time to Get Out (Quantum of Solace)

Suspens :

- His Funny Valentine (License to Kill)
- Wheelchair Access (Die Another Day Extended)
- Wheelchair Access Alternate (Die Another Day Extended)

Suspens (Disco Volante) :

- Switching the Body (Thunderball)

## **E] Equipement**

Isthmus City n'a pas de Station Locale du MI6, en conséquence, les PJ seront limités en ce qui concerne leurs armes. En effet la mallette standard ne leur permet de prendre qu'un Pistolet ayant une caractéristique Dis de -2 ou moins, avec un holster de leur choix, un silencieux et un chargeur supplémentaire. En lieu et place d'une arme à feu, les PJ se verront offrir la possibilité d'emmener un « *Stun Gun* », en effet même si les gardes de la Banco de Isthmus sont des mercenaires, le personnel, lui, n'est composé que de civils.

Les PJ se verront également attribuer le qPhone standard qui permet :

- grâce à l'oreillette qui l'accompagne de rester en contact entre agents, sans risque que des oreilles indiscreètes vous écoutent.
- Une série de microprocesseurs permet également d'encoder ou de déchiffrer toutes les communications émises du ou vers le MI6.
- Un microphone de dernière génération permet de capter les sons sur une zone de 5 mètres autour de l'appareil. La capacité d'enregistrement est de 4 heures.
- Le qPhone permet également d'écouter les micros, et grâce au GPS de suivre vos traceurs.

Pour cette mission, une application supplémentaire a été ajoutée au qPhone, elle est dénommée « *X-Ray Safecracker* » : Cette application fait passer la Base de Temps pour forcer le coffre à 5 minutes. Le Jet de Crochetage se fait avec un FD majoré de +7, mais par contre il y a un Echec Critique à partir de 92. Une fois cette fonction utilisée, le qPhone est déchargé.

Pour le reste de l'équipement, donnez les différents manuels aux PJ et qu'ils fassent leur shopping. Les agents peuvent prendre tous les équipements qu'ils souhaitent dans la mesure où ces gadgets apparaissent comme des objets anodins. Le MJ a tout de même son dernier mot, il faut que le gadget en question ait un lien avec la mission (la montre bracelet-grappin, par exemple, n'est pas autorisée).

Les PJ disposeront également d'un compte ouvert à la Banco de Isthmus, sur lequel ils pourront retirer de l'argent. Tout retrait substantiel nécessite un rendez-vous avec un responsable de la banque.



## Deuxième Partie : PNJ

### A] PNJ ALLIES



- M (Sir Miles Messervy)
- Q
- Moneypenny

### C] PNJ NEUTRES



- Raoul
- Hommes de Main de Raoul

### C] PNJ ENNEMIS



- Emilio Largo
- Sanchez
- Dario
- Emile Leopold Loque
- Hommes de Main de Sanchez
- Gardes du SPECTRE
- Agents du SPECTRE



## Troisième Partie : Lieux et Evènements

### A] Aéroport de Isthmus City

**CVS :** 0-2

**Musique :** Ambiance

Les PJ arriveront à l'aéroport d'Isthmus et auront la possibilité de louer une voiture ou de se déplacer en taxi. Le choix des voitures est assez grand et les PJ pourront choisir leur modèle dans la limite du raisonnable.

### B] HOTEL EL PRESIDENTE

**CVS :** 1-3

**Musique :** Ambiance

Le principal Hôtel d'Isthmus, appartenant à Franz Sanchez. C'est là que les PJ devraient résider. C'est probablement dans cette chambre d'hôtel que les PJ vont tenter de déchiffrer les informations recueillies à la Banco de Isthmus. Donc même si ce n'est pas dans l'ordre des paragraphes, nous allons traiter de cela ici.

Les dossiers récupérés dans le coffre ne contiennent aucune information exploitable telle quelle.

Pour avoir accès au contenu des disques de données, il va falloir pirater le bazar car dès qu'ils allument l'ordinateur, les PJ pourront voir s'afficher sur l'écran le terme : « contraseña », qui veut dire Mot de Passe. Craquer le Mot de Passe nécessite un Jet de Cryptographie au FD : 4 (-3 au FD, si le PJ n'a pas le Champ d'Expérience Informatique et encore -3 s'il n'a pas le CE Espagnol).

Les données sur le disque indiqueront à quel quai mouille le Disco Volante (le 64, s'il vous faut un nombre), mais le texte est en Espagnol. Si les PJ n'ont pas le Champ d'Expérience Langue (Espagnol), ils peuvent facilement envoyer les données décryptées au Service Q et obtenir une réponse dans l'heure. Les données contiennent également le plan détaillé du Disco Volante, que vous pouvez remettre à vos joueurs.

### C] RUES D'ISTHMUS

#### RAOUL

**CVS :** 0-2

**Musique :** Ambiance ou Combat

Les PJ n'arrivent à Isthmus qu'avec un équipement limité, ils pourraient être tentés d'obtenir des armes plus lourdes ou tout autre type d'équipement moins conventionnel.

Raoul est l'homme qu'ils recherchent, mais encore faut-il le trouver...

