



le Scriptorium

présente :  
un scénario  
pour Spycraft



**RETOUR AUX SOURCES**



Image disponible sur Deviant Art

# RETOUR AUX SOURCES

**UN SCÉNARIO POUR SPYCRAFT 2.0,  
PAR PATRICK « CRAFTY PAT » KAPERA**

**TRADUIT ET ADAPTÉ PAR AEGIS**

**POUR DES AGENTS DE NIVEAU 1**

# INTRODUCTION

Bienvenue messieurs,

Hier, plusieurs tonnes de carburant pour fusée spatiale ont été dérobées à la base militaire d'El Molar, en Espagne. Cette enquête devrait normalement être du ressort de la police militaire, mais compte tenu de la facilité avec laquelle le carburant a littéralement disparu, notre agence a été sollicitée pour éviter tout risque de fuite. La Station Spatiale Internationale attend par ailleurs la livraison d'un important terminal d'ici trois jours, ce qui signifie que le carburant devra être récupéré avant cette date.

Votre mission consiste à récupérer le carburant volé, mais aussi à déterminer qui en sont les responsables et de les arrêter pour les traduire en justice. Si vous rencontrez une résistance sévère et que vos vies sont menacées, vous êtes autorisés à éliminer la menace par tous les moyens nécessaires.

Comme d'habitude, vous recevrez tout le soutien possible de la part de notre agence, mais nous nieront toute implication si les choses venaient à mal tourner. Nous vous avons par ailleurs mis de côté l'équipement que nous pensons nécessaire à la réussite de cette mission.

Bonne chance à tous.

Ce scénario commence dans une base reculée en Espagne, où la disparition mystérieuse du carburant dissimule une gigantesque opération secrète. Les agents vont devoir se rendre à Caen, puis à Deauville, en France, avant que leur enquête ne les emmène à Kinbrace, en Ecosse, où attend la véritable menace : une sombre conspiration visant à renvoyer le monde à l'âge de pierre.

Le scénario d'origine a été conçu et écrit par Patrick Kapera et est la propriété d'Alderac Entertainment Group / Crafty Games. Ce scénario peut d'ailleurs être téléchargé gratuitement en version originale sur le site de l'éditeur à l'adresse suivante :

[www.crafty-games.com](http://www.crafty-games.com)

Merci à Crafty Pat et à toute l'équipe de Crafty Games pour ces grands moments de jeu.

Merci également à Llochlyn, Orgone, Ornard al Vanis et Syrinity, les playtesters de ce scénario.

## Sommaire

<b>Introduction</b>	<b>2</b>
Sommaire	2
Synopsis	3
Difficultés du scénario	4
Briefing	5
Equipement de mission	5
<b>Scène 1 : El Molar, Espagne</b>	<b>6</b>
Description pour les agents	6
Description pour le MJ	6
Dangers	9
Récompenses	9
Développement	9
<b>Scène 2 : Caen, France</b>	<b>10</b>
Description pour les agents	10
Description pour le MJ	10
Dangers	12
Sécurité	12
Récompenses	12
Développement	12
<b>Scène 3 : Deauville, France</b>	<b>13</b>
Description pour les agents	13
Description pour le MJ	13
Dangers	13
Evènements	13
Récompenses	14
Développement	14
<b>Scène 4 : Kinbrace, Ecosse</b>	<b>15</b>
Description pour les agents	15
Description pour le MJ	15
Dangers	17
Sécurité	17
Evènements	18
Récompenses	18
Développement	18
Debriefing	18
<b>Annexe : PNJ</b>	<b>19</b>
Forces spéciales	19
Logan Kinkaid	19
Techniciens de la base	20
Gardes de la base	20
Anthony Blake	20

## Synopsis

Dans ce scénario, les agents vont devoir déjouer les plans machiavéliques d'un fanatique criminel nommé Philip Rhodes, un néo-conservateur ayant pour objectif de défaire les avancées technologiques de ces dernières années.

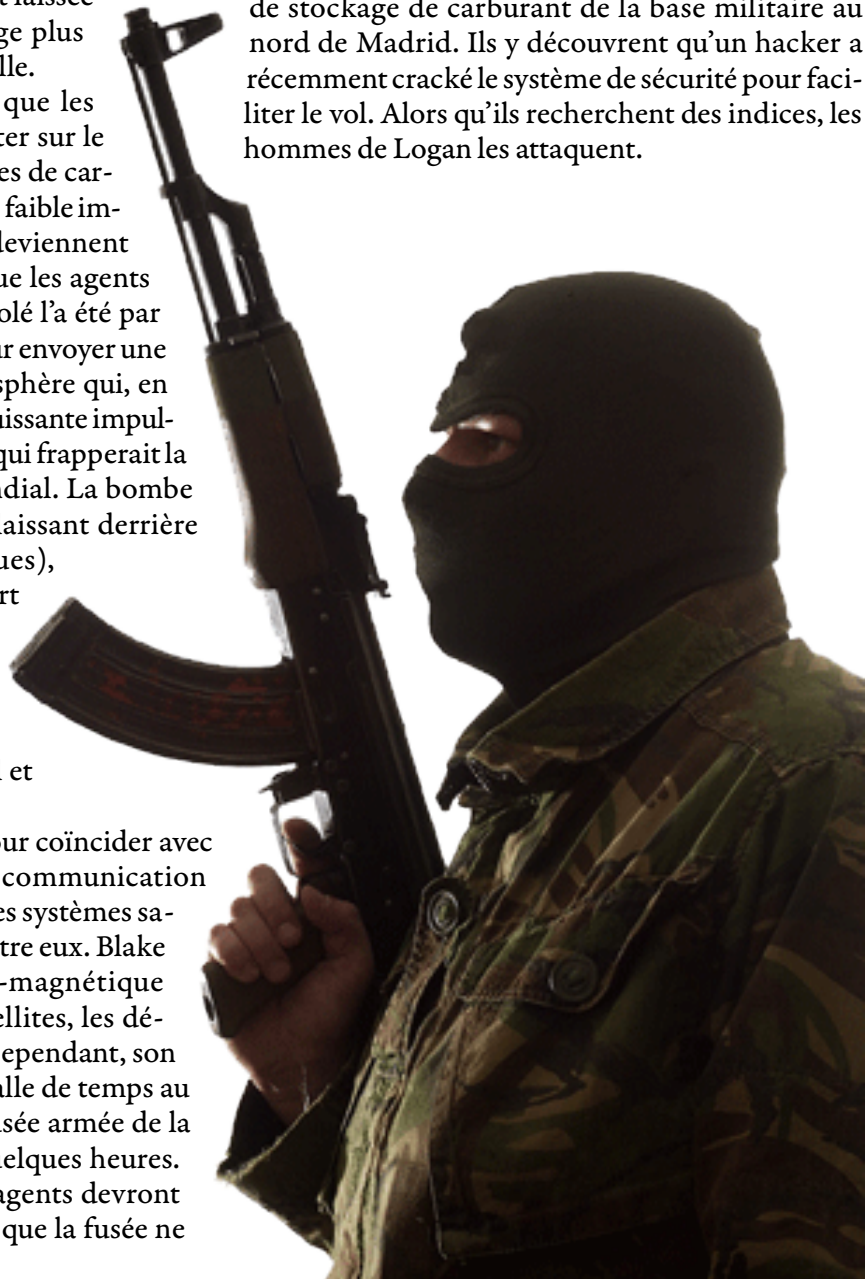
Rhodes n'intervient pas directement dans ce scénario, mais on découvre l'un de ses premiers lieutenants, un ex technicien de la NASA, persuadé du bien-fondé des objectifs de Rhodes. Ce lieutenant, Anthony Blake, est décrit avec ses hommes de main à la fin de ce scénario. En ne faisant pas intervenir Blake dès à présent, l'occasion est laissée au MJ d'en faire à nouveau usage plus tard dans une campagne éventuelle.

Le scénario commence alors que les agents sont envoyés pour enquêter sur le vol mystérieux de plusieurs tonnes de carburant pour fusée, une mission de faible importance. Mais les événements deviennent rapidement plus critiques, lorsque les agents comprennent que le carburant volé l'a été par Blake, qui souhaite s'en servir pour envoyer une bombe nucléaire hors de l'atmosphère qui, en explosant, devrait relâcher une puissante impulsion électro-magnétique (EMP) qui frapperait la totalité du système satellite mondial. La bombe nucléaire est «polluante» (i.e. laissant derrière elle quantité de déchets toxiques), empêchant si elle explose la plupart des vols spatiaux habitués pendant des années. Si le plan de Blake réussit, le monde reviendrait des décennies en arrière en ce qui concerne le voyage spatial et les communications par satellite.

Le plan de Blake a été prévu pour coïncider avec le test d'un nouveau réseau de communication global, durant lequel la plupart des systèmes satellites du monde seront reliés entre eux. Blake espère que l'impulsion électro-magnétique parcourra tout le réseau de satellites, les désactivant tous en même temps. Cependant, son timing doit être parfait. L'intervalle de temps au cours duquel il devra lancer la fusée armée de la bombe nucléaire n'est que de quelques heures. Cela signifie également que les agents devront découvrir la base de Blake avant que la fusée ne soit lancée.

