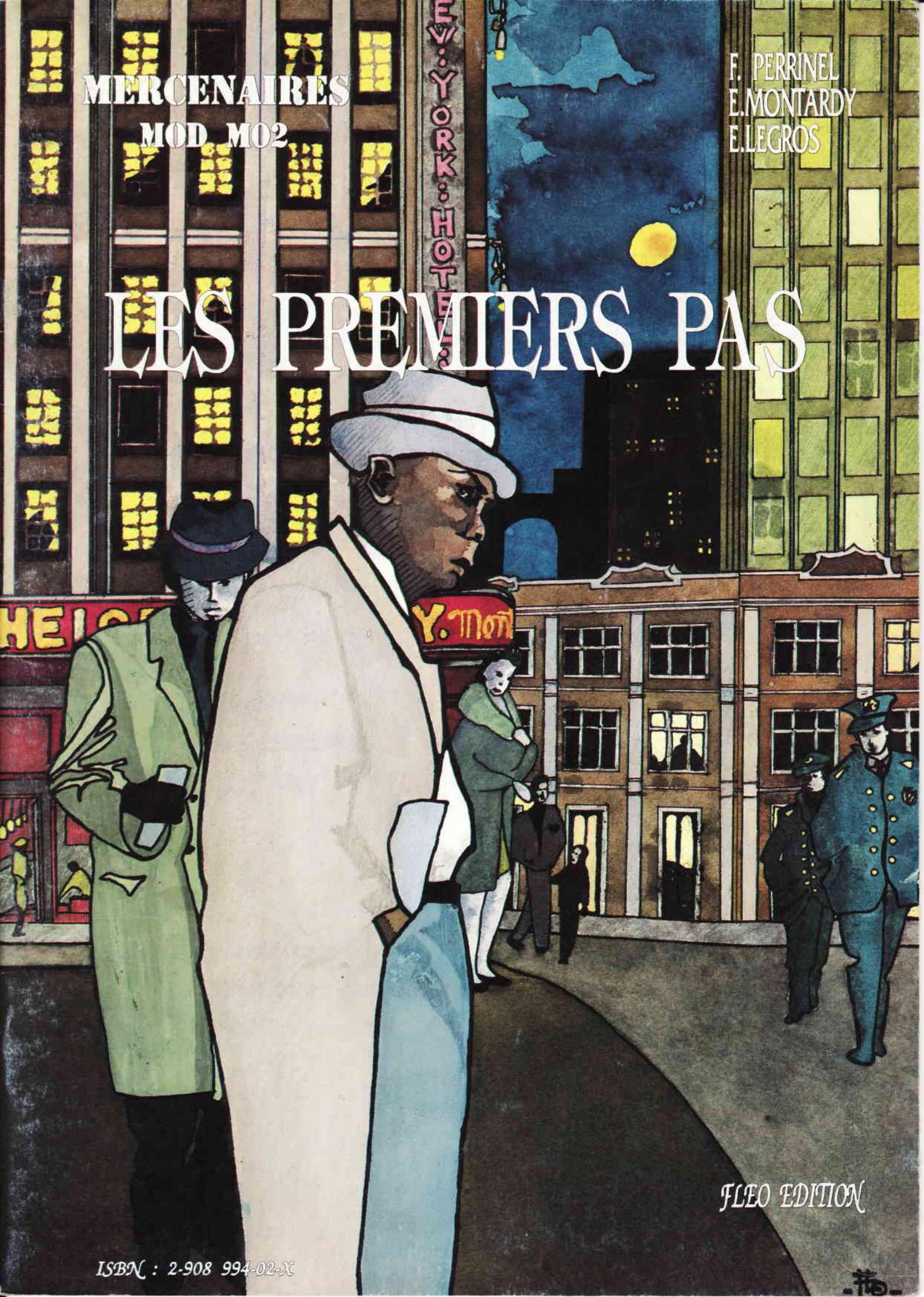


MERCENAIRES
MOD M02

F. PERRINEL
E. MONTARDY
E. LEGROS

LES PREMIERS PAS



FLEO EDITION

ISBN : 2-908 994-02-X

MERCENAIRES
MOD M02

LES PREMIERS PAS

Un scénario de François PERRINEL, Eric MONTARDY, et Eric LEGROS

Avec la collaboration de

Scott
Cyrille PATRINOS

Illustrations de

Florande MONTARDY (couverture)

Philippe MONOT (intérieur)

L'AUTEUR TIENT A REMERCIER

GENERAL MOTORS France pour la documentation,

Cyrille PATRINOS pour son aide technique,

Les joueurs ayant pris parts aux parties de test à:

ATLANTIS 91 à Salon de Provence

FANTASMA 91 à Issoire

ENCORE MERCI A TOUS

TABLE DES MATIERES

I INTRODUCTION	4
Prelude	4
Introduction de l'aventure	4
II LA MISSION	5
II.1 Situation à New-York	5
II.2 Kennedy Airport, Welcome to the U.S.A.	5
II.3 New York, New York...	5
II.4 La Traque...	6
III LES DIFFERENTS PSJ	7
IV CONCLUSION	10
IV.1 Calcul des points d'expérience	10
IV.2 Epilogue	10
DOSSIER WULFGARR	11
ANNEXE 1 ARMEMENTS NOUVEAUX	12
1.1 Pistolets et Revolvers	12
1.2 Fusils et Mitrailleuses	13
1.3 Accessoires des Armes	14
Caractéristiques des Armes	16
ANNEXE 2 LES VEHICULES	17
Caractéristiques des Véhicules	16
ETATS UNIS	19
RECAPITULATIF DES PSJ	37

AIDES DE JEU	22
Le Trafic d'armes	22
Interpol	23
Unités Anti-PJ	24
Le Détective Privé	25
Description générale	25
Le personnage proprement dit	25
Synopsis	26
La Pègre	27
Pègre Italo-Américaine	27
Pègre hors Mafia	27
L'argent du milieu	28
Le commerce du sexe	28
Le commerce de la drogue	28
Le "Trinôme"	29
Synopsis	29
Les O.N.G.	30
O.H.N.G.	30
O.N.G. autres qu'humanitaires	30
Les différents métiers des O.N.G.	31
Synopsis	31
Erratum et additif aux règles	32
Nouvelle Fiche	33

Autorisation est donnée au propriétaire de l'ouvrage de photocopier les feuilles non numérotée pour son usage personnel.

I INTRODUCTION

Prelude

La mission suivante est parfaitement adaptée pour un groupe de trois à quatre personnages, toutefois un maximum de cinq joueurs peut être accepté. La présence d'un Médecin n'est pas obligatoire, l'aventure étant plus axée sur l'aspect enquête que sur le combat. Les joueurs vont, en effet,

devoir mener à bien une enquête et participer à la lutte contre le terrorisme. Les PJ's auront l'occasion de créer des liens amicaux avec des contacts nombreux et intéressants. Les Joueurs découvriront Interpol et bien d'autres choses.

I Introduction de l'aventure

Quelle que soit la situation des personnages joueurs, chacun d'eux recevra une invitation nominative (et éventuellement un billet aller retour) à une réception donnée trois jours plus tard à la résidence de l'Ambassadeur de Suisse à Paris (à 21h30). Jointe à l'invitation se trouve une carte de visite sur laquelle est écrit: Capitaine P.Hegermeyer, Attaché Militaire Suisse à Paris.

En admettant que les joueurs se présentent le soir de la sus-dite réception à la résidence de l'Ambassadeur (à laquelle il ne pourront accéder que s'ils sont vêtus correctement et désarmés). A leur arrivée, on leur indiquera une table ronde dans le jardin à laquelle est assis un homme assez trapu en uniforme d'apparat blanc: "Le Capitaine Hegermeyer vous attend, monsieur". Hegermeyer salue chaque joueur à son arrivée, il propose à boire en attendant les autres PJ's, puis, lorsque tous les PJ's sont là, il sort un dossier de la malette qui se trouvait à ses pieds. Sans l'ouvrir, il commence à parler:

"Messieurs, il y a cinq ans de celà, un terroriste international surnommé WULFGARR fit exploser un grand magasin, tuant de nombreux enfants. Ce faisant, ses commanditaires perdirent confiance en lui car ILS ne voulaient pas qu'il y ait des morts innocents lors des attentats. WULFGARR fut donc contraint de prendre une retraite anticipée, d'autant plus que Scotland Yard manqua de très peu son arrestation après cet attentat. L'Inspecteur Principal Mc Clintock, un ami personnel, y perdit 9 hommes et eut trois blessés. Il y a une semaine, un chirurgien plastique résidant en Seine St Denis à été retrouvé mort avec six projectiles de 9mm Parabellum dans le corps. Interpol a reçu les chargeurs des deux armes avec une carte de visite de WULFGARR. Habituellement, ce dernier utilisait deux P38 et envoyait les chargeurs vides

et une carte pour attester de sa culpabilité. Mon ami Mc Clintock pense que Wulfgarr s'est fait refaire le visage en vue d'une reprise d'activité proche. En fait, il est même convaincu que Wulfgarr veut s'attaquer à quelque chose de très gros pour redorer son blason. Hélas, Mc Clintock est maintenant à la retraite et ses anciens collègues ne croient pas à sa théorie. Du coup, je vous ai pris des places pour New-York, départ demain matin à 08h37, vous irez là bas pour retrouver ce terroriste et l'empêcher de commettre un nouveau crime. Dans huit jours, le conseil de sécurité de l'ONU doit se réunir, il est probable que son plan le concerne. J'oubliais, je vous offre une prime de trente mille francs suisse chacun pour cette opération si vous réussissez. Une Cadillac Fleetwood vous attendra à l'Aéroport Kennedy, voici les clés et les papiers du véhicule." Hegermeyer pose un jeu de clefs sur la table ainsi qu'un porte carte.

"J'ai pris des dispositions pour que vos bagages ne soient pas visés par les douanes. Enfin, voici le dossier qu'Interpol a sur Wulfgarr." Sortant une pochette de son attaché case, Hegermeyer reprend:

"Je tiens à vous préciser que Mc Clintock est actuellement à New-York pour former de jeunes policiers du 4^{ème} District, il n'aime pas les Mercenaires. Voilà, je crois que je vous ai tout dit, le reste est dans le dossier avec les billets d'avion. Acceptez vous, Messieurs?"

Notes au MJ:

A ce niveau là, deux possibilités existent:

- a) les Joueurs refusent, l'aventure s'arrête là.
- b) les Joueurs acceptent, on continue...

II LA MISSION

II.1 Situation à New-York

Robert Barry, inspecteur du FBI et Hans Weterberg du GSG9, tous deux affectés à Interpol et à la sécurité de l'ONU ont longuement discuté avec Mc Clintock. Convaincus par ce dernier, et n'ayant pas réussi à convaincre

leurs supérieurs hiérarchiques, ils ont pris cinq jours de congé pour enquêter à titre personnel et trouver Wulfgarr. Barry est pour un respect des règles absolu, Wulfgarr doit être jugé.

II.2 Kennedy Airport, Welcome to the U.S.A.

A leur arrivée, les bagages des joueurs mettront une bonne heure avant de passer sur le tapis roulant, ce pour donner le temps à un inspecteur d'Interpol de venir prendre en chasse les PJs. En effet, voyant un tel arsenal passer devant lui, le douanier, bien qu'honteusement soudoyé par un obscur personnage, s'est senti obligé d'avertir un ami à lui, l'Inspecteur Barry du FBI qui lui a demandé de retarder les bagages pour permettre à Weterberg d'arriver. Barry pense que les possesseurs d'un armement aussi lourd pourraient connaître Wulfgarr. Donc, Weterberg devra les suivre sans prendre de risques. Mais il pourra demander de l'aide à tout moment grâce à la radio de sa moto.

Lorsque les joueurs prennent la Cadillac (ou n'importe quel autre véhicule), un jet de percep-

tion de difficulté 4 pour le conducteur et 6 pour les autres réussi permet de remarquer qu'une moto verte pilotée par un homme de taille moyenne, blouson noir et casque intégral rouge vif, a démarré juste après eux (faire un deuxième jet 5mn après l'entrée dans New-York pour le cas ou il n'aurait pas été repéré à l'aéroport).

Il est à noter que Weterberg ne s'approchera pas à moins de vingt mètres de la voiture et qu'il est en communication (grâce à son casque équipé) avec la police New-Yorkaise. Si les joueurs tentent de le semer, il ne les suivra que dans des zones fréquentées, sinon, il abandonnera la poursuite.

II.3 New-York, New-York...

Une fois dans N-Y, charmante petite ville, port d'arme prohibé... Nos amis PJs se choisiront sans aucun doute un petit hôtel sympa et pas trop cher (le Sheraton n'est pas très loin de l'ONU, mais il est tout sauf petit et pas trop cher...). Enfin, quel que soit le type d'hôtel choisi (de l'hôtel de passe au Sheraton), il leur faudra remplir une fiche, ce qui permettra à nos comparses Barry et Weterberg de les localiser le lendemain.

Le seul moyen de retrouver Wulfgarr est dans son dossier, en effet, celui-ci a pour habitude de fréquenter les boîtes de nuit "in" afin de trouver une charmante innocente et aller vivre chez elle avant de la tuer et d'effectuer son forfait.

En conséquence, les joueurs pourront facilement se renseigner sur les "Night Clubs" à la mode et retenir une liste de cinq boîtes "branchées"...

Le "Kookai Bar", le "Savannah's Dream", le "Red Jacket", le "French Entertainment Center" et le "Wild Maiden".

Tous ces lieux ont en commun le fait d'avoir comme clientèle principale des jeunes gens BCBG. Toutefois, le "Kookai Bar" offre la particularité d'être aussi un restaurant qui ouvre ses portes à 18h30, le "Dancing" n'ouvrant qu'à 23h00. Les autres ouvrent à 22h30.

II.4 La Traque...