Utilisez les tables suivantes :





**Y**ou are going to do some investigating amidst the members and around the hangouts of the local underworld.

**D**raw 1D10+3 Action Cards. Place the first card face up in the Base Number Box. Its Action Number is the Base Number for this event. Place the rest of the cards face down in Box A. Continue through the following steps:

1) Roll 1D10. Consult the following table to determine the appropriate skill:

- 1: Charisma
- 2: Cryptography
- 3: Disguise
- 4: Gambling
- 5: Interrogation
- 6: Local Customs
- 7: Lockpicking/Safecracking
- 8: Pickpocket
- 9: Seduction
- 10: Stealth

2) Using the Skill rolled from the table above, determine the Ease Factor modifier. Turn over the top Action Card in Box A. Subtract its Action Number from the Base Number and consult the table below:

- 0 = +1 Ease Factor modifier
- + or - 1 = 0 Ease Factor modifier
- + or - 2 = -1 Ease Factor modifier
- + or - 3 = -2 Ease Factor modifier
- + or - 4 = -3 Ease Factor modifier
- or more

3) Repeat Steps 1 and 2 for each card in Box A; keep track of your Quality Results for each roll. A failure counts as 5.

4) When there are no more cards, add together all your Quality Results and divide by the number of cards you played (not counting the Base Number Card) to determine the average. Compare the result with the following table to determine the results of your investigations; round your average down:

Lorsque l'on parle d'une « Action Card », on parle en fait d'une carte à jouer et l'« Action Number » représente sa valeur faciale.

Si un joueur tire :

- un Valet, il devra retirer une carte dans la pioche, mais gagnera 2 Points de Célébrité
- une Reine, il devra retirer une carte dans la pioche
- un Roi, il devra retirer une carte dans la pioche, mais gagnera un Point d'Héroïsme

C'est le PJ qui est le plus fort dans la Compétence qui réalise le Jet.

Si le PJ a un Niveau en Usages Locaux compris entre :





## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

- 1 et 5, il a droit à un bonus de +1 au FD de ses jets,
- 6 et 10, il a droit à un bonus de +2 au FD de ses jets,
- 11 et 15, il a droit à un bonus de +3 au FD de ses jets

Si le PJ parle une des langues du pays, il a droit à un +2 au FD de ses jets.

Si le résultat expliqué en (4) est de :

- 1 à 1,5 : Les PJ ont trouvé l'adresse du dénommé Raoul.
- 2,6 à 3,5 : Les PJ ont trouvé l'adresse du dénommé Raoul, mais sont tombés sur une équipe du SPECTRE pendant leurs recherches, qui tentera de les éliminer. Il y a autant d'Agents du SPECTRE que de PJ.
- 3,6 à 4 : Bredouilles.
- 4,1 ou plus : Bredouilles + l'équipe d'Agents du SPECTRE

## RECHERCHES

**CVS :** 0-2

**Musique :** *Combat ou Poursuite*

Il se peut qu'à un moment de l'aventure, les PJ soient recherchés par la Police. Si c'est le cas, à lorsque les PJ quittent un endroit, jetez un D100.

Si le résultat est supérieur à 10, alors tout est OK, la police ne passe pas par là.

Pour le deuxième endroit que quittent les PJ, jetez un D100, si le résultat est supérieur à 20, alors tout est OK. Troisième endroit : 30, quatrième : 40, cinquième : 50, mais cela s'arrête là, pour les six, septième endroit et suivant, le score à battre reste de 50.

Si le résultat est inférieur au Jet de D100, les PJ croisent la police. Une fois l'affrontement terminé, tout repart de 0 (i.e. quand les PJ quittent le premier endroit, ils ont 10% de rencontrer la police).

Si les PJ croisent la police, relancer un D100, si le résultat est inférieur ou égal à 50, les PJ croiseront les policiers à pied (1 policier par PJ). Si le résultat est supérieur à 50, les PJ croiseront une voiture de police.

Afin de déterminer si la police repère les PJ, faites un Jet de Perception contre la Discrétion des PJ ou du véhicule. En cas de réussite, ils tenteront de les stopper.

Si les PJ sont en situation de Combat ou de Poursuite, à la fin de chaque Round, jetez un D100.

Si le résultat est supérieur à 10, alors tout est OK, pas de renforts.

Si le résultat est inférieur à 10, alors un policier ou une voiture de police viendra en renfort

Pour le deuxième round, jetez un D100, si le résultat est supérieur à 20, alors tout est OK, pas de renforts. Troisième Rounds : 40, quatrième : 40, cinquième : 50, sixième : 60 etc. Le compteur repart à 10, dès qu'un renfort est arrivé.

Si les PJ sont capturés, ils passeront deux heures en cellule. Au cours de ces deux heures, leur couverture sera grillée et ils seront emmenés à la Villa de Sanchez

## D] CHEZ RAOUL

**CVS :** 0

**Musique :** *Suspens ou Combat*

Le QG de Raoul est dans une vieille taverne dans les quartiers mal famés d'Isthmus. Si les PJ souhaitent obtenir de l'équipement, ils vont devoir négocier avec Raoul. La négociation va nécessiter un Jet de Charisme dont le FD va varier en fonction de ce qui est demandé. Plus l'objet est rare/illégal, plus le FD sera bas.

Lorsque les PJ ont besoin d'armes, de poing par exemple, demandez leur quels sont leur premier choix, puis leur second choix. Si le Jet de Charisme résulte :



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

- En une QR : 1, Le PJ aura droit à son premier choix (le PJ a demandé en premier choix un Walther P99, il obtient son P99)
- En une QR : 2, le PJ aura le droit à son second choix (le PJ a demandé en second choix un Walther PPS, il obtient son PPS)
- En une QR : 3, Le MJ choisira un objet de qualité moyenne (le PJ reçoit un Beretta 92 classique)
- En une QR : 4, le MJ choisira un objet de mauvaise qualité (le PJ reçoit un Luger)
- En un Echec, le PJ n'obtient rien.