Au début du scénario, le lancement est prévu pour dans trois jours. La majorité du scénario consiste en la découverte de pistes par les agents, en commençant par trouver le carburant pour ensuite découvrir la base où il a été acheminé. Malheureusement, une équipe d'assaut engagée par Blake a pour mission d'effacer et de détruire ces pistes. L'équipe en question est composée d'ex terroristes et d'agents rebelles de Forces Spéciales à travers le monde, commandés par un ancien agent de terrain du contre-terrorisme américain, Logan Kinkaid. Il s'agit ici d'un second lieutenant et de ses hommes de main, qui sont décrits à la fin de ce scénario.

Au cours de la scène 1, les agents visitent la zone de stockage de carburant de la base militaire au nord de Madrid. Ils y découvrent qu'un hacker a récemment cracké le système de sécurité pour faciliter le vol. Alors qu'ils recherchent des indices, les hommes de Logan les attaquent.





Logan Kinkaid n'est pas loin, mais le terroriste n'engage pas le combat directement ; les agents n'apprennent son existence que lorsqu'il contacte ses hommes par radio, ou s'ils sont assez chanceux pour l'apercevoir de loin.

La scène 2 concerne principalement le hacker identifié dans la scène 1, un étudiant nommé Simon Noble, actuellement étudiant à l'université de Caen. En espionnant ou en interrogeant Noble, les agents découvrent qu'il a été poussé à aider les voleurs par l'un de ses professeurs, Marie Savoy, avec qui il entretenait une relation. Le professeur Savoy est un autre pion de Blake, qui la force à lui obéir en échange de la vie de son cousin, Kevin, retenu en otage par Logan Kinkaid.

Marie Savoy est responsable de l'acquisition de la bombe nucléaire, déjà en route pour la base secrète de Blake au début de cette scène. Son utilité prenant fin, Logan Kinkaid organise une rencontre avec elle dans la proche et luxueuse ville portuaire de Deauville, apparemment pour lui rendre son cousin. Elle part pour ce rendez-vous alors que les agents enquêtent sur Simon Noble. Si les agents réagissent assez rapidement, ils devraient pouvoir la rattraper avant qu'elle n'atteigne Deauville. Sinon, les agents débutent la scène 3 dans une situation bien plus dangereuse et avec moins d'informations sur Blake et son plan diabolique.

Au cours de la scène 3, le professeur Savoy rencontre Logan Kinkaid au port de plaisance de Deauville. C'est alors que le piège se referme, prenant potentiellement les agents au dépourvu aussi. Avec un peu d'audace et de chance, les agents peuvent intervenir et la sauver, après quoi Kevin et elle peuvent fournir des informations capitales à propos de Logan et son supérieur, Blake.

Tandis que l'agence suit toutes les pistes possibles pour remonter jusqu'à Blake, les agents sont envoyés pour enquêter à la distillerie Glentibbot, l'une des récentes acquisitions du magnat où Logan aurait pu envoyer la bombe. Une enquête minutieuse révèle que la distillerie n'est pas ce qu'elle paraît, et des agents habiles peuvent même parvenir à pénétrer dans la base secrète de Blake, enterrée profondément sous la belle campagne écossaise. Une fois à l'intérieur de la base, l'action est au rendez-vous, et la tension monte alors que les agents tentent d'empêcher Blake de réaliser son terrible plan.

Ce scénario devrait durer approximativement une session de trois à cinq heures, à condition qu'il soit joué à une vitesse raisonnable.

## Difficultés du scénario

La plus grande difficulté de ce scénario est la chaîne d'indices qui va mener les agents d'un suspect à un autre jusqu'à leur rencontre avec Blake dans son repaire en Ecosse. Le MJ doit faire en sorte que le scénario ne se termine pas en cul-de-sac si les agents ratent une information capitale. Si cela devait arriver, la méthode d'intervention souhaitable de la part du MJ dépendrait du style des joueurs.

Les groupes qui prennent leurs ordres depuis le QG de leur agence pourront obtenir des informations en prenant contact avec leur directeur, qui leur transmettra ce que l'agence a découvert alors. Pour leur part, les groupes indépendants devront être orientés subtilement dans la bonne direction. Dans le cas du rôle du hacker dans la scène 1, le MJ peut faire intervenir Alejandro Garza, le chef de la sécurité, qui connaît assez bien l'informatique de son site, et mettrait les agents sur la voie.

Un autre problème potentiel concerne les agents qui tenteraient d'avancer trop vite dans le scénario en ayant recours à l'agence ou à la technologie moderne pour l'acquisition d'informations. Dans le pire des cas, les agents pourraient demander avec insistance à utiliser un satellite-espion pour retracer le trajet du carburant volé, après le décollage de l'hélicoptère cargo depuis la base d'El Molar.

Bien que ce soit une requête tout à fait raisonnable, elle passerait totalement outre les scènes 2 et 3, conduisant directement les agents vers la base secrète de Kinbrace à partir d'un seul indice. Pire encore, cela alerterait l'agence de l'importance de la distillerie, ce qui signifierait l'envoi d'une équipe paramilitaire qui éclipserait l'influence des agents dans la scène 4. Les MJ qui apprécient ce style de jeu et qui ne dédaignent pas ignorer une partie de la chaîne d'indices devraient permettre aux agents de parvenir à leurs fins pour les envoyer directement à la fin du scénario. Pour les autres, on peut supposer simplement que Blake, dont l'expérience à la NASA lui a appris deux trois choses concernant la surveillance satellite, avait prévu cette éventualité, et organisé le vol à un moment où aucun satellite n'était supposé observer la base d'El Molar.

De plus, le MJ peut supposer que Blake a directement orienté l'hélicoptère cargo sur les axes de vol traditionnels de l'Union Européenne, où il s'est perdu au milieu des autres vols quotidiens jusqu'à ce qu'il ait quitté l'Espagne.

Les agents pourraient également sortir des sentiers battus et contacter les responsables locaux du trafic aérien pour retrouver la trace du carburant volé. Une fois encore, les MJ qui ne rechignent pas à sauter deux scènes devraient simplement laisser les agents réussir, ce qui les conduirait en Ecosse pour la confrontation finale. Sinon, vous pouvez simplement supposer que Blake a utilisé des engins de transport privés d'El Molar à Kinbrace.

## Briefing

Par rapport à ce qu'on pourrait attendre de superspions, le briefing de cette mission est assez linéaire, voire même ennuyeux. Le directeur demande aux agents d'enquêter sur le vol de plusieurs tonnes de carburant pour fusée dans la base militaire d'El Molar, en Espagne. Seule la précision avec laquelle les opérations ont été menées (apparemment du travail de professionnels ayant les moyens) a retenu l'attention de l'agence.

La raison pour laquelle le directeur envoie l'équipe en mission n'est qu'une question de temps et de politique. Avec la Station Spatiale Internationale (ISS) n'étant plus loin de son achèvement, et un test de réseau satellite prévu pour dans trois jours, ce vol fait craindre à l'agence que quelqu'un voudrait saboter les opérations (c'est le cas !).

Le directeur donne à ses agents le nom de tous les employés de la base d'El Molar (voir plus bas), ainsi que les plans des bâtiments (sous la forme d'une liste de salles, voir plus bas). Il leur précise également de ne pas attirer l'attention pendant leur enquête, et que seul le chef de la sécurité, Alejandro Garza, sait réellement qui ils sont et ce qu'ils sont supposés faire. Enfin, le directeur demande aux agents de faire le rapport journalier de leurs progrès via une ligne sécurisée, et leur donne un nom de code «Seville» au cas où ils auraient besoin de renforts immédiats. S'ils venaient à avoir des ennuis, ils n'auraient qu'à utiliser le nom de code dans leur message. Si les personnages utilisent effectivement ce nom de code, leur directeur les contacte sur leur portable par une ligne sécurisée en 1d6+4 minutes.

### EMPLOYÉS D'EL MOLAR

- Carmen Luna, directrice de la base
- Fritz Christoph, représentant de l'UE
- Jean-Pierre Baptiste, technicien en chef

- Iago Salvador, technicien
- Sara Milagros, technicien
- Alejandro Garza, chef de la sécurité
- Emilio Salvador, garde
- Augustin Benitez, garde
- Mannie Modesto, garde

### ZONES DU PLAN D'EL MOLAR

- Salle de backup
- QG de la sécurité
- Checkpoints (4)
- Aire de stockage 1
- Aire de stockage 2 (où le carburant a été volé)
- Laboratoire de recherche 1
- Laboratoire de recherche 2
- Quartiers résidentiels 1
- Quartiers résidentiels 2
- Centrale électrique

## Equipement de mission

Cette mission est Code : Vert (Calibre I), bien qu'après quelques scènes, les événements pourraient faire passer le niveau d'investissement de l'agence à Code : Jaune (Calibre II) voire même Code : Orange (Calibre III), permettant aux agents d'échanger leur équipement contre de meilleures pièces. Pour la première scène, aucun pack de mission n'est proposé aux agents, à l'exception d'un simple téléphone satellite sécurisé, l'opération étant supposée sans danger de prime abord.