Une fois la liste ci-dessus établie, les PJs pourront effectuer la tournée des boîtes de nuit, toutefois, certains événements se produiront, quoiqu'il arrive:

- Si les joueurs décident d'aller au restaurant du "Kookai Bar", ce soir là, Barry et Weterberg ont aussi choisi le même établissement (hors, Barry ressemble à Wulfgarr...). Si les PJs abordent Barry et Weterberg, ceux-ci chercheront à savoir s'ils connaissent Wulfgarr tout en évitant le plus possible d'avoir à faire état de leurs identités et fonctions. Dans le cas où les joueurs seraient francs et honnêtes, Barry leur conseillera de lui transmettre toutes les informations qu'ils pourraient acquérir (il montrera pour cela sa plaque de police). Dans le cas inverse, n'oubliez pas que les deux inspecteurs connaissent l'identité des joueurs, un quiproquo sanglant pourrait fort bien clore la discussion.

- Lors de la visite de la deuxième boîte de nuit, les inspecteurs d'Interpol seront présents.

- Le quatrième jour suivant l'arrivée des PJs, Wulfgarr sera dans une des boîtes de nuit (celle que les joueurs auront choisi d'observer, s'ils suivent cette démarche) à partir de minuit cinq (si les PJs sont partis, dommage!!). Il n'y aura que lui qui pourrait correspondre à la description qu'ils en ont (sauf si la boîte est le "Kookai Bar").

Ce personnage haut en couleur "draguera une minette", petite, mignone et brune et quittera en sa compagnie la boîte de nuit vers trois heures du matin. Prenant son véhicule, ils iront chez la demoiselle qui habite un splendide quatre pièces dans un immeuble cossu et moderne disposant d'un parking souterrain et d'un garde armé à l'entrée. Vers 17h00, Wulfgarr prendra sa voiture et ira chercher ses affaires à son hôtel (Sheraton), la jeune fille, Miss Donovan, sera seule pendant trois heures. A 20h00, Wulfgarr reviendra avec ses bagages. Ils iront tous deux (si les PJs ne sont pas déjà intervenus) au restaurant puis rentreront vers 23h00. Le lendemain à 09h00, la jeune fille sera scandaleusement éliminée.

Il est bon de noter que Shin-Mei est dans la suite à l'hôtel Sheraton.

- Dans tous les cas, 30 secondes (soit dix tours de combat) après le début éventuel des hostilités entre Wulfgarr et les joueurs, les deux inspecteurs d'Interpol arriveront avec une vingtaine d'homme des SWAT New-Yorkais (niv. 6-7 en armes de guerre, environ 16 à 18 PdV chacun, un M16A1 avec trois chargeurs chacun). Pour que les PJs s'en tirent, il faut qu'ils n'aient pas tué Wulfgarr...

- Du cinquième jours à la réunion du conseil de sécurité de l'ONU, Wulfgarr restera cloîtré dans l'appartement.

III LES DIFFERENTS PSJ

-HANS WETERBERG

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
13	12	13	12	12	14	13	12	11

Taille: 1,77 m, Poids: 74 Kg, PdV: 18, Pts de survie: 7
Age: 33 ans

Hans est un Inspecteur du GSG9 (GIGN Allemand) affecté à Interpol, il a entendu Mc Clintock et a pris cinq jours de congé pour enquêter sur WULFGARR. Il est sous les ordres du lieutenant Barry du F.B.I., lui aussi en vacance.

Il n'a besoin de personne en Kawasaki ZXR750.

Il est armé d'un pistolet SIG P228 dans un étui rigide.

Valeur: 227 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
LOIS ALLEMANDES	05	+1
LOIS INTERNATIONALES	06	+1
TENNIS	06	+1
Armes de guerre	05	+1
Pistolets	07	+2
Entraînement au combat	04	---
Corps à Corps	07	+2
Motos	xx	+1
Conduite de combat	06	+1
Voitures	xx	+1
Premiers Soins	xx	+1
ALLEMAND	06	+1
Anglais	05	+1
Autres Habilités/Aptitudes	30	Var.

-ROBERT BARRY

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
14	13	12	12	13	13	12	13	12

Taille: 1,95 m, Poids: 96 Kg, PdV: 20, Pts de Survie: 12
Age: 38 ans

Robert Barry, "Bob" pour les intimes, est depuis dix ans au FBI, son affectation actuelle concerne la sécurité de l'ONU. Convaincu par Mc Clintock que WULFGARR va reprendre du service, il a pris cinq jours de congé pour enquêter sans l'accord de ses supérieurs. Il est totalement opposé au fait que les joueurs fassent eux mêmes justice mais ne refusera pas forcement de travailler avec eux (les informations étant transmises des PJs à lui, mais pas l'inverse).

Sa Corvette ZR1 grise lui assure des poursuites à son avantage.

Il est armé d'un Beretta 93R dans un étui rigide, l'arme sur la gauche, la crosse et un chargeur supplémentaire sur la droite, ceci faisant deux bosses (sont-ce deux P38?).

Valeur: 283 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
LOIS FEDERALES US	06	+1
LOIS N-Y, New Jersey, DC	06	+1
LOIS Conn., Penn., Delaware	05	+1
LOIS New Hamp., Iowa, Maine	05	+1
LOIS N-Dako., Rhode Is., Kent.	05	+1
LOIS Nev., Cal., Ohio	05	+1
TENNIS	05	+1
GOLF	06	+1
SCIENCES POLITIQUES	06	+1
Pistolets	08	+2
Entraînement au combat	04	---
Corps à corps	07	+2
Voitures	xx	+1
Conduite de combat	07	+1
Premiers Soins	xx	+1
Reconnaitre les faux	06	+1
Séduction	06	+1
ANGLAIS	05	+1
Allemand	07	+1
Français	07	+1
Connaissances locales	06	+1
Psychologie/Diplomatie	07	+1
Autres Habilités/Aptitudes	20	Var.

-YANN KERBADEC (Rudolph Weinart, WULFGARR)

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
15	14	15	12	13	14	13	15	13

Taille: 1,97m, Poids: 99 Kg, PdV: 24, Pts de Survie: 18
Age: 37 ans

Yann Kerbadec, breton, fils de Pierre et Marie Kerbadec, né à Brest le 26 Juin 1956, éleveur de cochon: telle est la nouvelle identité de WULFGARR. Grâce à l'opération de chirurgie plastique qu'il a subie, ses oreilles sont collées, son nez réduit et ses yeux noirs. De plus, il s'est décoloré les cheveux et utilise des chaussures qui lui font gagner trois centimètres. Son entraînement n'a pas souffert de son inactivité forcée pendant les cinq dernières années.

Il dispose d'une Buick Electra Park Avenue.

Mais il reste fidèle à une de ses coutumes, le port de deux P38 en étui rigide.

Connaissances locales: Europe, Amérique, Asie, Afrique, Océanie.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
EQUITATION	06	+1
SCIENCES MILITAIRES	07	+1
SCIENCES POLITIQUES	07	+1
SKI DE PISTE	07	+1
SKI NAUTIQUE	06	+1
TABLEAUX	06	+1

-SHIN MEI

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
13	11	12	12	11	13	12	13	13

Taille: 1,76m, Poids: 68 Kg, PdV: 19, Pts de Survie: 12
Age: 29 ans

Shin Mei, compagne de longue date de Wulfgarr, est toujours présente discrètement dans les plans de ce dernier. C'est souvent elle qui a sauvé son ami d'une arrestation en bonne et due forme. Elle est, d'ailleurs, à ce titre, responsable de la mort des six hommes de Scotland Yard. On peut facilement admettre que sa cruauté (et son manque de scrupules) provient d'une forme de folie violente communément appelée Sociopathie. En fait, elle est complètement folle et obnubilée par son envie de tuer. Toutefois, elle est très liée à Wulfgarr pour diverses raisons.

Elle protège Wulfgarr et le suit dans une Pontiac Firebird bleue métallisée.

Elle est armée d'un Dragunov SVD équipé d'une lunette Swarovski 3-12x et d'un Glock 17 en étui semi-rigide.

Valeur: 263 points d'expérience.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	08	+3
Pistolets	08	+3
Pistolets main faible	06	+3
Entraînement au combat	08	---
Corps à corps	08	+2
Grenades	07	+2
Couteaux	08	+1
Motos	xx	+1
Voitures	xx	+1
Camions	xx	+1
Conduite de combat	09	+1
Nage	10	+1
Plongée	xx	+1
Premiers Soins	xx	+1
Ouvrir Serrures/coffres	08	+2
(Se) Déguiser	07	+1
Séduction	07	+1
Connaissances Locales	10	+1
ALLEMAND	07	+1
Anglais	07	+1
Français	09	+1
Arabe	06	+1
Russe	06	+1

Valeur: 351 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
EQUITATION	07	---
JEUX	05	+1
SCIENCES MILITAIRES	06	---
SCIENCES POLITIQUES	06	---
VOLLEY-BALL	06	+1
Armes de guerre	09	+2
Entraînement au combat	06	---
Grenades	07	+1
Bateaux à moteurs	06	+1
Corps à corps	09	+2
Couteaux	05	+1
Discrétion	06	-1
Nage	07	---
Pistolets	08	+2
Plongée	xx	---
Premiers Soins	xx	---
Voitures	xx	+1
THAILANDAIS	06	---
Allemand	07	---
Anglais	07	---
Ouvrir serrures/coffres	05	+1
Economic/Affaires	06	---

-Agent de Police New-Yorkais

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
10	10	11	09	08	11	10	12	09

Taille: 1,72m, Poids: 70 Kg, PdV: 14, Pts de Survie: 2

Age: Var. ans

Equipé d'un fusil à pompe (Winchester Defender, à balle Slug, c12E) pour deux policiers dans une voiture, chacun ayant aussi une arme en .357 Magnum plus une matraque.

Valeur: 161 points d'expérience.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
LOIS N-Y, New Jersey, Conn.	04	-1
Conduite de combat	03	---
Corps à corps	04	---
Fusils à pompe	02	+1
Pistolets	04	+1
Premiers Soins	xx	---
Voitures	xx	---
ANGLAIS	05	-1
Autres Habilités/Aptitudes	25	var.

-Membre des SWAT:

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
12	11	12	12	10	13	11	12	09

Taille: 1,80m, Poids: 82 Kg, PdV: 16, Pts de Survie: 6-8

Age: Var. ans

Equipé d'un armement variable comprenant généralement un pistolet à grande capacité (genre Beretta 92F) et une arme plus lourde (MP5 ou M16). Ils sont utilisés dans la lutte contre le grand banditisme et le terrorisme.

Valeur: 212 points d'expérience.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
LOIS N-Y, New Jersey, Conn.	04	-1
Armes de guerre	06	+2
Entraînement au combat	04	---
Corps à corps	06	+2
Pistolets	06	+1
Premiers Soins	xx	---
Voitures	xx	---
ANGLAIS	05	---
Autre langue	03	---
Autres Habilités/Aptitudes	50	var.

-CHARLES Mc CLINTOCK

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
11	9	10	11	14	11	13	10	10

Taille: 1,74m, Poids: 82 Kg, PdV: 15, Pts de Survie: 5

Age: 61 ans

Charles Mac Clintock est un ancien inspecteur principal de Scotland Yard. Anciennement spécialisé dans la lutte contre le terrorisme, il a été mis en préretraite après une tentative d'arrestation échouée contre Wulfgarr car son équilibre psychologique semblait atteint. Suite au décès de certains de ces hommes, il voue une haine féroce contre les "Mercenaires" de tous types. Par contre, il est le seul à connaître l'existence de Shin-Mei ainsi que son visage. Il sait que celle-ci est Hindouïste Thaïlandaise et qu'elle protège Wulfgarr. Il raconte actuellement à qui veut l'entendre que Wulfgarr va s'attaquer à l'ONU.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
LOIS BRITANNIQUES	07	+1
LOIS INTERNATIONALES	06	+1
CRIMINOLOGIE	06	+1
Voitures	xx	+1
Premiers Soins	xx	+1
Reconnaître les faux	05	+1
ANGLAIS	06	+1
Allemand	05	+1
Psychologie/Diplomatie	08	+1
Autres Habilités et Aptitudes	42	var.

Il n'est plus armé.

Valeur: 209 points d'expérience

IV CONCLUSION

IV.1 Calcul des points d'expérience

Il est possible que les joueurs aient manqué Wulfgarr, en ce cas, ce dernier sera arrêté par Barry et Weterberg (mais Shin Mei restera introuvable...) la veille de la réunion.

En admettant que les PJs aient réussi la capture de Wulfgarr, ils pourront compter sur l'amitié du Capitaine Hegermeyer, du Consul Général de Suisse à Paris, ainsi que des deux inspecteurs d'interpol si les relations avaient été bonnes lors de leur rencontre.

Le calcul des points d'expérience devra être effectué de la manière suivante:

-Hans Weterberg et Robert Barry s'ils sont devenus les amis des PJs ou si les PJs ont réussi à fuir après avoir tué Wulfgarr (soit 510 points).

-Wulfgarr, si celui-ci a été tué ou capturé par les PJs (soit 351 points).

-Shin Mei, si celle-ci a été tuée ou capturée par les PJs (soit 263 points).

-Charles Mc Clintock, si les PJs ont obtenu de lui l'existence de Shin Mei et sa description (soit 209 points).

-Les vingt membres des SWAT si les PJs ont tué Wulfgarr et ont pu fuir (soit 4240 points), mais un mandat d'amener international sera lancé après les PJs.

-Si les PJs ont neutralisé Wulfgarr avant l'arrivée des policiers mais ne l'ont pas tué, la moitié des points d'expérience des SWAT sont gagnés (soit 2120 points).

Comme quoi, si les PJs tuent Wulfgarr, ils auront plus de points d'expérience que s'ils le laissent en vie, mais en auront besoin pour fuir les forces de l'ordre du monde entier et n'auront pas gagnés de précieux contacts.