Raoul peut également fournir un hacker, si les PJ en ont besoin. La compétence du hacker va dépendre du prix que les PJ vont vouloir mettre et donc de la réussite de la négociation :

- Sur une QR : 1, ils auront Leonardo, l'as des as, avec une Chance de Base en Cryptographie de 25 et en Electronique de 26
- Sur une QR : 2, ils auront Gregorio, un pirate très réputé, avec une Chance de Base en Cryptographie de 18 et en Electronique de 19
- Sur une QR : 3, ils auront Constantino, un petit nouveau très prometteur, avec une Chance de Base en Cryptographie de 12 et en Electronique de 13
- Sur une QR : 4, ils auront Ramone, un pirate alcoolique ayant fait ses preuves sur Windows 95, avec une Chance de Base en Cryptographie de 4 et en Electronique de 5
- Sur un Echec, ils n'auront personne.

Un seul PJ négociera pour le groupe.

Raoul a dix hommes avec lui, si les PJ veulent tenter quelque chose...

Raoul n'est pas le seul trafiquant d'Isthmus City, si les PJ se retrouvent coincés, ils peuvent toujours tenter un Jet d'Usages Locaux au FD : 2 pour trouver l'objet qui leur manque.

## E] BANCO DE ISTHMUS

**CVS :** 2-3

**Musique :** *Suspens ou Combat dans la Banco de Isthmus*

Les paragraphes suivants sont des copier-coller du scénario de « Forlorn Hope », où les PJ infiltrent un consulat pour trouver les coordonnées du Céleste. Il y'aura des adaptations à apporter et les petites notes en bas de page sont là pour vous aider.

Le premier objectif des personnages sera de s'infiltrer dans le bâtiment du Consulat Colombien de Night City, de percer le coffre, trouver le bon document ou fichier, l'emporter ou découvrir l'information qu'ils recherchent sur place.

**Note :** Bien sûr, ici, il faut lire « *Banco de Isthmus* », à la place de « *Consulat Colombien de Night City* »



## LE CONSULAT COLOMBIEN

**L**e Consulat Colombien occupe tout le cinquième étage d'un immeuble de bureaux de sept étages appelé l'Immeuble Steiner. Il se trouve dans un quartier commerçant où la circulation est plutôt dense, de jour comme de nuit. La plupart des cabinets d'affaires du bâtiment ferment la nuit. Les immeubles voisins font cinq ou six étages et sont séparés de l'Immeuble Steiner par de larges allées boisées. L'espace se trouvant derrière le bâtiment sert de parking privé.

L'étage du consulat comprend un hall et une aire d'accueil centraux, des salles de rendez-vous et des bureaux privés, des chambres à coucher, des vestiaires, et des aires de sécurité. (Voir la carte pour de plus amples détails.) Les joueurs ne devront connaître que l'agencement général de l'étage et la fonction des pièces. Ils ne disposent d'aucune information sur leur contenu exact.

**Note :** Dans ce scénario, la Banco de Isthmus occupe 7 étages, mais c'est le cinquième qui intéresse les PJ. Pour le reste la description est exacte. La Banque est ouverte de 9h à 18h30.

## COMMENT ENTRER DANS LE CONSULAT

Bien que l'alarme reliée au bureau régional d'Ara-saka le soit par électronique, les systèmes de sécurité et d'accès à l'immeuble sont à base de logiciels et peuvent donc être manipulés par un Netrunner. Le Netrunner de l'équipe devrait tenter de s'introduire dans le système avant que les autres personnages n'entrent dans le bâtiment. (Consultez le plan de la forteresse de données de l'immeuble pour prendre connaissance des programmes, de la mise en place du système, et de la difficulté de la tâche.) Une fois que le Netrunner contrôlera le fonctionnement du bâtiment, les autres PJs auront plus de facilité à remplir leur mission.

**Note :** Il y a deux Gardes dans le Hall Principal et un Garde dans le Hall Arrière, équipés de Beretta, ils pourront avoir accès à des Fusils à Pompe en cas d'alerte.

Il pourrait être intéressant de pirater le système informatique de la banque. Si l'un des PJ est doué en informatique, il peut le faire lui-même, soit avoir recours à un hacker.

Le piratage pouvant se faire à distance, les PJ peuvent également avoir recours aux petits génies du Service Q et notamment le Docteur Ramji Nehru, Directeur du Département Informatique & Electronique du Service Q. Mais Q sera réticent à prêter les talents du Dr. Nehru, il ne faudrait pas que l'on puisse remonter jusqu'au MI6 si le piratage devait être détecté. Il faudra donc Persuader Q.





## **James Bond 007, Le Jeu de Rôles**

Enfin, mes PJ avaient eu recours à un pirate dénommé « Nikos » au cours du Scénario « For Queen & Country », les PJ pourraient avoir également recours à lui.

Pirater le système nécessite un Jet de Cryptographie (FD : 4) pour contourner les firewalls, si le piratage est fait à distance, et un Jet d'Electronique (FD : 6) si le piratage est fait à la Banco de Isthmus même. Un malus de -3 au FD sera applicable, si le PJ n'a pas le Champ d'Expérience : Informatique.

La Défense Informatique à un PER de 10 et pourra détecter l'intrusion sur un Jet de PER au FD de la QR du Jet de Piratage. En cas de réussite de ce Jet, la Défense Informatique pourra retenter le même Jet. En cas de réussite, l'endroit d'où est effectué le piratage sera révélé à la Défense Informatique.