Il n'y a aucune restriction d'équipement pour cette mission, sachant que les agents risquent toutefois de choisir des pièces peu utiles pour les scènes 3 et 4, à cause du briefing trompeur de début de mission. Le MJ devrait prévoir un contact entre l'équipe et l'agence au cours de la mission (par exemple entre les scènes 3 et 4) pour que les agents puissent se réapprovisionner. Il devrait alors augmenter alors le Calibre de la mission et proposer un pack de mission tel que celui-ci :

- 1 mécanisme de silence (PR 4) pour gadget par agent, intégré dans leurs bottes
- 1 fusil mitrailleur lourd par agent de type H&K UMP .45 ACP avec silencieux intégré et reconception mécanique de niveau II
- 1 armure offrant une protection conséquente pour chaque agent
- et toujours la ligne satellite sécurisée



# SCÈNE 1 : EL MOLAR, ESPAGNE

## Description pour les agents

Lisez la description suivante aux joueurs lorsque les agents arrivent au début de la scène :

*La ville d'El Molar est à moins d'une demi heure de route de Madrid, donnant le temps à votre équipe de finir de s'équiper et de développer une approche pour déterminer comment le carburant a disparu. L'agence vous a fourni des passeports et autres documents vous identifiants comme des inspecteurs d'une compagnie privée engagée par l'Union Européenne. Nous espérons que ce déguisement, ainsi que la tension qui règne actuellement à la base suite au vol, vous permettront de commencer aisément votre enquête. Que vous convainquiez le personnel de la base de vous faire visiter les lieux ou accédiez plus discrètement à leurs rapports d'activités et autres sources d'informations est laissé à votre seule appréciation.*

## Description pour le MJ

La base militaire de recherche et de stockage d'El Molar est une zone de troisième classe, un trou perdu dans une forêt d'Espagne, où les scientifiques qui y travaillent n'ont pas été nommés mais plutôt assignés suite à une blâme ou autre dégradation. Seul le vol totalement inopportun de carburant pour fusée a réussi à attirer l'attention, et encore, seulement celle de l'agence, pour le moment. Les autres organisations supposées enquêter sur le vol sont totalement satisfaites lorsque les faux inspecteurs de l'agence débarquent d'un consortium privé « officiellement » lié à l'UE, et reprennent l'affaire.

Concrètement, la base d'El Molar consiste en plusieurs hectares de forêt dense, entourés d'une barrière garnie d'écriteaux interdisant le passage. Un grand bâtiment central contient toutes les installations, à l'exception de la centrale électrique, avec des ailes dédiées respectivement à la recherche (laboratoires 1 et 2) et au stockage (aires de stockage 1 et 2). Ces ailes sont assez isolées du bâtiment central, où le backup mission control, le QG de la sécurité et les quartiers résidentiels sont situés.

Le rôle du MJ au cours de cette scène est de guider discrètement les agents vers les indices d'un récent sabotage informatique du site, avant de les prendre par surprise avec les Forces Spéciales envoyées par

Logan Kinkaid. Le rythme devrait être lent et laborieux jusqu'à l'attaque, après quoi il doit être rapide et excitant.

En suivant les pistes qu'ils découvriront au cours de la mission, les agents devraient rencontrer les personnes suivantes.

### LES EMPLOYÉS D'EL MOLAR

**Carmen Luna :** La directrice Luna est une bureaucrate efficace. Elle fait de son mieux pour venir en aide aux agents, pensant qu'il s'agit d'inspecteurs envoyés par l'UE pour retrouver le carburant volé. Elle leur fait faire le tour des bâtiments (dont les plans sont donnés plus loin), et leur présente le chef de la sécurité, Alejandro Garza, dont elle suppose qu'il acceptera sa responsabilité pour le vol. La directrice Luna répond à toutes les questions des agents concernant la base et ses environs. Elle était de sortie le week-end durant lequel le vol a eu lieu, et c'est pourquoi elle a chargé Fritz Christoph de s'occuper de l'enquête.

**Fritz Christoph :** Cet administrateur tout en longueur ne fait confiance à personne et se méfie de tout le monde, persuadé que chacun est aussi sournois et menteur que lui. Il n'apprécie pas la présence des agents, les voyant comme un autre grain de sable dans les rouages de son plan de carrière. Il a toutefois rédigé un rapport méticuleux sur ses découvertes en ce qui concerne la disparition du carburant, et le montre avec réticence aux agents. Ce rapport dégage de toute responsabilité les habitants d'El Molar, ces derniers étant tous en séminaire religieux à la mission locale pendant le week-end. Mais Christoph, connu pour sa méfiance des ordinateurs, suspecte en revanche le système de sécurité automatisé de la base, qui demeure sur sa liste de dix pages de responsables potentiels.

**Jean-Pierre Baptiste :** Envoyé par un laboratoire médical français pour la durée du programme ISS, Jean-Pierre a hâte de quitter l'Espagne, un pays qu'il trouve proprement insupportable. Jean-Pierre est hautain, arbore un air supérieur et est un piètre diplomate. Il prétend que ses assistants (Iago Salvador et Sara Milagros) et lui étaient au travail dans le laboratoire de recherche 2 pendant tout le week-end. Ils ont commandé des repas à livrer et ont dormi sur des lits de camp à côté de leurs postes de travail. Si



les agents ne le croient pas, il leur dit d'aller vérifier les caméras vidéo «que ces cochons d'Espagnols gardent braquées sur nous en permanence !»

**Iago Salvador :** Iago est un homme très agréable, toujours de bonne humeur et avec le sens de l'humour, soit un contraste saisissant par rapport à Jean-Pierre si les agents l'ont rencontré plus tôt. Il confirme que leur équipe a travaillé sans arrêt tout le week-end et que, excepté pendant les quelques heures durant lesquelles il dormait, il peut assurer que personne n'a quitté le laboratoire numéro 2, sauf lui. Le frère de Iago, Emilio, est narcoleptique et a récemment été engagé en tant que garde de la base. Iago va régulièrement vérifier si tout va bien, au cas où il venait à s'endormir, car sa famille, qui commence à perdre foi en Emilio, ne peut se permettre qu'il perde encore un travail. La nuit du vol, Iago est allé rendre visite à son frère vers minuit, puis aux alentours de 3h30, et est revenu quinze minutes plus tard à chaque fois. Iago fait remarquer qu'Emilio avait l'air «particulièrement endormi» ce soir là, et était difficile à réveiller la première fois. «Si je ne le connaissais pas, je dirais qu'il avait pris quelque chose...»

**Sara Milagros :** Sara est une jeune femme espagnole active, à la peau bronzée et aux magnifiques cheveux couleur ébène, qui a pour habitude de couvrir Iago lorsqu'il sort discrètement réveiller son frère. Elle occupe Jean-Pierre avec des ques-

tions triviales, des vérifications d'analyses, et juste ce qu'il faut de flirt pour garder son attention. Sara est la petite amie de Iago, et elle espère le suivre en Angleterre lorsqu'il y sera accepté à l'université. Elle est jeune, idéaliste et charmante.

**Alejandro Garza :** Le chef de la sécurité Garza est le seul contact de l'agence sur place, ayant déjà travaillé pour elle en tant qu'expert auparavant. Il n'est pas un spécialiste de l'espionnage, mais un bon enquêteur et un véritable atout pour cette scène. Il connaît également très bien la base d'El Molar et peut répondre à toutes les questions des agents. Malheureusement, il est persuadé qu'Emilio Salvador est l'un des coupables de ce qu'il pense être «un coup de l'intérieur», principalement parce que la carte d'accès d'Emilio a été utilisée pour ouvrir les portes de la base (voir Augustin Benitez, plus bas). Il a placé le garde aux arrêts et le laisse «mijoter» jusqu'à ce qu'il parle. Iago est bien entendu venu à l'aide de son frère, mais pour le moment, Garza ne veut rien savoir de son prétendu alibi.

**Emilio Salvador :** Le pauvre Emilio peut être trouvé dans le bureau de la sécurité, nerveux et inquiet, les mains liées et attachées à un anneau encasté dans le sol. Pas bien courageux, Emilio a renoncé à s'expliquer, passant son temps à baragouiner et à essuyer son visage en sueur. Il est dans cet état car il craint de perdre son travail, et redoute la réaction de sa famille. Mais Garza prend cette réaction pour



un signe de culpabilité, et compte garder Emilio jusqu'à ce qu'il craque. Cependant, une courte discussion et un jet de Psychologie/Perspicacité (DD 15) suffisent pour comprendre qu'Emilio dit la vérité. Il ne se rappelle rien d'important à propos de la nuit du vol. Il s'est endormi deux fois, la première juste avant minuit et la seconde juste après trois heures du matin. Iago l'a réveillé à chaque fois, juste après minuit et vers 3h30 respectivement.

**Augustin Benitez :** Benitez n'était pas supposé commencer son service avant cinq heures du matin, la nuit du vol, mais est arrivé très tôt. Vêtu d'une tenue de camouflage (voir ses statistiques dans Dangers, plus bas, pour les détails), il s'est approché d'Emilio pendant qu'il sommeillait et s'est servi de chloroforme pour le plonger dans un sommeil encore plus profond. Puis il a désactivé les caméras de sécurité du laboratoire de recherche 1 et de la zone de stockage 2, et a utilisé la carte d'accès d'Emilio pour permettre aux hommes de Blake d'entrer dans le complexe. Malheureusement pour lui, il a oublié de désactiver la caméra de surveillance de son poste de surveillance (voir QG de la sécurité, plus bas).

**Mannie Modesto :** Mannie n'a pris son post qu'à dix-sept heures, le lendemain du vol, et était de sortie sur Madrid pour la nuit, chez une « amie ». Son histoire se vérifie en deux heures et à l'aide d'un jet d'Enquête/Renseignements (DD 15).

## ZONES DU PLAN D'EL MOLAR

**Salle de backup :** C'est l'une des deux zones inaccessibles au personnel d'El Molar, même les gardes de la sécurité. D'après Garza, cette salle est verrouillée électroniquement et surveillée 24h/24. Une vérification des caméras depuis le QG de la sécurité prouve qu'il n'y a pas eu d'intrusion le jour du vol.