IV.2 Epilogue

Dans le cas où les PJ auraient tué Wulfgarr et ne seraient pas prisonniers, en plus d'Interpol, les joueurs auront à leurs trousses Shin-Mei si celle-ci est encore en liberté.

De toutes façons, si Shin Mei réussit à s'enfuir et que les PJs soient la cause de la capture de Wulfgarr, elle leur vouera alors une haine féroce et indélébile. Elle mourra alors longuement (disons, le temps de deux ou trois aventures), une vengeance cruelle et efficace

(servant de base à une autre aventure) et permettant bien sûr de faire jouer une mission solo à un personnage se croyant en vacances (et soudainement, on lui tire dessus...). Attention toutefois à laisser une chance de survie au susdit personnage, par chance, la première balle le loupe et il peut ainsi commencer une partie d'un jeu connu sous le nom du Chat et de la Souris (étant lui-même tantôt chat, tantôt souris...).

DOSSIER 9728 XD 34-T

Suspect N°186 688

Dossier N°9728 XD 34-T

Sujet: WEINART Rudoldh Dieter Franz

Sexe: Masculin

Né le: 11 juin 1954 à Francfort

Taille: est. 1,95 m

Poids: est. 90 kg

Observations: Bruns, yeux bleus, oreilles décollées, nez proéminent.

Informations:

Plus connu sous le nom de "Wulfgarr", terroriste international, Rudolf Weinart a un passé assez varié. Après des études de langues passées entre l'Université de Munich et celle de Nanterre (banlieue parisienne). Il rejoignit des précurseurs en matière de terrorisme (connus sous le nom de "bande à Bauder").

Il commença vers 1979 à travailler en tant qu'indépendant pour le compte de diverses organisations terroristes notoires (I.R.A., O.L.P., Mossad, et R.A.F.). Voir les dossiers N° 728 80, 734 80, 756 81, 122 82 et 167 85/85b.

En 1983, l'Inspecteur Harry Callagan et deux hommes du L.A.P.D. ont trouvé la mort dans l'exercice de leurs fonctions alors qu'ils venaient d'arrêter un individu présumé être "Wulfgarr". Nous soupçonnons par conséquent l'existence d'un complice.

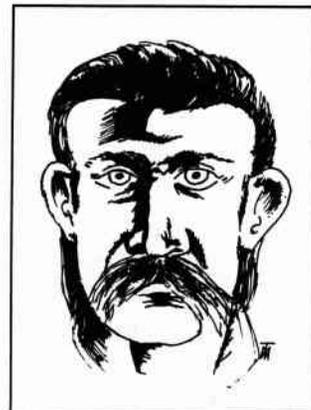
En 1986, suite à l'attentat du Magasin C&B de Londres, l'Inspecteur Mc Clintock de Scotland Yard échoua dans une tentative d'arrestation dans des circonstances mal définies.

Au total, les morts de plus de 110 personnes peuvent lui être imputées, par conséquent, il est sous le coup d'un mandat d'amener international. Toutefois, depuis 1986, il semble qu'il n'ait effectué aucun attentat.

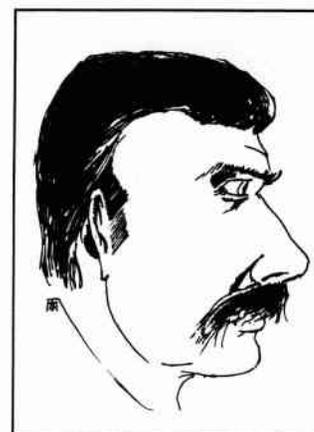
Attention, aucune action ne doit être attentée contre lui en présence de civils car il ne fera pas cas de ceux-ci.

Méthode d'Action:

Il semble, d'après les éléments fournis par les services anglais, que Wulfgarr travaille généralement toujours de la même manière. En effet, il a pu être déterminé que ce dernier faisait le tour des boîtes de nuit huppées de la ville dans laquelle il préparait un attentat. Et ce dans le but de trouver une innocente jeune femme assez aisée pour s'installer chez elle une semaine avant l'attentat. De plus, il a coutume, pour authentifier ses meurtres, d'expédier à nos services les deux chargeurs de ses deux pistolets (des P38 Walther) tout en laissant les douilles sur le lieu du crime.



186 688 Face



186 688 Profil



ANNEXE 1 ARMEMENTS NOUVEAUX

1.1 PISTOLETS et REVOLVERS

WALTHER P5

7 200 FF



Arme assez petite, sa puissance de feu reste néanmoins acceptable grâce à l'utilisation d'un calibre puissant (9mm Parabellum). Doté d'une bonne prise en main et d'organes de visée bien manufacturés, elle permet des tirs de riposte ou de défense assez précis jusqu'à 20-25 mètres. Au delà, le canon court ne permet plus vraiment autre chose qu'un tir de dissuasion. Sa portée effective est tout de même de cinquante mètres mais la précision à cette distance laisse un peu à désirer. C'est une bonne arme d'appoint à utiliser avec une arme plus lourde.

WALTHER P5 Compact

8 000 FF



Version réduite d'une arme déjà petite, elle trouve son utilité comme deuxième arme. En effet, plus dissimulable qu'un Beretta 92F, elle utilise la même cartouche et est donc bien plus puissante qu'un pistolet en 7,65 (comme le PPK de la même firme) voire en .25 ACP. De surcroît, elle permet à l'utilisateur d'un PA de grande puissance (92F, Mdl28DA etc...) d'avoir qu'un type de cartouche pour son arme principale et pour la deuxième. Son canon très court en fait une arme de défense plus qu'une arme de combat.

COLT PYTHON 6"

8 200 FF



Le légendaire Colt Python, avec son épaisse bande de ventilation sur le canon, est proposé avec un canon de deux pouces et demi, de quatre pouces et de huit pouces en plus de la version six pouces illustrée ci-dessus. Les prix sont respectivement de: 7680 francs, 7900 francs, et 8540 francs. Ce sont des armes culte dotées d'une réputation bien méritée de fiabilité et de précision même si la version deux pouces et demi semble un peu dérisoire pour utiliser une cartouche comme la .357 Magnum.

SIG P228

7 400 FF



La firme suisse SIG, réputée pour avoir sorti de ses bureaux d'études de nombreuses armes de qualité, a réalisé ici un très bon PA, qui n'est en fait qu'une version allégée du SIG P226 à 15 coups. La réputation de fiabilité et de robustesse des armes de la marque depuis le P210 ne souffre pas à cause de ce nouvel arrivant. En effet, le SIG P228 est non seulement solide et fiable, mais il est aussi agréable à utiliser car sa précision et sa prise en main sont toutes deux d'un très bon niveau.

1.2 FUSILS et MITRAILLEUSES

ARMALITE AR-10

24 000 FF



L'AR-10 a été conçu comme un fusil d'assaut en calibre 7,62 OTAN dès le départ, ce qui, dans les années cinquante était un concept nouveau. Bien qu'ayant été vendu à différents pays en petite quantité (Burma, Nicaragua, Portugal, et Soudan), il n'a jamais eù un gros succès. Par contre, il fut à la base de bien des points du Colt M16 (qui est en fait l'AR15 Armalite produit sous

CETME AMELI

68 000 FF



L'Ameli est une arme espagnole de bonne qualité, légère et efficace. Elle utilise la cartouche SS109 en bandes libres et en boîtes de 100 ou de 200 cartouches. Disposant d'un bipied et d'un

Carabine FRANCOTTE "RIMAG"

45 000 FF



Carabine surpuissante digne des académiciens voulant faire des Safaris en Afrique, sa cartouche .460 Weatherby Magnum est beaucoup plus puissante et meurtrière que la 7,62 OTAN, par exemple (environ quatre fois l'énergie cinétique).

licence car la firme ne pouvait le fabriquer en nombre suffisant). En bref, c'est devenu une arme de collection, précise et fiable, mais les modèles restants sont généralement en mauvais état. Ce dernier point me pousse à dire qu'une dépense supplémentaire de 2 à 3 mille francs sera généralement utile pour disposer d'une arme en parfait état.

canon changeable en cinq secondes, elle a été conçue comme une mitrailleuse d'assaut légère permettant de soutenir une escouade avec une arme d'appui portant jusqu'à mille mètres.

Son utilisation principale est donc la chasse d'animaux robustes (Eléphants, Buffles, Lions etc...) et, du moins pour certains, de compagnons de chasse...

1.3 ACCESSOIRES DES ARMES

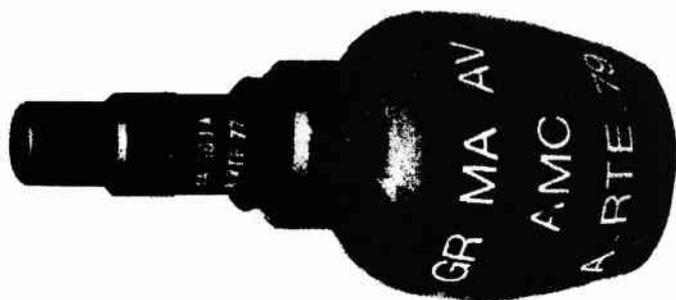
1.3.1 Chargeurs nouveaux:

Chargeurs et bandes de munitions							
T	Coups	Pds V	Pds P	Prix	Cart.	Origine	Armes pouvant l'utiliser
-	8	74	170	155	9x19	R.F.A.	WALTHER P5/P5 Compact
-	13	85	241	340	9x19	Suisse	SIG P228
D	20	230	710	920	7,62x51	U.S.A.	AR-10/ FN FAL etc...
F	200	600	3000	980	SS109	Espagne	CETME Ameli
	100	350	1550	750			
-	18	80	296	280	9x19	U.S.A.	BERETTA 92F
-	15	75	255	320	9x19	U.S.A.	BROWNING GP35

Nota: les chargeurs pour le Beretta 92F et le Browning GP35 sont fabriqués par la société Ram-Line et ne dépassent pas de l'arme...

1.3.2 Divers:

Type 241 Ruggieri blinding Grenade 1 200 FF



La Type 241 est petite, 12cm de haut sur cinq de diamètre. Le principe de fonctionnement est simple, il faut enlever la goupille puis appuyer sur le dessus et jeter la grenade sans oublier de se protéger les yeux. En effet, une seconde et demi plus tard, un flash de cinq millions de Candelas apparait pendant quelques centièmes de seconde. Ce flash est suffisant pour détruire (bruler) les yeux d'un porteur de lunettes à intensification de lumière de première génération, il éblouit pendant 5 à 10 minutes (suivant la CO) le porteur de lunettes de deuxième génération et n'opère pas sur les filtres de lunettes de troisième génération. Sur une personne non équipée de lunettes I.L., l'éblouissement durera de 1 minute sur quelqu'un ayant 15 en CO à 3 minutes sur une cible avec 5 en CO. Poids: 100g.

Viseur Guttersnipe: 1 200 FF

ce viseur est constitué par une ligne de mire encadrée sur toute sa longueur, il est facile de l'adapter à tous les PA de plus de 17 cm. Il permet d'enlever les organes de visée du PA et de tirer en gardant les deux yeux ouverts. Toute arme équipée d'un tel viseur n'a pas de modifications à la RA et au DI, mais un modificateur de -1 en TO. Le tout pour un poids supérieur de 55 g pour un PA de 17 à 22 cm, 70 g pour un PA plus long.

AN/PVS-7 Cyclops night vision goggles 38 000 FF

L'AN/PVS-7 utilise un tube unique transformant ce que l'on voit par ce tube en un rendu binoculaire pour les yeux. Le champs de vision étant bon (40°), la vision étant parfaite de 25cm à la distance visible en plein jour. Fonctionnant avec deux piles Alkalines de 1,5V pendant environ 15 heures, son tube de troisième génération offre l'avantage d'éviter les éblouissements consécutifs à l'utilisation d'un simple Flash d'appareil photo ou d'une Grenade Type 241. Ceci explique peut-être son prix prohibitif. Son poids est de 765 grammes.

1.3.3 Nouvelle Munition:

Désignation	Dimensions	Prix d'une boîte	Boîte de	Poids
.460 Weath. Mag.	11,17x78	480	12	78 g

1.3.4 Lunettes de visée:

HAKKO B3W-1520 1,5x

2 100 FF



Lunette de grossissement 1,5, idéale pour des tirs à courtes portée, elle est utilisable de 10 à 400 mètres. Son poids est de 350 grammes et sa longueur est de 24 cm. Elle donne un bonus de un à la touche et son champ visuel est de 24 m à une distance de cent mètres.

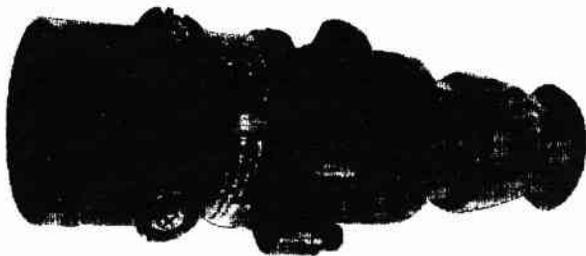
HAKKO B3W-4420 4x

2 150 FF

Lunette à grossissement fixe de 4 x, utilisable de 10 à 600 mètres et pesant 415 g. Sa longueur est de 31 cm. Elle donne un bonus de 2 à la touche et dispose d'un champ visuel de 9,5 m à une distance de 100 m.

AN/PVS-4

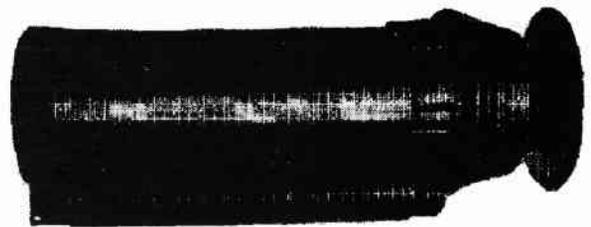
14 000 FF



En service dans l'US Army et l'USMC, elle dispose d'un grossissement de 4 avec un tube à I.L. de 2^{ème} génération. Sa portée va de 25 m à 600 mètres. Son poids étant de 1,5 kg et sa longueur de 24 cm. Son autonomie est de 12 heures. Son champ visuel est de 9 m à une distance de 100 m. Elle confère un bonus de 2 à la touche.