### **Plusieurs stratégies sont à la disposition des joueurs.**

**Bluffer les gardes du hall :** L'immeuble est équipé d'un détecteur de métal encastré dans l'embrasure de la porte. De plus, les gardes fouilleront quiconque entrera. Ils demanderont aux personnes armées de laisser leurs armes dans le hall à moins que celles-ci ne possèdent des papiers d'identité certifiant qu'elles travaillent dans l'immeuble. Selon toute évidence, les gardes trouveront un groupe de cinq personnages armés jusqu'aux dents et prétendant avoir à faire au consulat suspect. Si les gardes d'Arasaka sont menacés, ou s'ils remarquent qu'il y a un problème, ils tenteront de déclencher l'alarme reliée à leur compagnie. Toute pièce d'identité sera contrôlée par eux et par un lecteur de bande magnétique, et aucune personne affirmant faire partie du personnel de nettoyage ne sera admise sans un permis de travail. (Voir l'encadré pour les caractéristiques des gardes.)

**Note :** Bon, bien sûr, la différence avec « Cyberpunk » ici, est qu'un personnage armé, n'est pas une chose normale, même à Isthmus. Par bluffer les Gardes du Hall, il faut voir bluffer au sens large du terme. Comme nous le disions plus haut, les PJ peuvent mettre en place n'importe quelle stratégie pour pénétrer dans la Banque, y compris faire pénétrer quelqu'un qu'ils auront acquis à leur cause (comme un employé de la banque)

**Buter les gardes du hall :** C'est direct, efficace, et cyberpunk (quoique peu subtil). L'ennui avec cette tactique, c'est que dès lors, le but principal des gardes sera de déclencher l'alarme s'ils sont attaqués. Les personnages courent aussi le risque d'alerter la police ou le personnel consulaire à l'étage supérieur, soit par leurs coups de feu, soit par des alarmes. (Voir l'encadré pour les caractéristiques des gardes.)

**Note :** Bon pourquoi pas, mais M leur a demandé d'être discret, donc on espère qu'ils seront à minima cagoulés. A défaut, ils auront toute la police d'Isthmus City sur le dos.



**Se faufiler dans l'immeuble :** Avec l'aide du Netrunner, et quelques jets de Sécurité Electronique, ceci pourrait bien être la meilleure façon d'entrer dans le bâtiment. Si les personnages peuvent gagner le toit, il leur sera plutôt facile d'entrer. En arrivant par le rez-de-chaussée, ils risquent d'alerter les gardes. Si les alarmes sont déclenchées, un compte à rebours de quatre minutes s'entamera. Si les PJs ne peuvent accomplir la mission en quatre minutes (temps de jeu), il leur faudra faire face à une Equipe de Réponse Rapide d'Arasaka. Si les personnages entrent par le rez-de-chaussée, il leur faudra effectuer un **jet de Discretion contre la Perception des Gardes** pour passer les gardes du hall sans se faire remarquer. (Voir l'encadré pour les caractéristiques des gardes.) Pour pénétrer dans l'immeuble d'une autre façon, les PJs devront faire un **jet de Sécurité Electronique contre 20**. Un jet de Sécurité raté déclenche l'alarme reliée à Arasaka, et donc, l'arrivée d'une Equipe de Réponse Rapide. Un jet de Discretion raté indique que les gardes du hall iront interroger les PJs.

**Note :** Si les PJ tentent de passer par la porte d'entrée sans se faire repérer par les gardes, moi je veux bien, mais il faut réussir un Jet de Furtivité au FD : 1.

Pour déverrouiller les accès via un Pirate, encore faut-il qu'il ait déjà pénétré le système (cf. plus haut). Le « Jet de Sécurité Electronique contre 20 », mentionné plus dans le paragraphe équivaut à un Jet de Cryptographie (si le Pirate est à distance) ou Electronique (si le pirate est sur place) respectivement aux FD 4 et 6.

L'équipe d'intervention de la Policia sera composée de dix hommes armés de H&K MP5-k.

Une fois au consulat, les personnages devront se déplacer aussi vite que possible. Même si l'alarme reliée à Arasaka n'a pas été déclenchée, la police peut arriver à tout moment. Les flics ne représentent peut-être pas un facteur d'importance majeur à Night City, mais ils peuvent faire complètement rater une mission s'ils montrent le bout de leur arme au mauvais moment.

Il y a entre cinq et huit gardes armés dans le consulat. Deux sont en faction dans le hall d'entrée du cinquième étage, et les autres sillonnent l'étage. Le hall du consulat est interdit au public la nuit, et la porte en est fermée. Les gardes déverrouilleront la porte pour parler aux visiteurs, mais ils exigeront de voir les papiers de quiconque voudra entrer.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

En plus des gardes, il y a 2D6 membres du personnel consulaire. Ils ne sont pas armés et se mesureront aux personnages uniquement si une bonne opportunité s'offre à eux.

Par contre, ils feront leur possible pour s'échapper et déclencher l'alarme.

**Note :** Au 5<sup>ème</sup> étage il y a :

- 2 Gardes fixes dans le hall + 1 Garde par PJ s'infiltrant, en patrouille (équipés de Beretta et de Fusils à Pompe en cas d'Alerte)
- 20 Employés le Jour
- 5 Employés la Nuit

A chaque fois que les PJ auront fouillé une pièce et qu'ils la quitteront, ils auront 50% de chances de tomber sur les Gardes en patrouille.

En cas de combat, les Gardes en poste fixe rejoindront ceux qui patrouillent en début de Round 3 avec les fusils.