**QG de la sécurité :** Garza explique aux agents le fonctionnement du système de sécurité d'El Molar, une vidéo surveillance sauvegardée 24h/24 et des archives de toutes les tentatives d'accès à tous les systèmes de la base. Se servir du système de sécurité ne nécessite pas de jet d'Informatique, mais certaines actions nécessitent des tests. Les agents vont sans doute commencer par vouloir vérifier les caméras de la zone d'où le carburant a été volé (qui ont été désactivées, aucun jet requis), puis commenceront alors à poser des questions. Assignez des DD allant de 10 à 20 pour toute utilisation du système de sécurité du site.

Si les agents demandent à vérifier tous les accès au système la nuit du vol, ils découvrent que le système a été hacké et que toutes les données ont été effacées. Aucun fichier ne peut être récupéré, mais les agents ont encore deux options : remonter la piste du hacker ou vérifier tous les enregistrements vidéos de la nuit du vol. La première option (test d'Informatique (Int) DD 20) révèle que le hacker est passé par le serveur de l'université de Caen, en France (et déclenche l'arrivée des hommes de Logan, voir Dangers, plus bas). La seconde (test d'Analyse/Examen de document DD 15) permet de repérer une sorte d'homme invisible (Benitez dans sa tenue de camouflage) qui est venu en aide au hacker et a effacé les enregistrements vidéos de la zone de stockage depuis un poste de travail, à l'intérieur du bâtiment.

**Checkpoints (4) :** Ces salles de passage des gardes ne renferment aucun indice important. A toute heure de la journée, il y a 1d8+4 gardes de service qui patrouillent autour de la base, plus deux autres qui gardent la porte principale, et deux qui patrouillent à l'intérieur du complexe. Lorsque Logan et ses hommes attaquent, ils tuent ou assomment directement 1d4 de ces gardes. Les autres gardes prennent alors conscience de l'attaque en fonction de leur position actuelle, et arrivent par deux toutes les 1d3 minutes environ, se joignant au combat.

**Aire de stockage 1 :** Vide.

**Aire de stockage 2 :** Vide depuis le vol.

**Laboratoire de recherche 1 :** Ce laboratoire est la seconde zone inaccessible au personnel d'El Molar, et celle par laquelle les voleurs sont entrés dans le bâtiment (par une entrée de service à accès protégé par carte) après que Benitez ait coupé les caméras vidéos qui surveillaient le laboratoire.

Convaincre Garza d'autoriser une fouille du laboratoire nécessite un jet d'Intimidation/Coercition ou de Persuasion/Incitation (DD 15), et découvrir le point d'entrée des voleurs requiert un jet de Fouille/Perception (DD 5). Une fouille à l'extérieur, de l'autre côté de la porte par laquelle sont entrés les voleurs, révèle des traces de pneus (succès automatique), qui s'évanouissent une fois qu'elles rejoignent la nationale, vingt kilomètres plus loin. (Le carburant a été transbordé dans un hélicoptère cargo stationné à une heure de route d'El Molar.)

**Laboratoire de recherche 2 :** Des recherches médicales sur les effets de l'espace sur les astronautes ont été menées ici. Il n'y a rien d'intéressant (à part un Jean-Pierre irritable) à voir pour les agents.



**Quartiers résidentiels (1 et 2) :** Ils ne renferment aucun indice d'importance.

**Centrale électrique :** Un jet de Fouille/Perception (DD 15) permet de repérer un chiffon imbibé de chloroforme et la tenue de camouflage de Benitez, à moins qu'il n'ait déjà été alerté que sa couverture était compromise, auquel cas il aura récupéré la tenue et fui (voir Développement, plus bas).

## Dangers

Une fois que les agents ont décidé où continuer leur enquête (l'université de Caen), l'installation est attaquée par cinq soldats d'élite des Forces Spéciales (voir PNJ à la fin de ce scénario), qui ont bien l'intention de tuer tous les occupants de la base et de détruire les preuves du vol. Logan Kinkaid reste à bonne distance pendant l'attaque, donnant des ordres à ses hommes depuis le sommet d'une colline à plusieurs kilomètres de là, via liaison radio sécurisée. Les agents pourront éventuellement le repérer, mais ne devraient pas être capables de l'attraper à ce moment. Si les agents se lancent à sa poursuite, il saute dans un hélicoptère non loin et s'envole pour Deauville (scène 3).

Le MJ peut décrire des affrontements singuliers entre mercenaires et gardes d'El Molar pour ajouter un fond de combat permanent derrière les actions des joueurs. Consultez les Checkpoints (plus haut) pour déterminer le nombre de gardes restants.

Si Benitez venait à combattre les agents, utilisez les statistiques suivantes :

**Augustin Benitez (PNJ spécial - 60 px) :** Init +3 ; Atk +3 ; Def 10 ; Resilience +1 ; v/wp 5/16 ; Compétence +3 ; Skills : Discrétion +5 ; Wealth 3 ; Weapons : FN Minimi Para UPG (integral suppressor, reworked action II) ; Gear : Duty vest Class IIIA UPG (trauma plates), tenue de camouflage ; Vehicle : light pickup truck ; Qualities : *feat* (CQB Basics, Bullseye), *superior attribute* (Dex 14).

Équipement : tenue de camouflage (par une action libre, le porteur peut devenir presque totalement invisible et reçoit donc un bonus de circonstance de +4 à sa Défense ; l'invisibilité dure 10 minutes, après quoi la tenue doit se recharger un jour entier). Benitez est un PNJ spécial (i.e. il ne meurt pas sur le coup lorsqu'il subit un coup critique).

## Récompenses

- Arriver au début de la scène : 10 px par agent
- Découvrir l'origine du vol : 25 px par agent
- Découvrir l'origine du hack : 50 px par agent
- Survivre à l'affrontement : 100 px par agent
- Démasquer Benitez : 25 px par agent
- Arrêter Benitez : 50 px par agent
- Aider Emilio à garder son job : 25 px par agent

## Développement

Si la responsabilité de Benitez dans le vol du carburant est découverte, il tente de fuir, aidé par sa tenue de camouflage. Si les agents tentent de l'arrêter, il se défend mais n'est pas prêt à mourir pour autant. S'il est capturé, il ne connaît son patron (Logan) que sous le surnom de « Wolfe » et suppose que les mercenaires sont d'anciens soldats américains. Il peut faire une description assez fidèle du terroriste.

Si les agents mettent la main sur la tenue de camouflage de Benitez, ils se rendent compte qu'elle a été sérieusement endommagée (soit durant le combat final de cette scène, soit accidentellement lors du vol du carburant, au choix du MJ). De plus, la tenue présente un certain nombre de caractéristiques de conception que le département d'analyse de l'agence trouve très intéressantes, et elle est alors réquisitionnée par les supérieurs des agents à la fin de la mission. Les caractéristiques de cette tenue sont précisées dans l'équipement de Benitez.

Si Benitez parvient à s'échapper, les agents pourront le retrouver plus tard, dans les scènes 3 ou 4, en tant qu'homme de main de Logan ou comme garde dans la cache de missiles de Blake.

Les agents peuvent également tenter de remonter indirectement la trace du hacker, ou pénétrer le réseau de l'université de Caen, obtenant ainsi plus d'informations sur la scène 2 avant même qu'ils ne quittent El Molar. Sur un jet d'Informatique (Int) réussi (DD 25), ils peuvent découvrir le véritable nom du hacker, Simon Noble, et sortir son emploi du temps et sa fiche d'information étudiante. Ils découvrent aussi que Noble n'est plus retourné en cours depuis le vol. Bien que ceci puisse aider les agents à localiser le hacker sur le campus à leur arrivée et conférer une preuve évidente de sa responsabilité dans le vol, toutes les autres informations de la scène 2 doivent être découvertes sur place.



## SCÈNE 2 : CAEN, FRANCE

### Description pour les agents

Lisez la description suivante aux joueurs lorsque les agents arrivent au début de la scène :

*L'université de Caen, France. Le hacker qui a infiltré le système de sécurité de la base d'El Molar et effacé les traces du vol de carburant est là, quelque part. Vous savez d'où il a (ou ils ont) opéré, le centre de calcul du bâtiment des sciences, mais pour qui travaillaient-ils et pourquoi ?*