ARMSCOR MNV

8 000 FF



L'Armscor Miniature Night Sight fabriquée en Afrique du Sud est prévue pour un usage anti-terroriste. Son poids de 1,1 kg montée en fait une lunette à intensification de lumière (2^{ème} génération) particulièrement légère. Son grossissement étant fixe (x2,6), une grande simplicité à pu être atteinte, et deux piles 1,5V suffisent pour assurer une autonomie de plus de 60 heures. Ayant une longueur de 20 centimètres et demi, elle peut facilement être montée sur un PM. Son rendement est bon de 2 m jusqu'à 200m. Son champ visuel à 100 m est de 10,5 m. Elle donne un bonus de 2 à la touche.

HAKKO B3W-8560 8x

2 850 FF

Avec un grossissement de 8, la B3W-8560 permet une visée précise à partir de 10 m jusqu'à 1000 mètres. Pesant 540 grammes et ayant une longueur de 34,5 centimètres, elle dispose d'atouts non négligeables. Son champ visuel à 100m est de 4 mètres et elle donne un bonus de 2 à la touche.

HAKKO B3FW-1556 15x

3 650 FF

Idéale pour le tir à des distances allant de 10 à 1200 mètres, elle allie un poids élevé de 730 grammes à une longueur imposante de 40,5 centimètres. Elle offre un bonus de 3 à la touche et un champ visuel à 100 mètres de 2,7 mètres.

Caractéristiques des armes

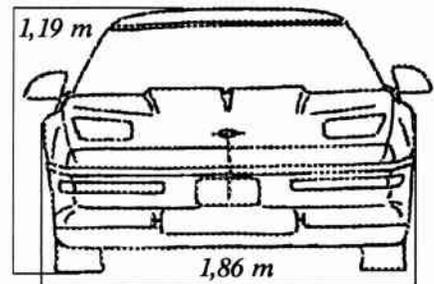
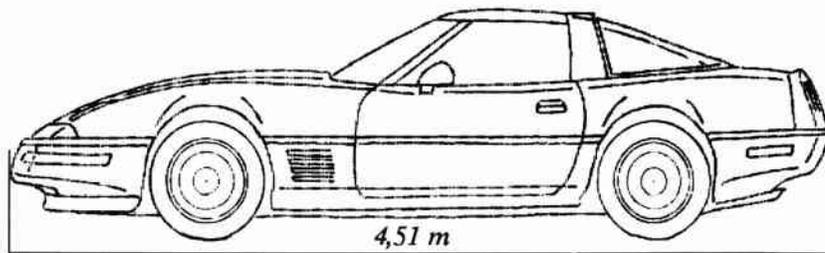
NOM DE L'ARME	TYPE	E	TO	C TIR	MUNI	PDS	LNG	DGT	B.P	C.P	M.P	L.P	R	C	RA	DI	CART
WALTHER P5	PA	2	0	2	8	0,72	18,0	0	0-2	9	20	45	2	--	+1	+1	9x19
WALTHER P5 Compact	PA	2	0	2	8	0,71	16,8	0	0-2	7	18	45	2	--	+1	+2	9x19
SIG P228	PA	2	0	3	13	0,75	18,0	0	0-2	9	20	50	2	--	+1	0	9x19
COLT PYTHON 2 ^{1/2}	R	1	0	2	6	0,93	20,3	+1	0-2	8	20	35	3	--	+1	-1	,357 MAG
	R	1	0	2	6	1,07	24,1	+1	0-3	10	23	45	3	--	-1	-2	,357 MAG
	R	1	0	2	6	1,22	29,2	+1	0-4	13	30	55	3	--	-2	-2	,357 MAG
	R	1	-1	2	6	1,33	34,3	+1	0-6	15	35	90	3	--	-3	-3	,357 MAG
ARMALITE AR-10	FA	2	-1	2	20	4,10	103,0	+1	0-17	80	260	650	2	D	-8	-10	7,62x51
				10-20													
CETME AMELI	MI	3	0	10-40	Bande	6,94	97,0	0	0-19	80	400	1000	5	F	-8	-9	SS109
FRANCOTTE RIMAG	F	1	-2	1/2	3	3,80	128,0	+5	0-50	150	400	850	5	--	-9	-13	,460 WMAG

Caractéristiques des véhicules

VEHICULE	TYPE	CAS 0	CAS 1	CAS 2	CAS 3	CAS 4	CAS 5	CAS 6	MAX	RES	VILLE	90	120	PDV	POIDS
CHEVROLET Corvette ZR-1	4x2	-5	-6	-6	-4	-5	-6	-4	295	76	22,0	10,0	14,0	37	1571
CADILLAC Sixty-Special	4x2	-2	+2	+1	+4	+2	+5	+5	180	68	20,0	11,0	16,5	43	1656
PONTIAC Firebird	4x2	-2	-1	-2	-2	-2	-2	-1	180	59	14,5	9,0	13,0	33	1540
PONTIAC Trans-Am GTA	4x2	-3	-3	-3	-2	-2	-2	-2	220	59	17,0	10,0	15,5	35	1610
BUICK Elektra Park Avenue	4x2	-2	-1	-1	-1	+1	+1	+2	187	68	16,0	9,5	12,0	34	1540
KAWAZAKI 750 ZXR	2x1	-2	-5	-2	-3	-2	---	-5	234	20	7,5	4,2	5,2	6	194

ANNEXE 2 LES VEHICULES

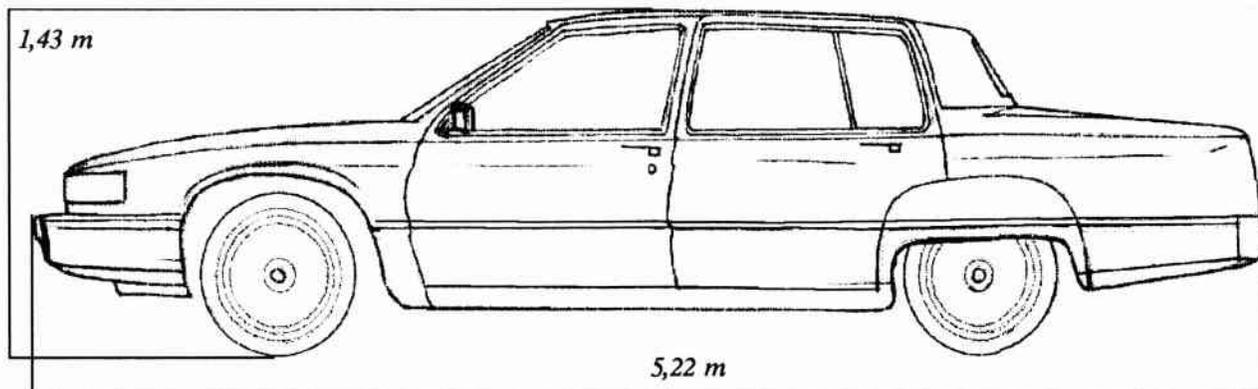
CHEVROLET CORVETTE ZR1 280 000 FF



La "vette" a, au fil des ans, su évoluer pour avoir enfin une esthétique fabuleuse ainsi qu'une excellente tenue de routé. Avec son gros V8 de 5,7 l, la ZR1 dispose d'une puissance de 375 chevaux et d'un couple monstrueux (51,1 Mkg), une Ferrari Testarossa n'a que 370 chevaux et 46 Mkg de couple... Sur la corvette, le moteur est placé à l'avant, ce qui est original pour une aussi grande sportive et la boîte 6 vitesses lui permet d'atteindre les 290km/h et d'effectuer le 0 à 100 km/h en 4 secondes et demi (pour mémoire, la

Testarossa effectue le 0 à 100 en 5"7. Un coffre respectable (510 l) permet aux deux personnes prenant place à bord d'emporter de nombreux bagages. Son équipement luxueux en série (Toit ouvrant en deux parties, Radio Cassette et lecteur de CD Stéréo, Intérieur Cuir, Régulateur de vitesse etc...) lui permet d'assurer un maximum de confort de conduite, mais hélas, son réservoir offre une autonomie assez faible en conduite sportive.

CADILLAC Fleetwood Sixty Special 480 000 FF

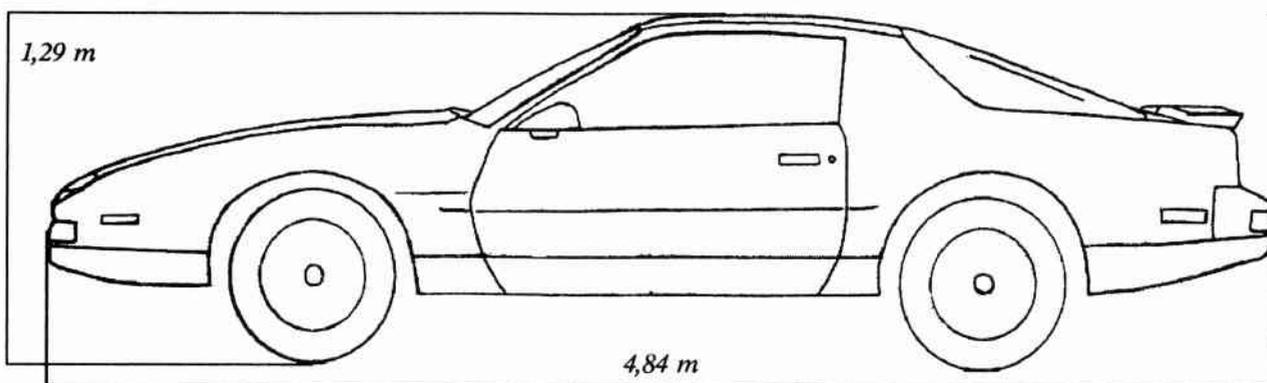


La Cadillac Fleetwood Sixty Special est le haut de gamme de chez General Motors, elle offre six places confortables dans le plus grand habitacle dont dispose une traction avant. Avec son intérieur cuir, ses sièges avant réglables en 22 points, son équipement Radio Cassette Stéréo, et bien d'autres gadgets électroniques (appui têtes avant réglables...), elle offre un confort digne des grandes berlines anglaises. Sa carrosserie peinte

en deux tons ajoute un peu au luxe que sa taille et sa forme semblent exprimer. Son coffre de 521 dm³ et son moteur V8 de 4,9 l (200 ch) en font une berline grande routière de choix. Avec des dimensions plus que respectables, sa largeur d'un mètre quatre vingt cinq et sa longueur l'empêchent de circuler dans les petites ruelles obscures.

PONTIAC FIREBIRD

180 000 FF

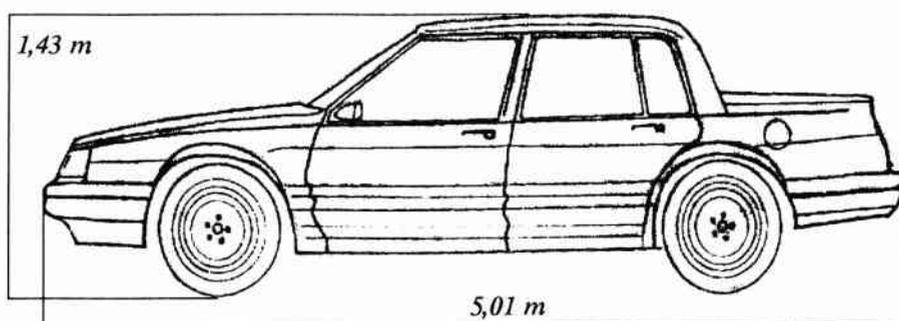


Digne héritière des purs sangs américains que sont les Camaros et autres Trans-Am des années 70, elle dispose d'un design très agressif avec un avant digne de la "Batmobile". Son gros V8 de 5l et 170 ch offre des performances un peu faibles mais c'est le bas de gamme. Pour seulement

BUICK Electra Park Avenue

380 000 FF

70000 Francs de plus, vous aurez le modèle Trans-Am GTA doté d'un V8 de 5,7l et 240 chevaux. Avec une largeur d'un mètre quatre vingt quatre, sa vue frontale impressionne. Son coffre varie de 350 l à 880 l si l'on sacrifie les deux petites places arrière.

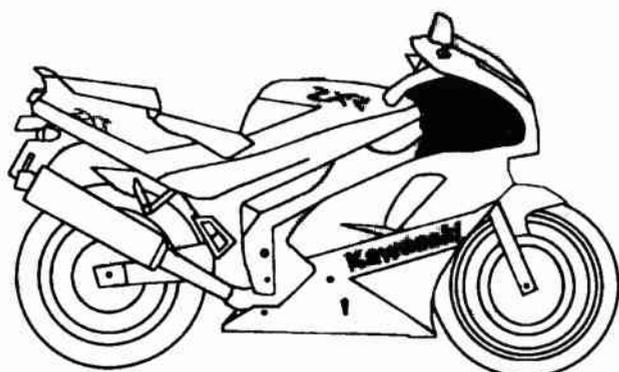


Avec son intérieur velours et bois, la Park avenue représente une certaine notion de l'"American Way of Life", celle de la grande berline spacieuse, capable de rouler sur les "Highways" comme sur les routes secondaires grâce à sa suspension évolutive. Dotée d'un coffre de 464 l, elle peut facilement accueillir les bagages de 4 à 5 personnes. Sa largeur d'un mètre

KAWASAKI 750 ZXR

57 650 FF

quatre vingt quatre l'empêche toutefois de se faufiler dans les petites ruelles citadines. Sa conception avec en série tous les gadgets américains (lève-vitres élec., Radio cassette, régulateur de vitesse, volant réglable, climatisation etc...) en fait une berline agréable et typiquement américaine.