### OBTEINIR L'INFORMATION

Une fois en sécurité à l'intérieur du consulat, les PJs devront ouvrir le coffre du Consul et trouver ce qu'ils recherchent. Le bureau du Consul ne présente pas de fenêtres et ne peut être atteint de l'extérieur de l'immeuble. La carte en possession des joueurs devrait indiquer de quelle pièce il s'agit.





Le coffre du Consul est dissimulé, et les PJs devront le découvrir. S'ils réussissent un jet d'**INT contre 20**, ils le trouveront derrière des livres rangés dans un grand meuble-bibliothèque. Le coffre est pourvu d'une serrure manuelle et devra donc être ouvert à coup d'explosifs, ou par un jet de **Crocheter contre 23**. Cependant, il est électroniquement relié au système de sécurité du bâtiment, et un signal se mettra en marche si le coffre est forcé. Si les personnages décident de le faire sauter, le Netrunner devra être vigilant afin d'intercepter le signal d'alarme. Pour cela, il devra réussir un jet d'**Interface contre 20**. Un jet raté signifie l'arrivée imminente d'une Equipe de Réponse Rapide d'Arasaka. Dans ce cas, lancez le compte à rebours de quatre minutes. Les PJs devront réussir un jet d'**Explosifs contre 20** pour ouvrir le coffre. Un jet raté signifie que le coffre demeure fermé et que l'alarme se déclenche. Un échec critique entraîne la destruction des documents se trouvant à l'intérieur du coffre. Dans ce cas, les personnages se retrouveront dans une impasse.

Dans le coffre se trouve un certain nombre de disques de données et de dossiers. Ceux-ci ne sont pas clairement étiquetés, et les PJs n'auront pas le temps de tous les examiner sur place. Ils devraient s'emparer du contenu du coffre et le vérifier en lieu sûr, peut-être même avec l'aide de Kronos.

**Note :** Le bureau est celui du Directeur : Miguel Cordonna (VOL : 4 ; PER : 4), son assistante est Pepita Mendez (VOL : 3 ; PER : 5). Ils sont tous les deux dans le bureau pendant la journée. Les deux entretiennent une liaison, mais Pepita est lassée de l'attitude de son amant qui ne veut pas quitter sa femme (situation potentiellement exploitable par les PJ). Si les PJ ont affaire à du personnel, considérez qu'ils ont un score de 3 dans chaque Caractéristique et Compétences

Il faut un Jet de PER au FD : 6 pour trouver le coffre. Le Jet de Crochetage nécessite un Jet de Crochetage Serrures/Coffres au FD : 4 et un Jet d'Electronique au FD : 6 pour ne pas déclencher l'alarme.

En cas d'Echec au Jet d'Electronique, si le système a été piraté, le Pirate, en réussissant un Jet de Cryptographie (s'il est à distance) au FD : 2 ou d'Electronique (s'il est sur place) au FD : 4 pourra intercepter le signal

Le Jet de Démolitions se fait également au FD : 6, mais déclenche immédiatement l'alarme.

## **F] LE DISCO VOLANTE**

**CVS :** na

**Musique :** *Suspens (Disco Volante) ou Combat Final*



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Après avoir rempli leur mission au consulat, les personnages auront 16 heures pour se rendre au Céleste et le détruire. Plus ils passeront de temps sur le disque, et moins ils en auront pour gagner le yacht. Le problème, c'est que le bateau est ancré au beau milieu de la baie et ne peut être approché que par voie aérienne ou maritime (sur ou sous l'eau). Si les PJs décident de faire le chemin sous l'eau, Kronos leur procurera des puces MRAM de Plongée Sous-marine/Opérations marines +2 et des puces PRFX Natation +3. Il lui faudra deux heures pour se procurer les puces. Pic-à-glace, qui est expert en la matière, pourra aider le cas échéant. Kronos fournira également des équipements de plongée et des hors-bords gonflables (5 PA, PS 25)

qu'il se procurera chez ses (très) nombreux contacts. Si les personnages choisissent la voie des airs, Kronos leur fournira un AV-4. Si aucun PJ ne sait piloter un AV, Zora prendra le manche à balais. L'approche aérienne est absolument déconseillée.

**Note :** Pas de notion de temps ici, les PJ ne sont pas pressés, pas non plus de Kronos, ni de puces. A la place du Céleste, il faut lire, le Disco Volante, bien évidemment. Obtenir de l'équipement de plongée ne devrait pas être trop difficile à Isthmus City, pour un hélicoptère par contre... Oh, Raoul devrait leur trouver ça, s'ils mettent le prix. Mais contrairement au Scénario « *Forlorn Hope* », la mission des PJ n'est pas de faire couler le yacht, mais d'assassiner Largo.

Ceci étant dit, faire couler le yacht est un moyen d'éliminer Largo, mais au prix de Points d'Expérience, dans la mesure où il ne s'agit pas de la méthode la plus discrète.

Une petite opération de reconnaissance révélera que le yacht mouille très loin des autres navires. Des gardes sont postés derrière le bastingage 24 heures sur 24, et la nuit un projecteur illumine les eaux avoisinantes. (Ces pratiques sont courantes chez tout propriétaire de bateau luxueux en ces temps troublés.)

**Note :** Par principe Largo ne quitte jamais le navire. Au pris de Points d'Héroïsme, Largo pourrait avoir subitement envie de prendre l'air. Si c'est le cas, il sera accompagné par autant de Gardes que de PJ.