### Description pour le MJ

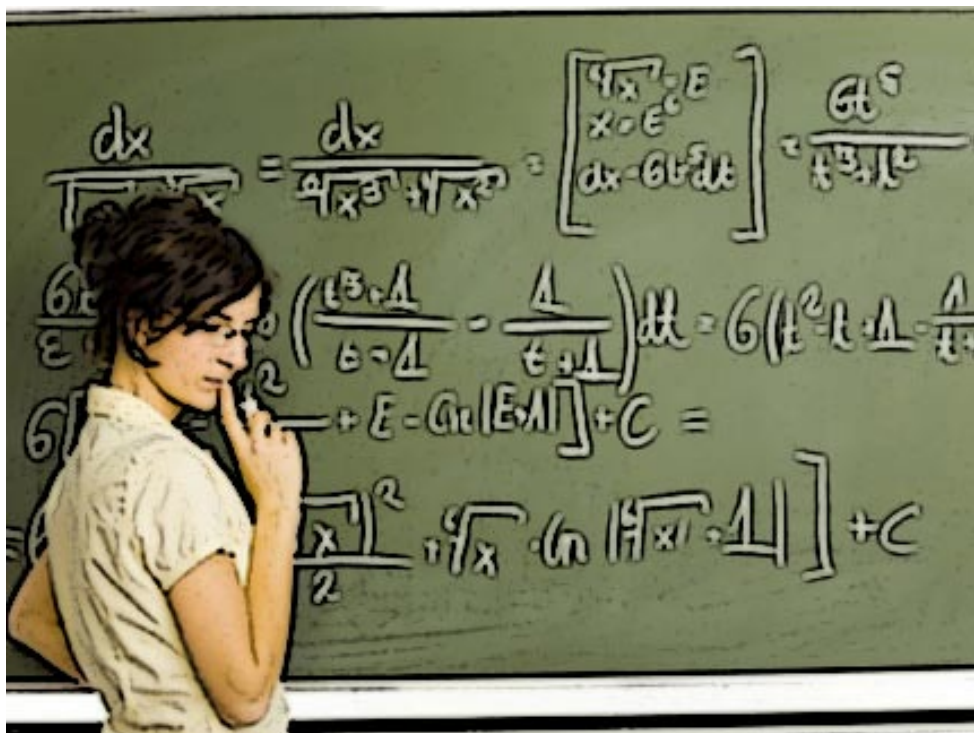
Sis le long des rives de l'Orne, dans le nord de la France, Caen est un centre urbain moderne, dominé par des abbayes romanes ornées de tours, des bocages, et de grands châteaux forts. On compte parmi les spécialités locales le fromage, le cidre et le calvados. La ville n'est qu'à deux heures de Paris, et des ferrys partent tous les jours pour la Grande Bretagne. L'université de Caen est située en centre ville, et reçoit près de 16 000 étudiants chaque année.

Contrairement à la première scène, celle-ci et la suivante sont rapides et sans détour. Il n'est pas question ici de relever des indices, et l'action est dynamique et facile à suivre. Le but de cette scène est la traque du (ou des) hacker qui ont infiltré le système de sécurité de l'installation d'El Molar et aidé Augustin Benitez à couvrir le vol de carburant. La première étape est d'obtenir la liste de ceux qui ont utilisé le centre de calcul au moment du vol. C'était en début d'après-midi, un week-end, ce qui réduit la liste de suspect à un nombre raisonnable d'étudiants. À partir de là, les agents peuvent déterminer quelle ma-

chine a été utilisée (test d'Informatique (Int), DD 10), et demander aux personnes de la liste qui était dessus (test d'Enquête/Renseignements, DD 20, -5 toutes les quatre heures passées à interroger les témoins). Se renseigner sur le campus sans se rendre au centre de calcul au préalable réduit grandement les chances de mettre la main sur le coupable (test d'Enquête/Renseignements, DD 30, sans changement malgré le temps passé).

La personne qui s'est servi du PC en question est un étudiant, Simon Noble, qui a déclaré venir travailler sur un devoir pour le professeur (Marie) Savoy. Retrouver Simon Noble est relativement simple. Utiliser le registre informatique de l'université se fait au prix d'un test d'Informatique (Int) DD 25 sans autorisation ou DD 10 si les agents parviennent à s'introduire dans un bureau de l'administration pour en utiliser le PC. Obtenir le numéro de chambre de Simon et son emploi du temps par l'administration est quelque peu plus difficile, mais pas impossible (test de Bagou/Bluff ou Persuasion/Incitation DD 20, ou test d'Intimidation/Coercition DD 25), mais les agents peuvent tout simplement se renseigner pour cela aussi auprès des gens qu'ils croisent (test d'Enquête/Renseignements DD 15).

Marie Savoy est sur le campus lorsque les agents arrivent, mais elle est justement en train de partir



pour rencontrer Logan Kinkaid au port de plaisance de Deauville (voir scène 3). Les agents peuvent la retrouver en se renseignant au bâtiment des sciences (test d'Enquête/Renseignements DD 20). Elle est assez nerveuse depuis le vol d'El Molar, et s'enfuit dès que les agents posent des questions sur le sujet. Ceci a de fortes chances de se terminer en une course-poursuite, d'abord à pied puis rapidement en voiture dès que Marie atteint sa Jeep, garée sur le parking du campus.

Simon Noble n'est plus retourné en cours depuis le vol. S'il a d'abord été convaincu d'infiltrer le système de sécurité d'El Molar par le charme naturel du professeur Savoy, il a depuis réalisé à quel point ils s'étaient tous deux mis dans de beaux draps. Il est actuellement caché dans sa chambre, espérant presque que la police vienne le chercher, mettant ainsi fin à l'interminable attente. A moins que les agents ne l'amènent à penser le contraire, Simon pense qu'ils sont de la police, ou des agents des gouvernements Français ou Espagnol venus pour l'arrêter. Il se rend sans protester, suppliant les agents de «venir en aide à madame Savoy avant qu'elle ne se fasse descendre».

Si les agents interrogent Simon, il leur révèle que Marie Savoy lui a rendu visite tout juste deux heures plus tôt et lui a laissé son ordinateur portable personnel avec pour instruction de lire tous les fichiers d'un répertoire simplement intitulé «la vérité» si elle ne ren-

trait pas avant minuit. Le dossier contient les plans de la bombe nucléaire fabriquée par le professeur Savoy en personne pour Logan, ainsi qu'une confession complète dans laquelle elle innocente Simon, le décrivant comme un «simple pion, dupé par ses honteuses avances». Ce fichier liste également tout ce que Marie French sait à propos de l'enlèvement de son cousin, Logan Kinkaid, le vol d'El Molar et la bombe nucléaire.

Les statistiques de Marie et Simon son disponibles plus bas, dans Dangers. Utilisez une Jeep de Calibre I pour son véhicule si une course-poursuite est engagée, auquel cas les agents auront le choix entre leur propre véhicule (le cas échéant) et tenter d'en dérober un sur le parking du campus.





## Dangers

Bien qu'ils ne soient pas de réelles menaces, mais plutôt des pistes ou obstacles potentiels, Marie Savoy et Simon Noble ont les statistiques suivantes.

**Marie Savoy (PNJ standard) :** Init +0 ; Atk +0 ; Def -1 ; Resilience +0 ; Damage save +3 ; Competence +4 ; Skills : Sciences +13 ; Wealth 3 ; Weapons : aucune ; Gear : aucun ; Vehicle : Jeep ; Qualities : *meek* (-12), *non-combattant*, *superior attribute* (Int 18).

**Simon Noble (PNJ standard) :** Init +0 ; Atk -1 ; Def -1 ; Resilience +0 ; Damage save +3 ; Competence +3 ; Skills : Informatique +9, Science +6 ; Wealth 1 ; Weapons : aucune ; Gear : laptop de Marie ; Vehicle : aucun ; Qualities : *meek* (-16), *non-combattant*, *superior attribute* (Int 16).

Marie et Simon sont considérés comme des PNJ standard (i.e. ils meurent automatiquement s'ils subissent un coup critique notamment).

## Sécurité

Il n'y a pas de problème de sécurité notable pendant cette scène.

## Récompenses

- Arriver au début de la scène : 10 px par agent
- Retrouver Simon Noble : 25 px par agent
- Retrouver Marie Savoy : 25 px par agent
- Intercepter Marie Savoy : 50 px par agent

## Développement

Dans l'idéal, les agents ne devraient pas perdre la trace de Marie Savoy. Si le résultat de la poursuite indique pourtant que c'est le cas, ils peuvent toujours déterminer sa destination (quai 34 du port de plaisance de Deauville à 18h00) grâce à un email qu'elle a envoyé sur son ordinateur portable avant qu'elle ne quitte le campus universitaire.

Consciente qu'elle aurait toutes les chances de tomber dans un piège, Marie a pris des précautions

pour que les autorités découvrent sa dernière destination si son portable tombait entre leurs mains. Son mot de passe est préenregistré dans son navigateur internet, de sorte qu'aucun jet d'Informatique n'est requis pour récupérer le mail.

Si les agents ne parviennent pas à arrêter Marie Savoy ou trouvent Simon Noble, ce dernier pète les plombs et lit les informations contenues dans le répertoire «la vérité». En comprenant soudain les conséquences dramatiques de ses actions et celles du professeur, il appelle la police et leur raconte tout. L'appel est relayé par le système ECHELON européen jusqu'à l'agence, qui à son tour contacte les agents au sujet de la situation courante. Le MJ détermine combien de temps les agents ont devant eux pour atteindre le port avant la rencontre entre Marie et Logan, sachant qu'ils devraient de toute façon avoir très peu de temps pour se préparer.

Si les agents capturent Marie Savoy, ils commencent la scène 3 dans de bien meilleures conditions que ce qui est prévu, en particulier parce qu'ils peuvent préparer une embuscade contre Logan avec l'aide de Marie. Malheureusement, Marie est bien moins responsable et confiante que son jeune amant, et elle est paniquée à l'idée que les agents lui fassent rater son rendez-vous avec Logan. Elle est persuadée que si elle n'est pas présente à 18h, Logan exécutera sommairement son cousin, sachant qu'il possède déjà la bombe (elle a naïvement accepté de la lui remettre lorsqu'il la lui a demandé la veille).