La Kawasaki 750 ZXR est une véritable bête de course, en fait, elle dispose d'une précision de conduite et d'une rigidité globale inégalée. Toutefois, son moteur de 100 chevaux semble un peu manquer de puissance pour utiliser pleinement les atouts précités. Son rapport prix/équipement est très bon mais hélas, son comportement très sportif nuit à l'agrément de la conduite, donc pas de long trajets avec ce tape-cul... En bref, sa conception en tant que sportive la rend peu polyvalente.

ETATS UNIS

Capitale: WASHINGTON

Population: 240 000 000

PNB/Hab.: 14 500 \$ (79 750 FF)

Superficie: 9 385 000 km²

Langues: Anglais

-Régime Politique: Régime présidentiel, stable et pseudo-démocratique. Les États-Unis sont une république fédérale regroupant cinquante états, auxquels il faut ajouter le District de Columbia, et les territoires extérieurs (Porto-Rico, Guam, Samoas, et Iles Vierges).

-Presse et Médias: Nombreux journaux, nombreuses chaînes Audiovisuelles dont une grande majorité sont payantes. Invasion de la publicité et des jeux pour attardés mentaux, censure arriérée et goût de l'actualité-spectacle poussé à son paroxysme. Nombreux Télé-évangélistes aux moeurs et motivations typiquement américaines (le "fric et le cul"), serait ce contradictoire?

-Justice: Un système de caution permettant à l'état de gagner de l'argent tout en mettant en liberté des escrocs et autres criminels rend l'efficacité de la justice américaine assez dérisoire. De plus, le principe des prisons privées permet aux criminels aisés de purger leur peine dans un hôtel quatre étoiles (voire cinq). La peine de mort étant en vigueur dans certains états, les collaborations entre les juridictions des différents tribunaux (Comtés, Etats, Fédéraux) peuvent laisser à désirer.

-Renseignement: Les Etats-Unis sont probablement le pays (avec l'ex-U.R.S.S.) où la violation de la vie privée par les autorités fédérales est constante. En effet, la toute puissante NSA (National Security Agency) écoute quasiment toutes les communications téléphoniques de et vers l'étranger. La CIA (Central Intelligence Agency) est au même titre que le KGB un état dans l'état ne respectant qu'une seule règle, la sienne. Cette dernière aurait été, selon des médisants, à l'origine des assassinats de J.F. Kennedy (qui voulait un contrôle parlementaire des activités de la CIA), d'Olof Palme, et de Salvador Allende (alors président élu du Chili, remplacé par un fervent démocrate pro-américain: Pinochet). De plus, la CIA n'est pas censée opérer sur le territoire des EU, la tâche de contre-espionnage étant dévolue au FBI, en réalité, la rivalité des deux services en ce domaine peut faire échouer bien des arrestations.

-Police: Système là encore entravé par une trop grande indépendance des juridictions. Chaque état est en effet divisé en Comtés ayant chacun un Shérif (chef de la police) contrôlant une police incapable de sortir du Comté, chaque état dispose d'une force de police n'ayant pas accès aux autres états et un certain nombre de services de police fédéraux coiffent le tout (F.B.I et D.E.A. entre autres). Là encore, les coopérations souhaitables entre les différents services sont souvent sujettes à de légers problèmes. De surcroît, la grande variété des lois locales ne permettent pas un fonctionnement optimal. En effet, dans certains états, la détention d'armes, l'homosexualité, le jeu, la consommation d'alcool par un mineur... sont légales, dans d'autres, elles sont illégales, par conséquent, il suffit de passer d'un état à l'autre pour ne plus être poursuivi. Ce qui complique grandement les choses. De plus, si en France, un simple gardien de la paix ou un APJ n'a pas le droit de tirer sauf en cas de menace directe, aux E.U., un simple "Cops" vous calera une balle de .357 Mag ou de .41 Mag dans la tête si vous sortez votre portefeuille un peu rapidement.

-Défense: Avec un budget annuel d'environ 300 Milliards de Dollars (une fois et demi le budget total de la France). Les états-unis disposent de la plus puissante marine mondiale, suréquipée et excessivement onéreuse. L'aviation navale compte le triple d'avions de combat que l'aviation Française (soit vingt fois notre aéronavale). L'US Air Force compte près de 6500 Avions de combat, et l'armée dispose en temps de guerre de près de deux millions d'hommes en comptant les différentes gardes nationales placées en temps de paix sous l'autorité des gouverneurs d'états. Un tel arsenal permet d'envahir impunément des états ridicules comme la Grenade ou le Panama mais pas de mater des "nains jaunes" belliqueux (Corée, Viet-Nam). L'Arsenal nucléaire des états-unis est impressionnant, mais, bien qu'officiellement, son inutilité quasi-totale ne soit pas reconnue, les gouvernants semblent être décidés à en éliminer la majeure partie. Les Etats-Unis sont membre de l'OTAN et de l'ANZUS (Australia, New-Zealand, USA). Membre permanent du conseil de sécurité de l'ONU.

-Santé: Nombreuses Cliniques et "Instituts" privés offrant des services d'une qualité correspondante à la somme payée. Toutefois, les Hôpitaux publics existent et sont, dans certains états, très bon marché et très bien équipés. Le personnel Médical est généralement très compétent.

-Forces Politiques: deux grands partis, le parti républicain (de la droite modérée à l'extrême droite) et le parti démocrate (du centre-droit à la droite libérale) se partagent le pouvoir de façon démocratique (quelle différence avec une URSS dans laquelle on pouvait voter pour un "communiste" modéré ou pour un "communiste" dur?). Ils cotoient un nombre de forces para-politiques non négligeable comme le KKK ou encore des mouvements para-militaires dont les motivations sont des plus variées (néo-nazis, renversement du gouvernement cubain: baie des cochons...). De surcroît, les "lobby" détiennent en fait en sous main le pouvoir ("lobby" juif, militaro-industriel, porto-ricain, mafieux etc...).

-Télécommunications: Réseau téléphonique très développé mais privatisé, des problèmes existent souvent pour les communications d'un état vers un autre. Prix assez élevés.

-Divers:

Siège de l'ONU New-York.
Siège de la C.I.A. près de Washington.
Siège de la N.S.A. près de Washington.
Pentagone en banlieue de Washington (QG Militaire).
Siège de la N.A.S.A. à Houston.

-Transports: Malgré la décision d'adopter le TGV au Texas, les transports Ferroviaires servent essentiellement au fret commercial car la lenteur des trains se fait sentir lors des longs trajets. De plus, le citoyen américain semble préférer de très loin l'avion puis le bus pour ses déplacements. Les tarifs des lignes intérieures sont d'ailleurs assez bas (le fait que trois des cinq plus grandes compagnies aériennes mondiales ne s'occupent que du trafic intérieur US y est pour quelque chose). Pour ce qui est des transports en commun, la disparité de la qualité et du prix du service est énorme. La limitation à 90 km/h sur des autoroutes rectiligne permet au choix, de s'endormir et d'entrer en collision avec un véhicule plus lent, ou de se faire arrêter par les forces de l'ordre. La limitation en ville varie selon les états.

Difficulté a appliquer à un jet de connaissances locales pour trouver:
(A) des faux papiers, (B) des armes, (C) de la drogue

VILLE	A	B	C	VILLE	A	B	C
WASHINGTON (D.C.)	4	4	2	LANSING (Mic.)	7	7	6
ALBANY (NY)	6	7	5	Détroit (Mic.)	3	3	2
New-York (NY)	4	5	2	SACRAMENTO (Cal.)	4	3	5
BOSTON (Mass.)	3	6	4	San Fransisco (Cal.)	4	5	3
DOVER (Del.)	4	5	5	Los Angeles (Cal.)	5	5	2
PIERRE (Dak. Sud)	7	4	6	San Diego (Cal.)	7	3	4
TRENTON (NJ)	6	5	5	HONOLULU (Haw.)	7	4	4
Philadelphie (NJ)	4	5	2	INDIANAPOLIS (Ind.)	4	6	4
COLUMBIA (Caro. Sud)	4	5	4	DES MOINES (Iowa)	7	4	4
RALEIGH (Caro. Nord)	6	5	4	HARRISBURG (Penn.)	8	9	8
ATLANTA (Geor.)	4	4	3	Philadelphie (Penn.)	5	6	4
TALLAHASSEE (Flo.)	7	3	5	Pittsburgh (Penn.)	6	6	5
Miami (Flo.)	4	2	2	HARTFORD (Conn.)	7	5	4
Jacksonville (Flo.)	6	3	4	MONTPELIER (Verm.)	10	9	9
Key West (Flo.)	6	3	2	PROVIDENCE (Rho. Is)	5	6	3
MADISON (Wis.)	7	6	4	AUGUSTA (Maine)	9	9	8
Milwaukee (Wis.)	4	5	3	CONCORD (N. Hampsh.)	6	6	7

VILLE	A	B	C
JUNEAU (Alaska)	10	9	9
Anchorage (Alaska)	6	8	7
PHOENIX (Ariz.)	4	2	6
Tucson (Ariz.)	5	2	6
TOPEKA (Kansas)	7	3	8
Wichita (Kansas)	6	2	7
Kansas city (Kan./Misso.)	4	4	7
JEFFERSON CITY (Misso.)	6	9	8
Saint Louis (Misso.)	5	7	4
FRANKFORT (Kent.)	6	8	8
Louisville (Kent.)	4	5	4
CARSON (Nev.)	8	4	7
Las Vegas (Nev.)	4	6	3
Reno (Nev.)	5	2	4
SAINT PAUL (Minn.)	6	5	4
SPRINGFIELD (Ill.)	5	6	4
Chicago (Ill.)	3	3	4
OLYMPIA (Wash.)	6	6	6
Seattle (Wash.)	4	4	4
CHEYENNE (Wyom.)	8	3	4
LITTLE ROCK (Arka.)	7	3	4
AUSTIN (Texas)	7	2	4
Dallas (Texas)	6	2	3
Houston (Texas)	3	1	3
Fort Worth (Texas)	5	2	3
Abilene (Texas)	8	3	5
El Paso (Texas)	3	3	4
SALT LAKE CITY (Utah)	9	10	9

VILLE	A	B	C
DENVER (Color.)	5	4	4
BISMARCK (Dak. Nord)	4	5	8
BOISE (Idaho)	7	5	7
JACKSON (Missis.)	8	6	4
BATON ROUGE (Louis.)	7	4	3
Nouvelle-Orléans (Louis.)	6	4	2
HELENA (Montana)	8	7	6
SANTA-FE (Nouv. Mex.)	3	3	4
LINCOLN (Nebras.)	7	5	5
Omaha (Nebras.)	6	5	4
COLUMBUS (Ohio)	8	8	6
Cleveland (Ohio)	5	4	3
Cincinnati (Ohio)	3	5	4
OKLAHOMA CITY (Okla.)	7	5	4
ANNAPOLIS (Mary.)	7	7	7
Baltimore (Mary.)	4	6	6
RICHMOND (Virg.)	5	4	6
Newport-news (Virg.)	5	4	4
CHARLESTON (Virg. Occ.)	5	5	6
MONTGOMERY (Alab.)	6	5	5
Birmingham (Alab.)	4	5	4
SALEM (Oreg.)	8	7	8
Portland (Oreg.)	4	4	5
NASHVILLE (Tenn.)	5	5	2
Memphis (Tenn.)	4	5	2
Reste du pays	--	--	--

Note: les villes en majuscules sont des capitales d'état.

A: +1 pour un permis (conduite...), +2 pour avoir un "vrai-faux" papier, +2 pour avoir un passeport.

B: +1 pour un PM, +3 pour un F, FA, FSA, et +5 pour une MI et plus ainsi que -2 pour un FP.

C: -2 pour des drogues "douces", 0 pour le Crack, +1 pour la Cocaïne, et +2 pour l'Héroïne.

LE TRAFIC D'ARMES

I Où et Comment se procurer des armes

De nombreux pays ayant instauré une législation très restrictive sur le port et la détention d'armes de toutes sortes, il est parfois nécessaire de sortir de la légalité pour pouvoir disposer des matériels requis lors d'opérations délicates. Dans le cadre des descriptifs détaillant les villes et les pays du monde, une difficulté est donnée pour l'acquisition d'armes, celle-ci s'applique à un jet de "connaissances locales" que le joueur doit réussir s'il veut trouver des armes. Attention, si le joueur veut telle ou telle autre arme en particulier, la difficulté doit s'accroître de 2 pour une arme de poing et de 4 pour une arme longue. Dans la plupart des pays du monde, les armes les plus fréquentes sur le marché noir sont: le Colt 1911A1, le Walther P38 (P1 pesant plus lourd), le Browning GP35, la Kalashnikov AK47, l'UZI, le Colt M16A1 et le FN FAL 50-00.

Ces armes représentent ce que les joueurs vont généralement pouvoir acheter à un prix une à deux fois supérieur au tarif "normal" (soit: prix normal x2 ou x3). Lorsque l'on veut une arme en particulier, le prix sera de 3 à 8 fois le prix normal selon la disponibilité de l'arme, sa taille et ses qualités intrinsèques. Pour trouver des munitions, chargeurs et autres sous composants des armes, la difficulté est celle nécessaire pour trouver des

armes de poings, modifiée par un bonus ou un malus selon que les munitions correspondent à une arme courante ou non (il est facile de trouver des cartouches en 9mm Parabellum et en .45 ACP, et il est très dur de se procurer des munitions pour un Dragunov). En règle générale, si le joueur rate de plus de 5 points sa tentative, il est allé voir un représentant des forces de l'ordre en civil, celui-ci fouillera le PJ et le laissera repartir non sans l'avoir sermonné, s'il n'a rien trouvé d'illégal sur lui. Si le joueur loupe de plus de 10 points, là, il a affaire à un policier plus subtil, ce dernier indiquant au PJ un revendeur bien connu dans la région et il filera le PJ de sorte qu'il puisse effectuer un flagrant délit.