## La sécurité à Bord du Yacht

Dix-huit hommes d'équipage occupent le bateau en permanence, parmi lesquels se trouvent le capitaine, son second, six autres membres aux rôles divers, et huit agents de la sécurité. Si les personnages frappent de nuit, la moitié des hommes seront endormis. Le second surveillera le pont, ainsi que deux autres membres d'équipage. Un des agents sera en faction en proue, un autre en poupe, un autre encore surveillera le yacht sur le pont flottant, et un dernier fera des rondes. (Voir les encadrés pour les caractéristiques de l'équipage.) Les hommes d'équipage sont tous armés de pistolets, les agents, d'armes automatiques.

**Note :** Seuls les Gardes sont armés, et en temps normal uniquement de Beretta. A la moindre alerte, ils auront accès à des H&K MP5-k. Si des interactions doivent avoir lieu avec l'équipage, considérez qu'ils ont un score de 5 dans chaque Caractéristique et Compétences (6 pour le Capitaine et son Second)

### JET DE RENCONTRES

#### - MAIN DECK

**Alerte Niveau 0, un Jet à Effectuer toutes les deux pièces visitées :**

- 1-2 : Personne
- 3-4 : 1D6/3 membre(s) d'équipage(s)
- 5-6 : 1D6/3 Gardes

**Alerte Niveau 1-2, un Jet à Effectuer toutes les pièces visitées :**

- 1-2 : Personne
- 3-4 : 2 Gardes
- 5 : 3 Gardes
- 6 : 4 Gardes

#### - A DECK

**Alerte Niveau 0, un Jet à Effectuer toutes les deux pièces visitées :**

- 1-2 : Personne
- 3-4 : 1D6/3 membre(s) d'équipage(s)
- 5 : 1D6/3 Gardes
- 6 : Largo

**Alerte Niveau 1-2, un Jet à Effectuer toutes les pièces visitées :**

- 1-2 : Personne
- 3-4 : 2 Gardes
- 5 : 3 Gardes
- 6 : 4 Gardes

#### - B DECK

**Alerte Niveau 0, un Jet à Effectuer toutes les deux pièces visitées :**

- 1-5 : Personne
- 6 : un membre d'équipage





**Alerte Niveau 1-2, un Jet à Effectuer toutes les pièces visitées :**

1-2 : Personne

3-4 : 1 Garde

5 : 2 Gardes

6 : 3 Gardes

Le yacht est équipé d'un sonar sous-marin en marche, d'un radar, et de caméras vidéos disposées au-dessus et au-dessous de la ligne de flottaison. Un petit hors-bord est attaché à la poupe, et une mitrailleuse de calibre 50 est montée sur le garde-fou du pont flottant. La mitrailleuse est recouverte d'une bâche.

**CAL 50 LRD -1 N R 4D10 (20mm/.50) 200 10 ST 400m**

**Note :** Rien d'aussi sophistiqué ici, ni sonar, ni radar, ni caméras. Les caractéristiques de la Mitrailleuse sont les suivantes :

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG
0	25	200	3×L	0-200	500-700
CON	JAM	DRAW	RL	COST	
na	98-99 92-99	-5	2	2700	

Le yacht est équipé d'une écoutille sous-marine pour lancer des plongeurs. C'est de cette façon que les équipes d'intervention secrète sont déployées. Les portes sont fermées et ne peuvent être ouvertes que de l'intérieur. Un Netrunner disposant d'une console cellulaire peut s'introduire dans le système du bateau et contrôler les portes à distance. Le yacht peut lui-même être dirigé comme un véhicule téléguidé, mais l'équipage éteindra l'ordinateur dès les premiers signes de contrôle non-autorisé. Une fois l'ordinateur éteint, le Netrunner n'aura plus ni accès, ni la maîtrise de quelque système du navire que ce soit.

**Note :** Encore une fois, rien d'aussi sophistiqué ici. Juste des écoutilles, mais que l'on peut ouvrir de l'extérieur, moyennant, un Jet de FOR au FD : 4.



**Si les personnages prennent la voie aérienne :** il n'auront pas besoin d'être très malins. Il leur suffira d'arrosé le yacht de balles en utilisant l'arme de l'AV jusqu'à ce que le navire prenne feu ou coule. Cette méthode n'étant vraiment pas très subtile, elle ne devrait leur être permise que si les PJs manquent de temps. L'AV deviendra la cible de la mitrailleuse qui se trouve sur le bateau. Si l'appareil s'écrase dans la baie, les personnages devront faire ce qu'ils peuvent pour s'en sortir. Bon courage !

**Note :** Agir de la sorte déclenchera immédiatement l'alerte

**Si les personnages prennent la voie maritime en surface :** Si le Netrunner ne le bloque pas, le radar repérera le Zodiac dès qu'il entrera dans une zone d'un kilomètre autour du yacht. Cependant, l'équipage ne le considérera comme une menace que s'il entre dans un périmètre de 300 mètres autour du bateau. Dans ce cas, quatre hommes sortiront sur le hors-bord. En supposant que les personnages agissent de nuit, ils ne pourront s'approcher de plus de 100 mètres environ sans être pris dans les feux des projecteurs. S'ils se sont procuré des armes lourdes, cette distance peut être suffisante. Cela dit, les PJs devraient être vigilants. S'ils utilisent une arme ne pouvant tirer qu'un coup, il se pourrait qu'ils n'arrivent pas à couler le yacht car il est plutôt grand. De même, s'ils manquent leur cible, ou ne parviennent pas à couler le vaisseau, ils se retrouveront immédiatement pris dans un tir fourni, et le hors-bord du Céleste pourrait se lancer à leur poursuite. C'est alors que les personnages se rendront compte à quel point il est difficile de se mettre à couvert d'un tir de calibre 50 dans un Zodiac gonflable.