Les agents doivent d'une façon ou d'une autre convaincre Marie de leurs bonnes intentions, ainsi que du fait qu'ils peuvent l'aider à récupérer son cousin, pour gagner sa confiance. Ceci nécessite une explication sensée de leur présence et des événements récents, ainsi qu'un jet de Bagou/Bluff ou Persuasion/Diplomatie (DD 20), en fonction de leur honnêteté. En cas de réussite critique, Marie est à ce point persuadée qu'elle propose de les aider. En revanche, en cas d'échec critique, elle pense que les agents lui mentent totalement (peut-être même qu'ils travaillent pour Logan) auquel cas elle cherche activement un moyen de leur échapper ou de les faire entrer en conflit avec la police locale. Pour tout autre succès, les agents parviennent à la convaincre de les amener à la marina, mais pas de risquer sa vie ou celle de son cousin de quelque manière que ce soit. En fait, elle mettrait même la vie des agents en danger pour secourir son cousin. Ainsi, Marie peut devenir un obstacle potentiel pendant la scène 3.

## SCÈNE 3 : DEAUVILLE, FRANCE

### Description pour les agents Evènements

Lisez la description suivante aux joueurs lorsque les agents arrivent au début de la scène :

*Suivre la trace du professeur Marie Savoy a été simple, mais c'est sa destination qui vous inquiète. Cette mission est rapidement en train de se transformer en quelque chose de bien plus inquiétant qu'un simple vol, et si cette douleur dans vos tripes est un bon indicateur, cela a toutes les chances d'empirer. Devant vous, la Jeep de Marie Savoy entre dans le port de plaisance de Deauville. Elle se gare, puis se dirige vers un luxueux yacht amaré au quai 34.*

### Description pour le MJ

Deauville est le fief de la bourgeoisie et des quelques célébrités de la côte normande, avec ses hôtels luxueux, ses casinos, boîtes de nuit et théâtres, parmi les plus branchés de France. De grands plages de sable fin, de nombreux parcours de golf, des courses automobiles de renommée mondiale, et une communauté vibrante de stars de la mode et de prestigieux businessman attirent des milliers de touristes chaque année. Le port de plaisance où commence cette scène est parallèle à une longue rue piétonne, débordante d'activité 24h/24.

Cette scène tourne autour du rendez-vous entre Marie Savoy et Logan Kinkaid, où elle espère retrouver son cousin kidnappé. Le déroulement de l'action est simple. Les agents peuvent rester en retrait et observer l'échange, puis suivre Logan à son retour vers Kinbrace, intervenir et tenter de le capturer, ou suivre un autre plan de leur fait. (Voir Evènement, plus bas, pour une description de ce qui arrive si les agents se contentent de regarder.)

### Dangers

Le plus grand danger de cette scène est, bien entendu, Logan et ses hommes, des soldats d'élite entraînés à tuer vite et en silence. Deux escadrons de Forces Spéciales accompagnent Logan, dans un yacht amaré au quai 34. Tous portent des pistolets de 9 mm dotés d'un silencieux (voir PNJ).

Si les agents ne font rien, ils voient Marie Savoy monter à bord du yacht, discuter brièvement (mais intensément) avec Logan Kinkaid, avant de disparaître à l'intérieur du navire avec lui. Les hommes de Logan larguent alors les amarres et le yacht glisse silencieusement vers le brouillard crépusculaire de la Manche.

Obtenir un véhicule pour les suivre nécessite plusieurs centaines d'euros et un jet de Persuasion/Incitation ou Intimidation/Coercition (DD 20), à moins que les agents en aient déjà un, ou en volent simplement un sur le quai. Une fois qu'ils ont leur bateau, rattraper le yacht de Logan est chose aisée, bien que leur directeur conseille aux agents de le suivre discrètement jusqu'à ce que les deux navires soient assez éloignés du port et des grandes voies de trafic maritime de la Manche, au risque d'attirer l'attention des gardes-côte en cas de fusillade.

Suivre sans se faire repérer le yacht de Logan nécessite un jet de Conduite/Manoeuvre dont le domaine dépend du véhicule en question, opposé au jet de Détection/Vigilance d'un de ses hommes. Ce test doit être effectué toutes les heures durant



le voyage de trois heures jusqu'à Portsmouth, en Angleterre, d'où Logan et ses hommes atteignent Londres par le train puis Kinbrace par avion. Toutefois, les agents ont peu de chance de les suivre aussi loin, car une heure après avoir largué les amarres, les hommes de Logan jettent Marie Savoy (droguée et à peine consciente) dans les eaux glacées de la Manche. Si les agents ne se dépêchent pas d'aller la secourir, révélant de ce fait leur position aux mercenaires, elle aura le choix entre mourir de froid et se noyer.

Finalement, les agents devraient en découdre avec Logan et ses hommes quelque part entre Deauville et Portsmouth. Les mercenaires n'hésitent pas à employer les tactiques les plus basses pour assurer leur fuite en toute sécurité, quitte à utiliser Marie comme hôte si elle n'a pas encore été jetée par dessus bord. Logan lui-même refuse d'être pris en vie, et tue de sang froid ses hommes s'ils essaient de se rendre ou de fuir le combat.

## Récompenses

- Arriver au début de la scène : 10 px par agent
- Tuer Logan Kinkaid : 75 px par agent
- Capturer Logan Kinkaid : 100 px par agent
- Capturer les hommes de Kinkaid pour les interroger : 25 px par agent
- Empêcher tous les mercenaires de s'enfuir : 50 px par agent
- Sauver Kevin Savoy : 50 px par agent
- Repérer la base de Blake : 75 px par agent
- Récupérer la carte d'accès : 50 px par agent

## Développement

Dans le cas très improbable où Logan serait suivi par les agents sans qu'il les remarque jusqu'à Kinbrace, passez à la scène 4. Si Logan est capturé, son interrogatoire ne donnera rien (utilisez un dé d'action au besoin), bien que l'Agence ait connaissance de certaines informations à son propos qui peuvent mener à la dernière scène. Si des hommes de Logan sont capturés, ils parlent beaucoup plus facilement (à la suite d'un interrogatoire), bien qu'ils sachent seulement que Blake prévoit d'utiliser la bombe nucléaire pour « réexpédier le monde dans un nouvel âge de ténèbres ». Aucun des mercenaires ne sait où se situe la base de Blake.

Deux informations capitales peuvent être découvertes suite à cette scène. La plus importante est le dernier endroit où s'est trouvé Logan avant l'assaut d'El Molar, et donc la prochaine étape dans l'enquête des agents, qui peut être déduit de deux façons. D'abord, Logan garde en permanence sur lui une flasque d'un Scotch de 21 ans d'âge très particulier, et qui n'est obtenu que dans un seul établissement au monde : la distillerie Glentibbot à Kinbrace, Ecosse. Tout agent réussissant un test de Cultures (Int) pour l'Europe de l'Ouest (DD 15), reconnaît immédiatement la marque de whisky à l'odeur.

Un autre moyen pour remonter la piste de Kinbrace est via les paiements de Blake à Logan et ses hommes. Bien que l'argent ait transité par des compagnies fantômes et des comptes off-shore, l'agence peut remonter en peu de temps jusqu'à Blake. En examinant le dossier du mégalomane, l'agence découvre que la compagnie de Blake possède de nombreux investissements à travers le globe, notamment de nombreux commerces, industries et propriétés privées, parmi lesquelles la distillerie Glentibbot. Dans ce cas, l'agence demande aux agents d'enquêter sur la distillerie, la propriété de Blake la plus proche de leur position actuelle, où Logan a sans doute envoyé la bombe. Pendant ce temps, d'autres agents sont envoyés enquêter sur les autres propriétés de Blake partout dans le monde.

La seconde découverte suite à cette scène est une carte d'accès qui peut aider les agents à passer outre un certain nombre de systèmes de sécurité de la base de Blake. La carte peut-être trouvée sur la personne de Logan (s'il est arrêté sur le yacht) ou dans sa cabine privée (s'il est arrêté avant que le navire ne parte pour Portsmouth). Kevin Savoy, si les agents parviennent à le sauver en empêchant la fuite de Logan Kinkaid, est au courant pour la carte, ayant vu de ses yeux Logan confier une carte semblable aux hommes chargés de livrer la bombe.

Si Logan parvient à s'enfuir, il prend Kevin en otage. Marie Savoy demande alors à accompagner les agents en Ecosse, espérant toujours récupérer son cousin. Les agents sont susceptibles d'accepter sa requête, surtout s'ils pensent que la distillerie est un simple lieu de rendez-vous pour l'échange entre Logan et Blake et pas un endroit dangereux. S'ils acceptent sa compagnie dans la scène 4, et qu'ils la laissent les suivre à l'intérieur de la base une fois celle-ci découverte, ils peuvent faire appel à son expertise pour désamorcer la bombe avant que la fusée ne soit lancée (voir scène 4).