Dans le cas d'un jet réussi de 0 à 5 points, le Maître de Jeu donnera au PJ l'arme la plus courante sauf si le PJ cherchait une arme en particulier (auquel cas, elle est disponible). Si le jet est réussi de plus de 5, alors les armes possibles seront de meilleure qualité (exemple: un Beretta 92F au lieu d'un Colt 1911). Il est aussi important de noter que des armes achetées au marché noir sont souvent connues des services de polices, leur empreinte balistique ayant déjà été relevée sur des balles retrouvées près du lieu d'un "braquage" ou d'un meurtre.

II Comment faire transiter des armes

Un PJ voulant faire entrer des armes dans un pays ou cela est interdit doit d'abord les faire sortir du pays de départ. De nombreuses options s'offrent à lui, selon les cas:

S'il s'agit de passer une frontière terrestre, le risque est en général assez faible si l'on passe en voiture ou en train (on ne détourne pas facilement un train sur Cuba!!) sauf en cas de grève du zèle des douaniers ou si les pays sont en mauvais termes (passer de France en Italie est facile, d'Israël en Jordanie peut s'avérer suicidaire). Si, par hasard, il s'agit de traverser l'Atlantique pour aller des Etats-Unis en Europe, par exemple. Le moyen le plus simple (mais le plus lent), est de réussir un jet de connaissance locales de difficulté 07 pour trouver un cargo de faible tonnage, battant un pavillon de complaisance quelconque (Libéria, Panama...) et ayant un capitaine peu scrupuleux ainsi qu'une destination correspondante au pays d'arrivée souhaité. Ceci sera payant, et le capitaine pourrait être tenté de vous faire passer par dessus bord... Officiellement, vous n'existez pas... Vos bagages ne seront pas fouillés.

On peut aussi voyager par les airs, si vos armes sont dans vos bagages, il est possible de soudoyer un douanier à l'aéroport de départ. Un jet de connaissances locales (difficulté variant selon les pays) peut vous permettre de rencontrer quelqu'un dont le frère de la tante de son parrain est douanier sur un aéroport international du pays de départ, après, il faut marchander... De plus, selon le pays de départ et le pays d'arrivée, vos bagages seront contrôlés à l'atterrissage aussi, dans ce cas, un jet supplémentaire plus dur sera nécessaire et il faudra se débrouiller pour partir quand votre premier douanier est de service et atterrir quand le second est de service (pas évident).

Exemple: un PJ part de New-York pour aller à Paris, normalement, les bagages ne seront pas vérifiés à destination. Par contre, si le PJ partait d'Athènes, aéroport réputé pour l'inefficacité de ses douaniers, les bagages seraient vérifiés à l'arrivée.

INTERPOL

I Qu'est ce?

Interpol est un organisme international dont le siège est à Lyon et dont les buts sont: la recherche et la répression du fait criminel à l'échelon international. Il dispose pour cela d'une banque de données considérable regroupant une copie de tous les dossiers d'instruction ayant débouchés sur un mandat d'amener pour crime dans un des pays signataires du traité.

Un personnel administratif assez nombreux s'occupe de gérer cette source d'information et quelques enquêteurs y sont détachés par les services de police nationaux. En fait, Interpol s'occupe essentiellement de la paperasserie. Cet organisme permet entre autre aux services de police de savoir rapidement si x ou y est sous mandat d'amener dans un des pays signataire (même si le mandat n'est pas international). Il effectue aussi des recherches de corrélations possibles entre plusieurs crimes commis dans des états différents. Interpol dispose dans le cas de soupçons, d'un certain nombre d'inspecteurs qui lui sont affectés temporairement. En effet, dans la plupart des états, lorsqu'un mandat international a été déposé à l'encontre d'une personne, des Inspecteurs d'interpol peuvent intervenir pour l'arrestation ou une simple perquisition. Cependant, en aucun cas Interpol ne se substitue à la Police locale. C'est ainsi qu'une arrestation se fera obligatoirement en présence d'un officier de police judiciaire de l'état, et qu'une perquisition ne pourra être exécutée que sur commission rogatoire internationale délivrée par un juge.

En règle générale, les pays membres d'Interpol ont signé des conventions d'extraditions bipartites leur permettant de faire

rapatrier un criminel recherché dans un autre pays pour le livrer à la justice locale (exception faite de l'Uruguay et de la France, un "MEDECIN" en sait quelquechose). Presque tous les pays ont adhéré à cet organisme, sauf les pays dit "de l'est" et leurs consort (Cuba, Ethiopie, Vietnam, Cambodge, Laos, Chine etc...). A signaler cependant, le cas d'Israël qui accorde systématiquement sa nationalité à un juif quels que soient ses crimes et délits ailleurs, or un juif ne peut être extradé d'Israël (Attention, si le juif est déjà recherché au moment de son entrée en Israël, il sera expulsé).

Le droit international stipule qu'un crime commis dans un pays peut être jugé dans le pays où l'arrestation a eu lieu, si celui-ci est le pays d'origine du criminel. Ce dernier sera alors jugé selon les lois locales.

Attention, certains crimes sont parfois de simples délits dans un autre pays (voire légaux) et relèvent de ce fait d'un code juridique et d'une juridiction différents (à vos bibliothèques...).

Parallèlement à Interpol, des structures internationales comme le centre de regroupement des identifications ballistiques des armes, devant être mis en place à Strasbourg à la suite des accords de Schemgen, adoptant un projet de loi commune sur le port et la détention d'armes à feu pour tous les pays signataires, ainsi que tous les accords bipartites de coopération policière assurent une recherche quasi-optimale des criminels non couverts par les pouvoirs politiques où les services de renseignements (avec des vrai-faux passeports par exemple).

II Utilité dans le jeu

Les joueurs peuvent incarner les sus-cités enquêteurs internationaux dans le cadre d'une campagne précise, accée sur l'aspect enquête et lutte contre le grand banditisme, par exemple. Mais ils peuvent aussi être la cible d'Interpol en étant eux mêmes des criminels recherchés. Dans le premier cas, les PJs auront une activité bien moins lucrative que dans le contexte habituel du jeu, mais ils bénéficieront d'une amplitude d'action très vaste, et un bon MJ saura créer des aventures passionnantes. En effet,

en utilisant des films comme "L'Année du Dragon", "Witness", "Randonnée pour un tueur", et la série des "Panthère Rose" pour l'aspect comique, il pourra gérer des situations variées et intéressantes à jouer.

Dans le second cas, il suffit de lire le module inclu dans ce livret pour comprendre qu'il est assez aisé, quand on opère dans un pays civilisé, d'être sous le coup d'un mandat d'amener international.

UNITES ANTI-PJ

Si les joueurs jouent un peu trop souvent aux "gros bills" et qu'ils oublient les dures réalités de notre monde, le Maître de Jeu peut juger bon d'utiliser à leur encontre des unités de police mieux formées et mieux équipées. En effet, un simple "flic" sera très moyen, 14-15 points de vie, niveau deux ou trois en Pistolets et éventuellement le même niveau en Armes de guerre (avec un PA minable et une MAT49 par

exemple). Un O.P.J. sera à peine meilleur, dépassant rarement le niveau 5 en Pistolets. A l'inverse, de nombreux pays disposent d'unités spécialisées dans la lutte contre les nostalgiques du Viet-Nam cherchant à recréer l'ambiance dans une rue fréquentée. Nous citons ci-après quelques exemples d'unités spéciales. Il en existe bien d'autres (Spetznaz anti-mafieux de Moscou ...)

FRANCE:

-G.I.G.N.: Groupement d'Intervention de la Gendarmerie Nationale

Très bien équipé, disposant d'un armement très complet (.357 MAG et .44 MAG comme armes de poing et Famas, Heckler & Koch MP5 avec silencieux comme armes plus lourdes entre autres), le G.I.G.N. est essentiellement une unité anti-terroristes pouvant être envoyée hors de France (la Mecque, par exemple). En moyenne, les 17 points de vie, 6 à 8 points de survie et un niveau dans les aptitudes de combat (y compris Entraînement au Combat) de 6-8 doivent être atteints.

-D.S.T.: Direction de la Sécurité du Territoire

Les hommes de la D.S.T., bien que mieux adaptés au contre-espionnage qu'à la lutte anti-terroriste peuvent toutefois intervenir (avec plus ou moins de bonheur, n'est ce pas, Carlos?) contre des dangereux criminels. On peut les classer juste en dessous des hommes du G.I.G.N. pour ce qui est des armes mais ils ont l'avantage des informateurs nombreux et de la subtilité (sauf pour Carlos!!).

ALLEMAGNE:

-GSG9: Unité des gardes frontières allemands, elle est spécialisée dans la lutte anti-terroriste et comparable au GIGN Français.

GRANDE BRETAGNE:

-SAS: Une petite équipe, parmi les commandos de la reine est spécialement entraînée pour la lutte anti terroriste, là aussi, on retrouve quasiment le GIGN en version légèrement inférieure (notamment du point de vue des armes).

ETATS UNIS D'AMERIQUE:

-F.B.I.: Federal Bureau of Investigations

Police Fédérale Américaine, sa tâche consiste essentiellement à agir sur des criminels qui vont d'état en état, se couvrant ainsi d'une poursuite par les polices de comtés, ou d'états américaines (celles-ci ne pouvant quitter leurs juridictions). Elle assume par ailleurs des fonctions de contre-espionnage la rapprochant de la D.S.T. Française.

-D.E.A.: Drug Enforcement Agency

Disposant d'un nombre important d'agences de liaison avec les autorités locales dans de nombreux pays, ses inspecteurs sont peu nombreux mais supérieurement entraînés et armés. Sa tâche essentielle et théoriquement unique est la lutte contre le trafic de stupéfiants. Elle a des agents d'élites dans les pays comme la Colombie pour chasser les trafiquants.

-S.W.A.T.: Les SWAT Teams sont une sorte d'équivalent américain du G.I.G.N., mais ce sont des civils (policiers), armés de fusils d'assaut M16A1 ou M16A2, d'UZI et de pistolets très variés. Ils dépendent généralement des grandes villes (comtés)

-DELTA FORCE: La Delta Force est une unité anti-terroriste fantôme américaine, en effet, elle a été mise en place, dissoute, puis remise en place et ainsi de suite assez souvent ces dernières années, son entraînement laisse donc à désirer mais pas son équipement.

LE DETECTIVE PRIVE

I Description générale

Comme vos personnages, chers et vénérés joueurs, le détective privé est en quelque sorte aussi un mercenaire. Il vend ses services au plus offrant, et pour des affaires des plus variées. Du fait de la diversité de ses origines, (considérez, la plupart du temps, qu'un détective a exercé une autre "profession" avant de monter son agence), de l'ancien flic au bagnard repent, il sera sans conteste un terrain fertile pour les personnages, aussi bien joueurs que non-joueurs, et donc aussi une source privilégiée d'inspiration pour le maître de jeu.

Contrairement à ce que l'on peut penser, les "privés" existent vraiment, même si leur intervention n'est certainement ni aussi efficace, ni aussi systématique et courante que ne pourraient le laisser imaginer la plupart des séries

télévisées. Le phénomène "détective", des années trente à nos jours, n'est allé qu'en s'amplifiant. Enfin, on pouvait activement servir la justice, en même temps que ses propres intérêts (avec tous les abus que l'on peut imaginer), en louant les services d'un professionnel !!! De Humphrey Bogart à Tom Selleck ("Magnum", bien sûr), en passant par "Riptide" et autres "Agences-Tous-risques", l'importance et la durée de l'impact médiatique montre d'une part que le personnage n'a rien perdu de son actualité, et d'autre part que ses "méthodes" ont cependant beaucoup évolué, du traditionnel et antique <Salut poupée>, à l'actuel <J't'éclate, moi, j't'éclate>. Finalement, le privé, marginal par définition, se socialise, se popularise et sa présence devient presque habituelle.

II Le personnage proprement dit

Le détective privé a l'énorme avantage de pouvoir évoluer en marge de la légalité, ce qui lui confère une liberté d'action inégalable. A la frontière entre la loi et le crime, il sera bien souvent le trait-d'union entre flics et voyous. Il lui sera donc facile (ou plus facile qu'à d'autres) de récolter des renseignements à droite et à gauche, voire d'en faire profiter certains, quel que soit leur bord. En revanche, dans l'exercice de ses fonctions, l'incognito lui est le plus souvent interdit puisque son activité est publiquement connue. En général, le privé aura des connaissances (amis, relations...), parmi ses anciens collègues, dans la profession qu'il occupait avant de se mettre à son compte (ancien policier, ancien soldat, délinquant mineur repent...). Il est donc capital que les joueurs, qui désirent incarner ce personnage haut en couleur, définissent clairement leur carrière antécédente au jeu.

Cependant, considérez toujours que le détective qui a pignon sur rue jouira d'une réputation de bonne moralité, nécessaire à son commerce et à une pseudo coopération avec les forces de police. Ces détectives adopteront des comportements qui n'iront pas trop à l'encontre de la Loi, pour conserver leur licence surtout. De ce fait, les détectives privés pourront justifier une demande de "port d'arme" grâce à leur profession. Ils auront souvent la possibilité d'échanger des informations avec les autorités policières. Mais,

pour le reste, ils seront considérés comme de simples citoyens à l'égard de la Loi, les relations flic/privé n'étant dues qu'à des amitiés de longue date, un modus-vivendi accepté par tous. Ainsi, un privé refusant catégoriquement de divulguer ses sources ou des renseignements cruciaux pourra très bien se voir accuser de dissimulation de preuves ou de complicité (fautes pour lesquelles les peines encourues sont très proches de celles du crime lui-même). Mais, rassurez vous, ceci n'est qu'un cas limite qui dépend surtout de la réputation du détective. A vous d'être suffisamment fins diplomates pour pouvoir bénéficier de relations de bon voisinage.