**Note :** Comme indiqué plus haut, il n'y a rien d'aussi sophistiqué qu'un radar sur le yacht. Pour accoster le Disco Volante sans être repéré. Il faut réussir un Jet de Nautisme au FD : 2 de jour et au FD : 7 de nuit. Si le Jet résulte en une QR : 4, alors jetez un D8 pour l'équipage, le résultat donnera le nombre de personnes ayant droit à un Jet de PER au FD : 5 (3 de nuit). Rejetez un D8 pour les Gardes.

Les PJ devraient ensuite être équipés pour monter sur le bateau (grappin ou autre). Adaptez le Jet d'Alpinisme à l'outil prévu par les PJ.



**Si les personnages prennent la voie sous-marine :**

C'est l'option la plus difficile, mais probablement la moins risquée, que ce soit au niveau du danger ou sur le plan de la probabilité d'échec. Les personnages devraient arrêter le Zodiac à plusieurs centaines de mètres du yacht. Les plus rapides ou les plus doués en Natation et Explosifs sont ceux qui devraient s'occuper de la partie sous-marine, les autres devraient rester sur le hors-bord en guise de renforts le cas échéant. Kronos pourra leur fournir quatre charges explosives sous-marines, chacune munie de ventouses qui adhéreront à la coque du yacht. Les combinaisons de plongée fourniront 70 minutes d'air tant que les PJs resteront à des profondeurs raisonnables. Chaque combinaison comprend un couteau de plongée, une lampe-torche sous-marine, des palmes, deux bouteilles d'oxygène, un masque, un tube respiratoire, un régulateur d'oxygène, une ceinture lestée, et un gilet de sauvetage avec contrôleur d'étanchéité. La vie marine de la Baie du Pacifique n'est pas dangereuse, mais si vous voulez faire des frayeurs à vos joueurs, envoyez-leur un gros esturgeon dans leur sillage. Ces poissons inoffensifs peuvent atteindre cinq mètres de long et être facilement pris pour des requins en eaux troubles. **Les personnages en combinaison de plongée nagent à raison de 1 X MV mètres par tour de 10 secondes.**

**Note :** N'importe quel PJ ayant la Compétence Plongée et Démolitions peut tenter l'aventure.

Si les PJ souhaitent pénétrer dans le Disco Volante via les écoutilles, ils devront réussir un Jet de Plongée pour passer inaperçu, ce jet s'effectue au FD : 4 de jour et au FD : 9 de nuit. En cas de QR : 4, alors jetez un D4 pour l'équipage, le résultat donnera le nombre de personnes ayant droit à un Jet de PER au FD : 5 (3 de nuit). Rejetez un D4 pour les Gardes.

Si les PJ ne sont pas repérés, ils pourront tenter de rentrer par les écoutilles (FOR FD : 4)

Si les PJ sont repérés, alors 4 Gardes seront envoyés par les écoutilles pour s'occuper des PJ. Ils seront armés de dagues Sykes Fairbairn

Pendant ce temps, le Disco Volante passera en statut d'Alerte (cf. § ci-dessous)

Si les PJ veulent faire sauter le Disco Volante, il faut noter que c'est la méthode qui coutera le plus de Points d'Expérience aux PJ.

4 Jets de Démolitions au FD : 7 sont nécessaire pour placer les explosifs. Mais pour chaque Jet de Démolitions, les PJ doivent réussir un Jet de Plongée pour passer inaperçu selon le processus ci-dessus. Si les PJ sont discrets, faites ensuite la moyenne des QR en arrondissant à l'inférieur





## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

- Sur une QR 1 : Emilio Largo a 100% de chances de mourir
- Sur une QR 2 : Emilio Largo a 75% de chances de mourir
- Sur une QR 3 : Emilio Largo a 50% de chances de mourir
- Sur une QR 4 : Emilio Largo a 25% de chances de mourir
- Sur un Echec : les Explosifs n'explosent pas et Emilio Largo s'en sort

## ALERTE

**CVS :** na

**Musique :** *Combat Final*

Dès que l'Alerte est donnée, et pour peu que Largo soit encore en vie, le Disco Volante se séparera en dos et la partie « Hydroglisseur » tentera de prendre la fuite. Notez bien où sont les PJ au moment de la séparation, car cela peut avoir des conséquences drastiques pour la suite.

La moitié de l'équipage et des Gardes sera restée sur la nacelle, l'autre dans l'hydroglisseur. Largo sera bien évidemment dans l'hydroglisseur.

Jetez un D8 (moins le nombre de Gardes neutralisés par les PJ) pour savoir combien d'entre eux sont dans l'Hydroglisseur au moment de la séparation. Le reste sera présent dans la Nacelle.

A noter que si Largo est mort au moment de l'alerte, le Disco Volante restera sur place.

## L'ATTAQUE DU SPECTRE

**CVS :** na

**Musique :** *Combat Final*

Au moment où vous le jugerez opportun, les troupes du SPECTRE, menées par Emile Léopold Loque passeront à l'assaut du Disco Volante.

A bord d'un hélicoptère Agusta Westland AW101, 8 Gardes du SPECTRE et Loque débarqueront sur le pont tirant sur tout ce qui bouge.