## SCÈNE 4 : KINBRACE, ECOSSE

### Description pour les agents

Lisez la description suivante aux joueurs lorsque les agents arrivent au début de la scène :

*La distillerie Glentibbot est mondialement réputée pour ses excellents whiskys, en particulier son Scotch pur malt. Lorsque la petite entreprise familiale fut rachetée par la multinationale Blake Subsidiaries, beaucoup parièrent sur la fin de la domination de Glentibbot dans le domaine des spiritueux. Mais le nouveau management a démontré son efficacité dans le commerce des brevages écossais les plus fins, et la distillerie demeure parmi les cinq plus renommées au monde.*

*Logan Kinkaid semble avoir un faible pour le whisky Glentibbot. Peut-être en va-t-il de même pour l'employeur des mercenaires...*

### Description pour le MJ

Loins de tout, les highlands écossais de Kinbrace offrent un paysage idyllique : de hautes collines sans fin, de petits villages calmes et isolés, quelques maisons de campagne et de splendides châteaux forts du Moyen-Âge. La distillerie Glentibbot, foudée en 1853 et acquise par Anthony Blake en 1987, est au centre d'un terrain de huit mille hectares. Bien que ses limites ne soient pas grillagées (de nombreux touristes viennent visiter la distillerie), peu de gens font le voyage jusque là, excepté des actionnaires curieux, des marcheurs invétérés et les mercenaires de Blake. La distillerie expédie ses productions exclusives à travers le monde depuis un aéroport situé à environ quatre-vingt kilomètres de là.

A ce moment du scénario, il est probable que les agents aient déjà une idée ou deux à propos du plan de Blake, mais des détails demeurent un mystère. C'est pourquoi ils pénètrent sans doute dans la base secrète sans s'y attendre, se jetant au coeur de l'action sans transition. De la même façon, Blake ignore pour qui les agents travaillent, ou même qu'ils ont découvert sa base (bien qu'il soit au courant de leur intervention suite à une communication cryptée avec Logan suite à la scène 1).

La façon dont cette scène va se dérouler dépend entièrement de la façon de faire des agents. Il n'y a plus de réel scénario à suivre, donc la fin n'est abso-

lument pas écrite ; tout peut (et devrait) arriver. Les objectifs des agents sont clairs : empêcher le lancement de la fusée et/ou désactiver le détonateur nucléaire, qui est situé à l'intérieur d'un compartiment de la fusée (voir plus bas).

**Distillerie Glentibbot :** Ce grand bâtiment abrite un petit centre d'accueil pour les visiteurs (presque uniquement des amateurs de whisky), des bureaux pour l'administration (dotés d'un équipement minimaliste et dont les dossiers n'ont rien de suspect) et une vaste pièce ouverte contenant les appareils de distillation, les cuves de fermentation et d'autres équipements. La salle est toujours extrêmement bruyante, et son atmosphère souvent enfumée par de la poussière de farine, au point que les ouvriers travaillent avec des masques dotés de filtres et des boules Quies. Seul le directeur de la distillerie, Gates Heleroy, connaît la véritable nature du site. Il est la seule personne présente lorsque les hélicoptères apportent du ravitaillement pour ceux travaillant dans la base ou du matériel vital pour le terrible plan de Blake. Heleroy peut entrer en contact avec la salle des opérations de la base via un visiophone déguisé en un ordinateur portable apparemment archaïque.

L'entrée de la base, une porte secrète bien dissimulée mais pas piégée, est cachée sous une énorme cuve (3 mètres de haut) au sous-sol, et elle s'ouvre avec la carte d'accès récupérée dans la scène 3, qui se glisse dans un lecteur magnétique dissimulé sur le côté de la cuve, ou sur un test d'Electronique/Sabotage (DD 15) réussi. Heleroy possède également une carte magnétique, qu'il garde dans son portefeuille en permanence.

**Bunker anti-aérien :** Cette pièce de 10 mètres sur 7 toute simple a été bâtie durant la seconde guerre mondiale pour se mettre à l'abri des bombardements allemands. Elle a depuis été rénovée et sert à présent d'atelier. Le seul point notable est que le sol de cette pièce est électrifié (voir Sécurité).

**Héliport :** Cette grande salle possède de puissants vérins hydrauliques capables d'ouvrir des panneaux dissimulés sous la prairie pour accueillir deux hélicoptères de transport lourd, lorsque c'est nécessaire.

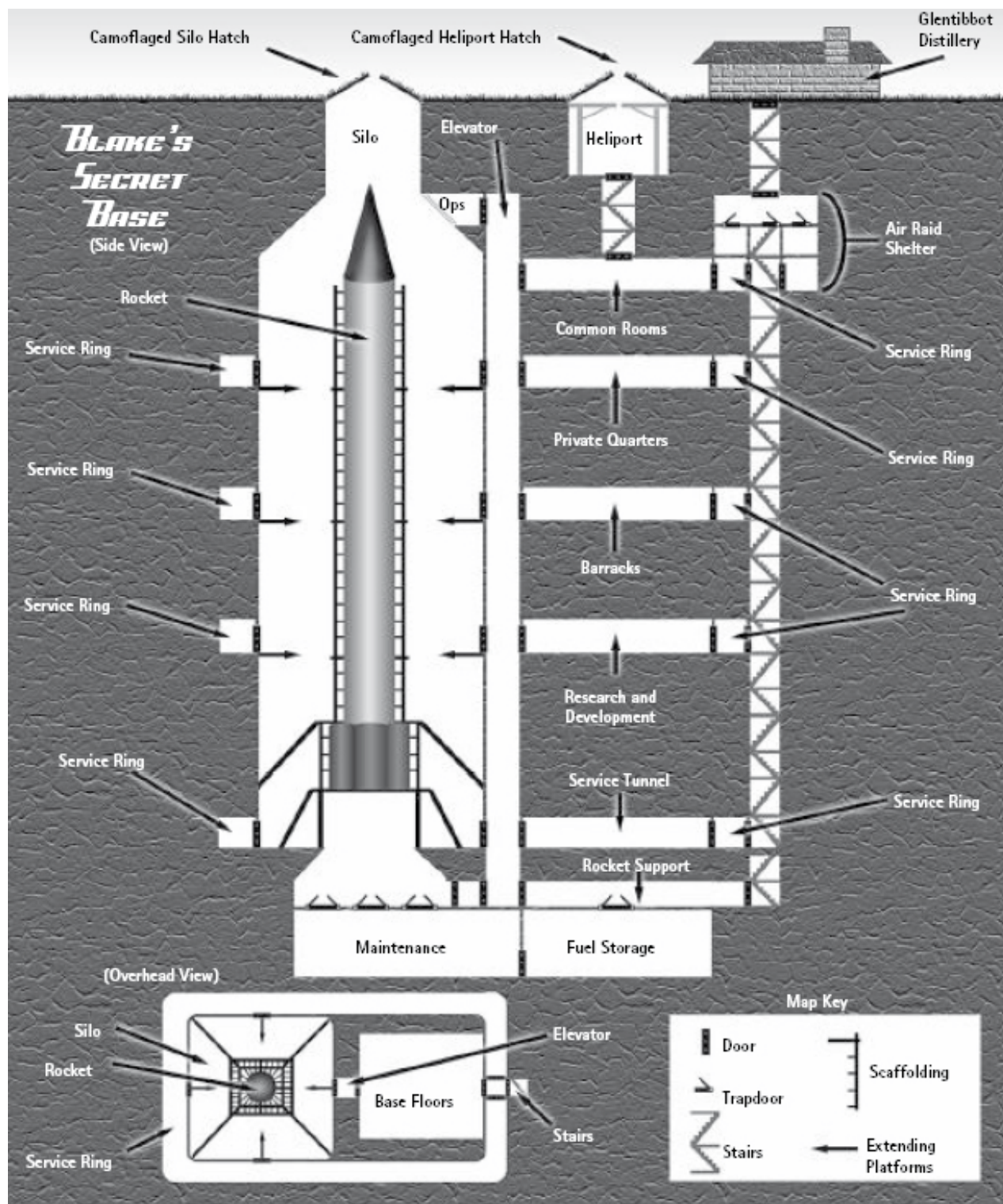
**Anneaux de service :** Ces longs tunnels rectangulaires servent de moyen d'accès aux différents étages du silo aux techniciens de service.



**Salles communes :** C'est ici que le personnel passe ses heures de repos. On y trouve un bar, trois

salles de réunion, une grande salle à manger, une pharmacie et une infirmerie.

## PLAN DE LA BASE SOUTERRAINE





**Quartiers :** Les techniciens de la base (et Blake) dorment et gardent leurs effets personnels ici. L'accès à la chambre de Blake nécessite une carte magnétique qu'il garde sur lui et une alarme se déclenche si la porte est forcée. Trouver l'alarme nécessite un jet de Fouille/Perception (DD 30) et la désactiver un jet d'Electronique/Désactivation (DD 25). La chambre de Blake contient plusieurs centaines de milliers de dollars en matériel électronique volé et, si le MJ désire continuer sa campagne avec Philip Rhodes, une correspondance avec un autre lieutenant de Rhodes.

**Barraquements :** C'est ici que dorment tous les gardes, dans des lits superposés à l'allure militaire alignés contre les murs. Cette zone contient également une salle d'entraînement au tir, au combat rapproché et une armurerie.

**Centre de Recherche et Développement :** C'est ici que les techniciens de Blake conçoivent et réalisent les gadgets que lui et ses hommes utilisent sur le terrain, ainsi que tous les systèmes de sécurité de la base. On trouve une chambre sanitaire (hermétiquement scellée) dans cette zone.

**Tunnel de service, Accès à la fusée, Cuve de carburant et Maintenance :** Ces zones sont toujours pleines de personnel au travail, surtout maintenant que le lancement approche. Certains techniciens dorment ici, dans des lits de camp.