Généralement, on ne rencontrera de détectives réguliers que dans les pays démocratiques, dans les sociétés développées à forte consommation. Le territoire du détective sera donc exclusivement national, et le plus souvent même limité à une seule ville ou région. Sur ce fief uniquement, il sera reconnu et sa profession respectée.

La plupart des affaires pour lesquelles on fait appel à un détective sont relatives à l'établissement d'un constat d'adultère (40% des cas) et par l'espionnage/contrespionnage industriel. Cependant, ceci n'est bien-sûr pas obligatoire. Un détective professionnel peut rendre de précieux services dans bien d'autres domaines.

A cet égard, il nous a semblé utile de vous préciser le montant moyen des honoraires: 1000 à 2000 Francs par jour (selon les risques), plus les frais. Ce salaire peut, bien entendu, s'élever en fonction de la durée et de la difficulté de réalisation de la mission commandée, critères évalués par le détective lui même, qui fixera alors son prix (sans tout de même justifier au delà de 3000 Francs par jour). Ajoutez éventuellement à cela la plus ou moins grande renommée, (en termes de nombre d'affaires résolues), ce qui, aux yeux des clients, est le reflet de sa compétence. C'est pour cette raison que nous insistons sur l'importance de l'historique (background), pour ce type de personnage.

La caractéristique principale du détective sera la Mémoire. Il est certain qu'un privé qui a moins de 10 en mémoire ne se verra confier aucune enquête. Naturellement, le sens de l'observation sera aussi capital pour ce type de personnage. Pour les opérations utilisant cette notion, vous pourrez effectuer un test sur la Perception, assorti d'une difficulté, fonction de l'évidence de ce qu'il faut remarquer et laissé à l'appréciation du maître. On prendra aussi en compte, dans des cas plus précis, les capacités personnelles du personnage (seul le titulaire de l'habileté TABLEAUX pourra remarquer un tableau de prix dans une galerie de vieilles croûtes, sans s'attarder devant chaque toile, par exemple). Notons que ce jet de dé sera fait par le

maître de jeu, discrètement et de sa propre initiative. Si la tentative est couronnée de succès, alors seulement, le MJ signalera ce qu'il fallait au joueur concerné, et à lui seul.

Enfin, les habiletés et aptitudes les plus couramment rencontrées chez les détectives privés seront : LOIS (locales), LOIS INTERNATIONALES (à un niveau plus faible), Discrétion, Filature, Pistolets, Voitures, Connaissances Locales, Photographie,...(liste non exhaustive, naturellement).

Cela étant dit, n'oubliez jamais que les détectives sont avant tout des mercenaires (au sens noble où nous l'entendons), et que par conséquent toutes les Caractéristiques/Habiletés/Aptitudes leurs sont ouvertes, et que tous les types de comportement leur sont permis (hormis celui d'ennemi public numéro 1, tout de même).

Le personnage de détective pourra aussi bien être PJ que PSJ, et si ses buts et motivations sont les mêmes que ceux des joueurs, il pourra s'avérer une aide précieuse. Par contre, si ses buts divergent, il ne sera qu'une lourde entrave.

Et, pour la petite histoire, sachez que bien des groupes de nos propres personnages se sont spontanément constitués en "agence de détectives" à titre temporaire.

III Synopsis: L'espionne qui volait du froid

La femme adultère d'un riche industriel en armement qui manque de confiance en elle, mais qui paye bien, s'avère être une redoutable espionne industrielle recherchée par Interpol, et dont la tête a même été mise à prix par plusieurs de ses victimes passées, constituées en comité !!!

Les joueurs pourront soit négocier sa capture avec les payeurs de prime, soit tout révéler à la Police ou à leur généreux employeurs. Mais, pendant qu'ils se décident, le vol de plans ultrasecrets (bombe réfrigérante pour le sud Saharien) a déjà eu lieu, et la jeune femme a disparu. La police et l'état sont sur le

coup et sur les dents. Là, les joueurs n'ont plus le choix, il faut les devancer pour être payés (ils devront au moins faire officiellement la preuve qu'ils ont activement et efficacement aidé le cours de la justice). La miss, elle, s'est réfugiée dans le château d'un de ses oncles, qui n'ignore rien des activités de sa nièce, dans le midi de la France. Les joueurs ne pourront obtenir ce renseignement qu'après une longue et fastidieuse enquête. Ajoutons que la jeune femme sait parfaitement se servir de son colt 1911 et de ses poings, et que son oncle, "ancien" capitaine dans la légion étrangère, connaît son château, dédales et oubliettes comprises, par coeur!!!!...

LA PEGRE

I Pègre Italo-Américaine

La Mafia (terme proscrit du vocabulaire de ceux qui font partie de l'honorable société) évoque une organisation secrète, sanguinaire et punitive.

Cela ne se ramène pas seulement à des histoires de gangsters, c'est avant tout le "Syndicat du Crime", une institution faisant partie intégrante de la société américaine à travers toutes ses structures politiques, judiciaires, policières, administratives, syndicales et industrielles. C'est aussi un Etat sans frontières, une "multinationale" du tout banditisme. L'organisation criminelle a su se moderniser. Elle utilise les techniques les plus avancées du management, du marketing, du financement et des communications. Mais les méthodes des nouveaux "parrains" (avocats célèbres, brasseurs d'affaires, industriels, promoteurs immobiliers) sont restées celles de la bonne vieille Mafia sicilienne: le chantage, la fraude, la corruption, l'intimidation et l'assassinat comme ultime argument.

La Mafia c'est aussi une "famille" qui a gardé un caractère folklorique, avec sa défense des vertus ancestrales et pseudo-idéal d'honneur viril. Dans cette famille les fils respectent les pères et vénèrent les mères; les frères défendent les soeurs, les filles se marient vierges, les épouses sont obéissantes et soumises. On y est criminel de

père en fils et veuves de mères en fille. Ces truands là ne sont pas comme les autres; la légende en fait des hommes d'ordre, respectant Dieu, et plus occupés à se défendre contre les bandes rivales qu'à malmener l'ordre établi. La force de la Mafia tient au fait qu'il est quasiment impossible de prouver ses crimes, alors qu'ils sont précisément signés, pour servir d'exemple.

Par là on touche au mythe. A croire que "l'Ormeta" (la "Loi du Silence") est une valeur sûre.

La Mafia s'est occupée et brasse actuellement des millions de dollars, de tout ce qui rapporte de l'argent.

Depuis la prohibition avec les laveries, où l'on distribuait de l'alcool et jusqu'à l'énorme marché de la drogue en passant par les casinos et les jeux en tous genres, ainsi que la prostitution.

Les implications des pouvoirs politiques et économiques dans les énormes gains du trafic de la drogue, dans les dividendes de blanchiment de l'argent de ce trafic sont phénoménales (loge P2, Banco Ambrosiano, BCCI...)

Les tentacules de l'organisation partie de la "petite Italie" de New-York couvrent le monde entier.

II Pègre hors-Mafia

Bien que les liens d'appartenance soient difficiles à mettre en évidence, on peut discerner une pègre dite "régionale" de laissés pour compte de l'organisation: des besogneux de l'arnaque en tout genre, ignorés des Caïds parce que trop minables, s'occupant de trafic en tous genres, rackets, meurtres, trahisons, représailles, massacres...

De surcroit, un nombre important de pseudo-mafia existent dans le monde: Les Tongs (Mafia Chinoise), Les Yakuzas (Mafia Japonaise), les différents Cartels (Medellin, Etc...) et autres Khmers Rouges.

La plupart de ces organisations ont des accords avec les pouvoirs locaux (Mafia Italo-Américaine et Gouvernements), en effet, les quartiers chinois

de nos grandes agglomérations sont interdits à la MAFIA, l'Asie du sud-est est partagée entre les Japonais et les Chinois, et ainsi de suite.

Par ailleurs, un nombre important de tueurs et autres hommes de mains sont indépendants, ils vendent leurs services à l'organisation qui les leur demande. En ce sens, ils sont des mercenaires travaillant une fois pour les Tongs (en tuant un Yakuza, par exemple), sans en assumer la responsabilité, c'est à dire que la fois suivante, le même tueur peut être engagé par les Yakuzas pour tuer le chef Tong l'ayant commandité la première fois. Mais hélas pour eux, il arrive qu'une des organisations décide l'élimination pure et simple de l'un d'entre eux car il est jugé trop dangereux.

III L'argent du milieu

On pourrait écrire des pages sur les mouvements d'argent au sein de la pègre. En fait, nous vous proposons un petit topo qui permettra de se faire une idée des scénarios possibles dans ce contexte.

En France, la drogue et la prostitution rapportent annuellement la somme rondelette de 120 milliard de francs lourds. Le haut de l'échelle se partage près de 60 milliard et le reste se voit distribué aux "salariés" (petits revendeurs, prostituées et autres). Blanchir cette somme astronomique n'est pas chose facile, pourtant, il existe deux moyens évidents:

- Les boîtes de nuit qui doublent le nombre de leurs clients offrent l'opportunité de blanchir une

grande partie du "gâteau". Rien n'empêche une boîte de nuit de déclarer chaque soir la vente de 30 magnum de Champagne (achetés 75 FF et vendus 750 FF), de quoi blanchir plus de 20000 Francs chaque soir...

- De même l'achat d'un casino reste un bon moyen de laver "l'argent sale". Chaque soir, des clients anonymes perdent gros...

- Au niveau international, il suffit de prendre des parts dans la Banque Centrale d'une république bananière quelconque et de remplir le compte en Suisse du président de la susdite, pour ensuite effectuer des transferts "blancs" de banque à banque, le plus discrètement possible (pas comme avec la B.C.C.I, par exemple).

IV Le commerce du sexe

En France, même si la plupart des prostituées le nient, le proxénétisme est présent dans les villes. Parfois, c'est par amour que la prostituée donnera 50% des recettes, mais bien souvent le "MAC" possède plusieurs filles qui vont lui donner jusqu'à 60%. Par la suite, nos petits "proxo" vont reverser l'argent à des personnes plus élevées dans la hiérarchie du crime organisé, jusqu'au "trinôme" final.

[Petite leçon de "LOIS Françaises": La prostitution est légale. Le raccolage (tu montes chérie !) est un délit mineur. Le proxénétisme, un crime (5 ans de prison au minimum).]

Bien souvent, le petit proxénète (celui qui a deux ou trois filles) dispose d'un ou deux collecteurs de fonds qui font en sorte que les filles n'aient pas trop de liquide sur elles. Plus le truand est bas, plus les règlements de compte sont fréquents, en effet, des différends sur des zones géographiques ou sur la "propriété" des filles peuvent provoquer de légers problèmes. Du moment que le paiement parvient à l'échelon supérieur, la hiérarchie laisse faire.

V Le commerce de la drogue

Deux domaines sont présents: les drogues "dures" (morphine, héroïne, acides, crack, etc.. et les "douces" (huile, merde et herbe).

Là aussi, une différence très nette existe entre le "dealer" des halles qui vend de l'héroïne coupée à 95% et le boss qui achète celle-ci brute (morphine base). En effet, du producteur de pavot thaïlandais au client parisien, le multiplicateur est d'environ 8000 (il faut 10 kg d'opium pour faire 1 kg de morphine base qui donnera 980 grammes de blanche en haut de l'échelle et 20 kg de noire dans les rues sombres. On imagine bien l'intérêt commercial de telle vente, par contre, les multiplicateurs sont sensiblement différents pour les autres drogues (5 à 600 fois seulement pour la Cocaïne, une

misère!), ce qui explique que le marché des drogues à faible rendement soit plus tenu par des Mafias locales (payant un léger droit de vente) que par l'"Organisation". Le Cartel de Medellin est en effet assez limité et son marché est assez restreint, toutefois, les dérivés mortels de la cocaïne comme le Crack se vendent très bien aux E.U. et le multiplicateur s'envole jusqu'à 1000 fois voire 2000 fois le prix de base.

En ce qui concerne les drogues "douces", des ventes locales et des trafics de petite envergure sont assez fréquents, même si les différentes organisations utilisent aussi ce marché. Mais du fait de la faible valeur ajoutée que l'on peut obtenir sur ces produits, le trafic parallèle est toléré par la Mafia.

VI Le "Trinôme"

Ce terme sert ici à désigner un puissant groupe complémentaire:

- A- Le proxénète de haut niveau.
- B- Le vendeur de drogue pure.
- C- Le receleur haut placé.

En effet, le proxénète tient beaucoup ses "pouliches" grâce à la drogue fournie par le "dealer" à bon prix. En échange, il étend le marché du petit revendeur et plus la drogue est chère plus il faut voler (le receleur rentre en jeu) pour se procurer les moyens d'en acheter. Par

conséquent, si la police intervient contre l'un des trois, c'est toute la base du système qui s'écroule, et donc, une substantielle contribution est versée pour les campagnes politiques et les élus sont tous invités chez ces respectables citoyens. De cette façon, les partis politiques vivent (car les cotisations ne rapportent pas assez). Et les politiques sont obligés de couvrir les gens chez qui ils étaient souvent invités lorsque ceux-ci sont soupçonnés, car, le scandale de leurs relations sonnerait le glas de leur carrière (hors, un député gagne bien sa vie...).

En fait, il semble qu'un tel système soit quasiment interchangeable.