S'il n'y avait pas déjà l'alerte, celle-ci est donnée. Si le Disco Volante se sépare, Jetez un D8 (moins le nombre de Gardes neutralisés par les PJ), pour savoir combien de Gardes vont être présents dans l'hydroglisseur. Le reste sera présent dans la Nacelle. Loque sera dans l'hydroglisseur évidemment.

Les Gardes restant dans la nacelle tenteront de monter à bord de l'hélicoptère pour prendre l'hydroglisseur en chasse.

En tout état de cause, si les PJ ne font rien, les Troupes du SPECTRE et Loque, plus entraînés que les Gardes de Sanchez, l'emporteront. 5 Gardes du SPECTRE seront tués et tous les Gardes de Sanchez (ainsi que Largo, éliminé par Loque).

**Note :** A partir du moment où les Troupes du SPECTRE attaquent, les PJ ne sont plus pénalisés au niveau de leurs Points d'Expérience, s'ils manquent de Discrétion.

## G] VILLA DE SANCHEZ

**CVS :** 1-3

**Musique :** *Suspens ou Combat*

Si à un quelconque moment de l'aventure, les PJ sont capturés par les hommes de Sanchez, les personnages seront amenés à la Villa de Sanchez.

Ils seront placés dans la chambre en attendant que Sanchez décide de leur sort. Si les PJ se résignent, car trop blessés, laissez le sort des PJ suspens et arrêter l'aventure, reportez vous à la Quatrième Partie.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

A noter aussi que les informations qui figurent dans le coffre de la banque, figurent également dans le bureau de Sanchez. Il y a exactement le même coffre qu'à la Banco de Isthmus.

20 gardes sont présents sur la propriété, menés par Dario, le bras droit de Sanchez. Dario et 5 gardes sont dans la propriété et 15 gardes patrouillent à l'extérieur.

Si les PJ cherchent à pénétrer dans la villa, de leur plein gré, il faudra réussir un Jet d'Electronique au FD : 4 dès le départ, pour saboter l'alarme du parc, sinon les PJ auront juste le temps de s'enfuir.

Pénétrer dans la villa nécessite un autre Jet d'Electronique au FD : 4 et un Jet de Crochetage Serrures/Coffre au FD : 3.

## TABLE DES RENCONTRES

### Jet de Rencontres pour Alerte Niveau 0, un Jet à Effectuer toutes les 5 minutes (1D6)

A l'intérieur :

1-5 : Personne

6 : relancer un D6 si le résultat du 2<sup>ème</sup> Jet est 6, alors les PJ croisent Dario, sinon un Garde

A l'extérieur :

1-3 : Personne

4 : 1 Garde

5 : 2 Gardes

6 : 3 Gardes

### Jet de Rencontres pour Alerte Niveau 1, un Jet à Effectuer toutes les 2 minutes ou tous les 5 Rounds en situation de combat (1D6)

A l'intérieur :

1-2 : Personne

3 : 1 Garde

4 : 2 Gardes

5 : 3 Gardes

6 : Dario et 1 Garde

A l'extérieur :

1-2 : Personne

3-4 : 2 Gardes

5 : 3 Gardes

6 : 4 Gardes

### Jet de Rencontres pour Alerte Niveau 2, un Jet à Effectuer toutes les minutes ou tous les 2 Rounds en situation de combat (1D6)

A l'intérieur :

1 : Personne

2 : 1 Garde

3 : 2 Gardes

4 : 3 Gardes

5 : 4 Gardes

6 : Dario et 5 Gardes

A l'extérieur :

1 : Personne

2 : 2 Gardes

3 : 3 Gardes

4 : 4 Gardes

5 : 5 Gardes



6 : 6 Gardes

## H] QUITTER LE PAYS

**CVS :** na

**Musique :** *Ambiance ou Suspens*

De deux choses l'une, soit les PJ ont été suffisamment discrets et dans ce cas, ils ne devraient pas avoir de difficultés pour rentrer. Mais si les PJ sont recherchés par la police, l'aéroport est exclu. A eux d'être imaginatifs pour quitter le pays et, s'ils n'ont pas eu assez de fil à retordre, vous pouvez organiser une poursuite contre les forces de l'ordre.



## Quatrième Partie : Conclusion

### **A] Expérience**

Tous les PJ commencent avec un score de 3000 Points d'Expérience qu'ils toucheront en fin d'aventure. Ce score diminuera de 100 Points par PNJ, à chaque fois qu'une action les pousse à se faire détecter par un PNJ. Attention, si par exemple, un PJ assomme/tue un Garde lorsqu'il fouille la Banco de Isthmus, ce garde se réveillera et fera son rapport, ou son corps sera découvert et ce sera donc tous les gardes qui seront informés et donc « le nombre de gardes de la banque fois 100 » points d'expérience en moins.

Ce malus ne s'applique pas lors de l'intervention des troupes du SPECTRE en fin de partie.

En tout état de cause, les PJ ne peuvent avoir moins de 300 Points en fin d'aventure.

Si les PJ éliminent Largo, rajouter un bonus de 500 Points.

### **B] Conséquences**

En cas de Réussite de cette Mission, les PJ seront promus au rang d'Agent, pour peu qu'ils soient éligibles.

Si les PJ sont capturés, Sanchez décidera de garder les Agents en otage et les enverra dans l'une de ses plantations en Colombie. Cela peut donner lieu à un scénario original, encore une fois inspiré du module « Forlorn Hope ». Vous pouvez adapter le scénario « *Grillade Colombienne* ». Les PJ créeront pour ce scénario de nouveaux PJ, tous membres d'une troupe de SAS. Au cours de leur mission, ils tomberont sur les PJ emprisonnés.