**Silo à missiles :** Cette zone est scellée (par des portes blindées avec une solidité de 12 et 674 points de vie) une minute avant le lancement. D'ici là, des passerelles métalliques peuvent être jetées jusqu'à la fusée depuis les nombreuses entrées de service pour que les techniciens puissent accéder aux plate-formes des échafaudages entourant la fusée et procéder aux changements et réparations de dernière minute. Grimper le long des échafaudages requiert un jet d'Athlétisme/Escalade (DD 10) chaque round. Accéder à l'intérieur de la fusée nécessite la carte d'accès d'un technicien ou un jet d'Athlétisme/Destruction (DD 25). Désactiver le système nucléaire nécessite un jet d'Electronique/Désactivation (DD 25).

**Salle des opérations :** C'est le coeur de la base, d'où le lancement de la fusée est autorisé ou annulé (test d'Informatique (Int) DD 20), les alarmes peuvent être déclenchées ou désactivées (DD 15), et les trappes peuvent être verrouillées (DD 15). Bien entendu, les agents doivent avant tout pénétrer le système (DD 25).

## Dangers

A chaque fois que les agents pénètrent dans une nouvelle salle de la base secrète, jetez un d20 : si le résultat est 6 ou moins, ils rencontrent 1d3 de ses gardes, dont la présence doit être approprié à leur situation (ils se reposent au bar, mais ils patrouillent dans les couloirs, etc.).

## Sécurité

La base de Blake est protégée par un certain nombre de systèmes, fabriqués dans le centre R&D...

Toutes les portes de la base ont une Solidité de 10 et 70 pv, et il faut une carte d'accès pour les ouvrir. La carte que les agents ont récupéré au cours de la scène 3 leur donne accès à la base et aux salles communes. Toutes les autres portes nécessitent des cartes d'accès de niveau supérieur (il y en a trois). Les techniciens possèdent des cartes de niveau 2, qui leur donne accès à leurs quartiers, au centre R&D, aux tunnels de service inférieurs et aux zones de maintenance de la fusée. Les gardes (et Blake) possèdent des cartes de niveau 3, qui leur donnent accès à toutes les zones de la base.

**Bunker anti-aérien :** Le sol de cette pièce est composé de trois panneaux électrifiés (chacun de 3 mètres sur 3). Ces panneaux sont activés par un détecteur de mouvement situé dans l'escalier en colimaçon sous la distillerie.

**Détecteur de mouvement :** Dès que quelqu'un passe dans l'angle de vision de 90° de ce système, le détecteur effectue un jet de Détection/Vigilance avec un bonus de +4 opposé au test de Discrétion/Disparition (Dex) ou Furtivité/Immersion (Dex) de la cible. Si le détecteur remporte le test, le sol métallique (en bas) est électrifié. Un jet de Fouille/Perception (DD 20) permet de trouver le détecteur, et un jet d'Electronique/Désactivation (DD 20) permet de le désactiver.

**Sol électrifié :** Quiconque pose un pied sur les panneaux métalliques sans porter les protections appropriées (des chaussures à semelles isolantes) subit 3d10 points de dégâts électriques. Un jet de Réflexes (DD 10) permet de réduire les dégâts de moitié. Un jet de Fouille/Perception (DD 20) permet de remarquer que le sol est piégé et un jet d'Electronique/Désactivation (DD 20) permet de couper le courant.





## Evènements

Dès que les agents découvrent la base, Blake commence le lancement. A partir de cet instant, ils ont dix minutes pour atteindre la salle d'opérations et le stopper, désarmer le système nucléaire sur la fusée, ou les deux. Le compte à rebours est relayé jusqu'aux derniers instants dans toute la base par les mêmes haut-parleurs qui se déclenchent en cas d'alarme.

## Récompenses

- Arriver au début de la scène : 10 px par agent
- Stopper le lancement : 100 px par agent
- Désarmer la bombe : 100 px par agent
- Tuer Anthony Blake : 100 px par agent
- Capturer Anthony Blake : 150 px par agent

## Développement

Si les agents désarment la bombe mais que la fusée est toute de même lancée, une brève rumeur se répandra sur des projets spatiaux au Royaume Uni, puis s'épuisera rapidement. Si les agents empêchent le lancement mais ne parviennent pas à désarmer la bombe, ils seront à ground zero pour la pire catastrophe jamais arrivée sur le sol du Royaume Uni.

## Debriefing

A la fin de ce scénario, chaque agent reçoit 300 px, plus 100 px supplémentaires s'ils sont parvenus à empêcher le lancement, plus 100 px s'ils ont réussi à désarmer la bombe.



## ANNEXE : PNJ

### Forces spéciales

Ces hommes de confiance ont tous travaillé par le passé avec Logan, et ont été sélectionnés individuellement par le mercenaire pour leur dévotion, leur loyauté indéfectible et pour leurs compétences, nécessaires à l'accomplissement des dangereuses missions qu'il leur confie. Ce sont tous des soldats aguerris qui donneraient leur vie pour lui.

**Force spéciale (PNJ standard – 100 px) :** Init +5 ; Atk +5 ; Def 16 ; Resilience +1 ; Damage save +9 ; Competence +3 ; Skills : Discrétion +7, Tactique +5 ; Wealth 3 ; Weapons : FN Hecate II.50 BMG Subsonic, FN MAG, kukri ; Gear : Duty vest Class II UPG (personal tailoring), casque radio ; Vehicle : aucun ; Qualities : *extended training* (projectiles, hélicoptères), *feat, low-light vision* (Autofire Basics, Marksmanship Basics), *minion, superior attribute* (Dex 16), *synchronized, tough II*.

### Logan Kinkaid

Logan a passé de nombreuses années à servir dans l'armée américaine en tant qu'arme secrète chargée de missions risquées en territoire ennemi, dont la discrétion était fondamentale pour la respectabilité du gouvernement. Il a travaillé pour la CIA, la NSA et l'armée (souvent les trois à la fois), accomplissant son travail avec une efficacité redoutable et une discrétion exemplaire.

Après être passé à deux doigts de la mort suite à une opération en Asie et avoir été soigné dans un monastère reclus, sa vision des choses a changé. Il a commencé à apprécier l'équilibre parfait de la nature, et le terrible danger que représente la technologie moderne à son encontre. Cet état d'esprit a fait de lui le soldat idéal pour la cause de Philip Rhodes, que Logan a depuis embrassée pleinement.





**Logan Kinkaid (PNJ spécial – 100 px) :** Init +7; Atk +6 ; Def 15 ; Resilience +2 ; v/wp 20/21 ; Competence +4 ; Skills : Discrétion +10, Intimidation +8, Tactique +9; Wealth 4; Weapons : Barrett M82A1 ; Gear : aucun ; Vehicle : fast attack boat ; Qualities : *class ability* (lead 1/session), *feat* (Autofire Basics, Marksmanship Basics, Officier), *henchman*, *specialty* (Militaire), *superior attribute* (Dex 16), *talent* (Vétérane).

## Techniciens de la base

Ces hommes et femmes sont des adeptes des folles idées de Blake en matière de destruction technologique mondiale. Ils sont doués, issus des meilleures universités, grandes industries ou instituts de recherche du monde, et ont voué leur vie à la réalisation des plans de Blake.

**Technicien de la base (PNJ standard – 47 px) :** Init +1 ; Atk +0 ; Def 11 ; Resilience +1 ; Damage save +4 ; Competence +3 ; Skills : Electronique +4, Informatique +4 ; Wealth 3 ; Weapon : aucune ; Gear : healing gadget (PR 3) ; Vehicle : aucun ; Qualities : *class ability* (trap door 1/mission), *meek* (-8), *minion*, *non-combattant*, *specialty* (Geek).

## Gardes de la base

Ces hommes vivent en permanence dans la base, bien que de petits groupes fassent deux fois par mois le trajet jusqu'aux villes avoisinantes pour faire le plein de provisions (déguisés, bien entendu).

**Gardes de la base (PNJ standard – 50 px) :** Init +2; Atk +2; Def 13; Resilience +1; Damage save +8 ; Competence +1 ; Skills : Détection +4, Sécurité +4; Wealth 2 ; Weapon : Colt M4 SOPMOD UPG (ported barrel, reworked action II) ; Gear : aucun ; Vehicle : aucun ; Qualities : *minion*, *superior attribute* (Dex 12).

## Anthony Blake

Anthony Blake apprécie l'ironie consistant à utiliser la technologie contre elle-même. De longues heures de discussions avec Philip Rhodes au sujet de la décadence du monde moderne alimentent sa haine de la modernité à laquelle il avait auparavant dédié sa carrière.

Aujourd'hui, Blake est un serviteur consentant de Philip Rhodes, à la recherche de moyens pour faire que la technologie s'anéantisse elle-même. Le plan mis en oeuvre dans ce scénario n'est que le début : Blake a fait part à Rhodes de multiples scénarios alternatifs capables de renvoyer le monde à l'âge de pierre. Tout MJ désireux de baser une campagne autour des machinations de Rhodes peut aisément créer de nouveaux lieutenants pour mettre en application ces plans.

**Anthony Blake (PNJ spécial – 100 px) :** Init +5 ; Atk +4 ; Def 15 ; Resilience +3 ; v/wp 20/21 ; Competence +4 ; Skills : Electronique +10, Informatique +10, Mécanique +10 ; Wealth 8 ; Weapon : H&K Mk. 23 .45 ACP UPG (ported barrel, reworked action II) ; Gear : compteur geiger, kit d'électronique III, kit de mécanique III, RD gadget (PR 4) ; Vehicle : aucun ; Qualities : *class ability* (trap door 1/mission), *feat* (Surge of Speed), *henchman*, *superior attribute* (Dex 14, Int 18).