VII Synopsis: Nage en eaux troubles

Un homme politique italien (et véreux !), Lambino Carregi, apprend la mort de sa fille, Paula, dans des circonstances dramatiques. Un suicide, sans doute : une overdose (forcée !), dans l'appartement d'un vague proxénète qui, lui, a été abattu d'une balle dans la nuque. L'autopsie révélera qu'elle a été violée 17 fois (on relèvera même des traces de pneus !). Cependant, la police (véreuse !) n'écarte pas la thèse de l'accident, et semble écarter l'évidence, aidée par les médias (véreux, eux aussi !). Une simple enquête de routine révélera l'identité du commanditaire du meurtre : Sylvio Merducci, le nouvel apprenti-parrain local. Celui-ci était anciennement chargé de la branche racket et proxénétisme de l'Organisation. Ambitieux, il a voulu s'en détacher et, pour faire la preuve de son indépendance, a fait assassiner, par ses 17 hommes les plus sûrs (le compte est bon !), Paula, la fille du meilleur ami/partenaire/client de son ancien patron (prononcez parrain en italien!), Matéo Filippi. Mais voilà, Matéo a peur. Il se fait vieux et son concurrent, qui a juré sa mort, s'avère plein de ressources.

Lambino, et à travers lui le parrain "légitime", engage les joueurs pour exécuter le plus sommairement et rapidement possible Sylvio. < Même en faisant tout sauter...mais discrètement, hein, discrètement >, recommande t'il. De toute manière, les employeurs préféreront ne laisser aucune trace et tenteront de faire assassiner les joueurs par leurs hommes de main, si des fois ils parvenaient à accomplir leur mission. Sylvio se tiendra sur ses gardes, certes, mais à son désavantage jouera le fait que les joueurs, choisis justement parce qu'ils n'ont jamais été vus dans le milieu, lui sont parfaitement inconnus. Avantage que les joueurs devront utiliser à fond.

Mais, quoiqu'il arrive, la seule et unique chance des PJS sera: encaisser l'oseille à l'avance (ou du moins une partie !), en mettre plein la poire (véreuse !) à Sylvio, et se barrer en douce le plus loin et le plus vite possible. Le parrain ne leur en voudra pas trop longtemps d'avoir "mis le nez" dans ses affaires... mais les forces de police,(véreuses, je vous le rappelle!), peut être que si.

LES O.N.G.

I O.H.N.G. (Organisations Humanitaires Non Gouvernementales)

Les activités de ces organisations, présentes sur les différents lieux de cataclysmes du monde ont pour but de "porter secours à ceux qui souffrent et témoigner pour eux". (Docteur Kouchner 1980).

Des centaines de bénévoles engagés par leurs associations soutenues par dons privés portent assistance à des êtres humains menacés. L'action de ces bénévoles sur le terrain est souvent en opposition avec les "directives" des gouvernements locaux, ce qui rend les interventions périlleuses et difficiles: Arrestations, prises d'otages, tracasseries administratives, retards d'acheminement des colis, et quelquefois décès. D'autant que cette action est très souvent réalisée dans la pénombre à l'orée de la clandestinité, ne bénéficiant que de "protections" verbales et très aléatoires.

Bien souvent l'aide proposée et apportée aux malheureux ne bénéficie pas de la médiatisation et de l'intervention des grandes puissances au niveau de celle accordé pour le conflit du Golfe persique. Cependant la résolution 688 de l'O.N.U. concernant le peuple Kurde devrait permettre une généralisation du "droit d'accès" aux victimes des catastrophes naturelles et autres situations d'urgence"... minimisant ainsi l'influence plus ou moins néfaste du gouvernement local. Ceci permet de tenter de convaincre les gouvernements du monde que l'ère des souverainetés nationales touche à sa fin et qu'aucune frontière ne doit plus empêcher quiconque de secourir qui que ce soit.

La présence constante de ces organisations sur le terrain permet l'adoption de règles au niveau international qui rendent le champ de bataille plus humain.

C'est ainsi qu'en 1864 Henri Dunant développa l'idée de la Convention de Genève sur les blessés et les prisonniers de guerre et créa la Croix Rouge.

A l'heure actuelle les causes à défendre étant de plus en plus nombreuses et nécessitant de plus en plus de moyens, l'appel aux dons auprès de millions de concitoyens généreux, est orchestré par le "Charity Business" (dont une traduction libre et non littéraire pourrait être, par exemple, "Téléthon") associant hommes politiques, vedettes du "SHOWBIZ" et journalistes en vue.

Cependant les guerres des chefs et autres luttes de clocher que la présence répétée sous les projecteurs occasionne ne doivent pas occulter l'action éclatante et retentissante des organisations sur le terrain.

Quelques exemples d'OHNG:

Croix-Rouge fondée par H.Dunant

Médecins sans Frontières fondée en 1971 par le Dr Kouchner

Médecins du Monde fondée en 1980 par le Dr Kouchner

Emmaüs fondée en 1954 par l'abbé Pierre

Armée du Salut fondée en 1865 par William Booth

Secours catholique

Secours populaire

Ordre de Malte issu de l'ordre des Hospitaliers de St Jean de Jérusalem fondé en 1099

II O.N.G. autres qu'humanitaires

Ces organisations ont des idéaux et des moyens très divers. Certaines veulent améliorer les conditions de vie d'un pays en promouvant son agriculture ou en étoffant son tissu industriel comme par exemple Le Carrefour du Développement (no comment car il y a prescription...J'en entends qui chuchotent!!). D'autres recrutent et forment des "spécialistes" de l'aide en zone défavorisée dans divers pays du

monde. Cet organisme appelé "Bio-Force" vous propose en un an, de savoir réparer un moteur diesel, de monter un mur ou forer un puits tout en apprenant à conduire un camion et monter à cheval.

Enfin pour prouver que les domaines d'action sont vastes nous citerons l'ARC (association de recherche contre le cancer)..

III Les différents métiers des ONG

Dans le cadre de leurs opérations, hôpitaux en Thaïlande, en Afrique etc..., les OHNG ont besoin d'un personnel très varié. C'est pourquoi, il nous a semblé bon de préciser qu'outre des Médecins, une organisation tel que MSF emploie aussi des infirmières, des Logisticiens (Spécialiste en logistique), des conducteurs de camions, des locaux comme traducteurs et des représentants semi-diplomatique (négociateurs).

En terme de jeu, les Hâbiletés et Aptitudes de tels personnages sont assez différentes, tout en

étant généralement plus orienté vers le civil. Quoique, un certain nombre d'opérations emploient comme main d'oeuvre locale des Rebelles quelconques et quelques agents de renseignement. L'emplacement géographique des sites d'assistance permet souvent un approvisionnement en armes ou en drogue des plus aisés (Thaïlande, Kurdistan, Angola...), ce qui peut justifier l'aptitudes "Armes de guerre" pour un médecin opérant à la frontière Cambogienne, par exemple si le tir à la "Kalash" est son hobby..

IV Synopsis: Village en péril

Lors d'une opération humanitaire au Cambodge, les rebelles Sihanoukistes accompagnant les PJs étant frappés par la diphtérie, seuls les joueurs peuvent encore défendre un village frontalier et son site médical contre les assauts répétés d'unités légères fanatiques Khmer Rouges qui visent à détruire les médicaments occidentaux. Les armes des Sihanoukistes ont été abandonnées par leurs propriétaires et jonchent le sol du village avec des chargeurs éparés. Deux unités de quinze Khmer rouges chacune (essentiellement des enfants à huit ou neuf PdV accompagnés d'"Officiers" Khmers à 17 ou

18 PdV) disposant de Kalashnikovs (version Chinoise) attaquent l'une après l'autre le village. Chaque unité se repliant lorsque ses deux ou trois "officiers" sont manquants ou que plus de dix de leurs membres sont incapacités. Après les deux attaques, les restes des deux unités se regrouperont et procéderont à une ultime attaque suicide deux jours plus tard. En fait, les PJs étant probablement en majorité des Médecins, ils devront mettre de côtés leurs principes humanitaires et défendre leurs vies et celles des villageois. Quitte à improviser des pièges non mortels.

ERRATUM ET ADDITIF AUX REGLES

ERRATUM

Comme vous avez pu le constater, un certain nombre d'erreurs se sont glissées dans Mercenaires. Nous allons donc ci dessous essayer de combler ces très légères erreurs.

-Dans le chapitre II, sous chapitre 5, à la page 17, les caractéristiques de l' Habilité "VOLLEY-BALL" sont erronées, il faut lire $(SI + DE + PE)/3$ et non pas $(TA + DE + PE)/2$.

-Dans l'Annexe I, dans la partie C, à la page 64, le fusil SVD Dragunov est indiqué avec un prix de 80 000 FF, mais celà était valable avant le

rapprochement avec les pays de l'est. Il s'avère que certains armuriers français proposent l'arme en 1^{ère} catégorie (Armes de guerre, port ou/et détention obligatoire) à un prix sensiblement plus bas: 45 000 FF environs.

-Dans la même sous partie, il a été omis de préciser que si l'achat d'un fusil à pompe est autorisé en France, l'Ithaca dispose d'un canon trop court pour être légal et le Winchester defender est limité à trois coups.

REGLES ADDITIONNELLES

LE TIR AVEC LA MAIN FAIBLE:

Un PJ ou un PSJ peut être amené à devoir utiliser sa main faible pour tirer, en ce cas, nous avons mis au point une règle simple que nous vous proposons ci-après:

Un tireur non entraîné verra la cadence de tir de son arme réduite de moitié. De plus, le score à réaliser pour toucher la cible sera calculé en prenant le niveau en Pistolets et revolvers moins cinq (ce qui donnera un niveau relatif de -5 à 5 dans une nouvelle aptitude, celle du tir avec la main faible). Ce niveau déterminera la nouvelle chance de toucher (un niveau inférieur à 0 soustraira deux points à la chance de touche par point négatif). Toutefois, un tireur peut s'entraîner à utiliser sa main faible, en ce cas, il devra utiliser des points d'expérience pour monter cette aptitude comme si elle était Spéciale s'il a une DE inférieure à 15, et comme si elle était générale si sa DE est de 15.

Le niveau relatif doit être calculé lors de la création du personnage, il ne changera pas lorsque l'aptitude Pistolets et Revolvers progressera. Exemple: Johnny a le niveau 07 en P&R, son niveau dans la main faible est donc de 02, sa DE étant de 12, il devra par la suite monter l'aptitude "Pistolets et Revolvers main faible" comme si elle était une aptitude Spéciale.

CRIMINOLOGIE:

C'est une nouvelle Habileté dont la formule est: $(ME + PE)/2$.

Elle sert, par exemple, à relier deux affaires criminelles en trouvant les similitudes entre elles. En fait, le possesseur de cette Habileté à l'habitude de se documenter sur les affaires mondiales et de les étudier en profondeur, ce qui lui permet de saisir les corrélations existantes. De surcroît, il saura comment relever des empreintes (digitales, pneus, chaussures) avec les méthodes appropriées.

Tout "bon" policier blasé la possèdera au niveau un ou deux (voire plus).

FICHE DE PERSONNAGE DU MERCENAIRE

Personnage créé le	Nom du joueur	Nom et prenom du personnage

SILHOUETTE (SI)	AGILITE (AG)	MEMOIRE (ME)	
APPARENCE (AP)	DEXTERITE (DE)	VOLONTE (VO)	
CONSTITUTION (CO)	FORCE (FO)	PERCEPTION (PE)	

Résistance	Endurance en heures	Points de vie	
-------------------	----------------------------	----------------------	--

Age	Sexe	Taille (m)	Poids (Kg)	Nationalité	Points de survie	Points d'expérience

Poids Portable (Standard)	(Maximum)	Soulevable (Normal)	(Maximum)
----------------------------------	------------------	----------------------------	------------------

Bonus aux dégâts au corps à corps	Esquive	Parade
--	----------------	---------------

Valeur Caractéristique	BONUS	Historique:
05 - 08	-1	
09 - 11	0	
12 - 14	+1	
et 15	+2	

HABILETES

Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
BIJOUX (10)		(PE + ME)/2		SKI DE RANDONNEE (10)		(AG + FO)/2	
EQUITATION (10)		(DE + VO + ME)/3		SKI NAUTIQUE (10)		(AG + FO)/2	
FOOTBALL (10)		(FO + AG + ME)/3		TABLEAUX (10)		(PE + ME)/2	
GOLF (10)		(DE + PE + ME)/3		TENNIS (10)		(AG + DE + PE)/3	
JEUX (10)		(PE + ME)/2		VINS (10)		(PE + ME)/2	
JEUX DE ROLES (10)		(ME + VO + PE)/3		VOLLEY-BALL (10)		(SI + DE + PE)/3	
LOIS (10)		(ME)		WARGAMES (10)		(ME)	
LOISINTERNATIONALES(10)		(ME)		CRIMINOLOGIE(10)		(ME)	
PIERRES PRECIEUSES (10)		(PE + ME)/2					
SCIENCES MILITAIRES (10)		(ME)					
SCIENCES POLITIQUES (10)		(ME)					
SKI DE PISTE (10)		(AG + DE)/2					

APTITUDES GENERALES MILITAIRES

Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
Armes de guerre (10)		(PE)		Entraînement au combat (10)		aucune	
Artillerie indirecte (10)		(PE + ME)/2		Forces blindées (xx)		(ME + FO + PE)/3	
Assaut en parachute (xx)		(DE + PE + AG)/3		Fortifications de bataille (10)		(ME + FO + DE)/3	
Baïonnette (10)		(PE + DE)/2		Grenades (10)		(PE + DE)/2	
Canons de 20 à 57 mm (10)		(PE)		Opérations aéromobiles (xx)		(AG + FO)/2	
Canons de plus de 57 mm (10)		(PE)					

APTITUDES SPECIALES MILITAIRES

Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
Artillerie par missile (10)		(PE + ME)/2		Lance roquettes (05)		(PE)	
Construction militaire (10)		(FO + ME)/2		Mitrailleuses (05)		(PE)	
Hélicoptère de combat (10)		(DE + PE + ME)/3		Pilote de combat (10)		(DE + PE + CO)/3	
Lance flammes (05)		(PE)					
Lance missile portable (10)		(PE)					

APTITUDES GENERALES MIXTES

Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
Bateaux à moteurs (10)		(PE + ME)/2		Pistolets (10)		(PE)	
Camions (xx)		(PE + ME)/2		Plongée (xx)		(AG + VO + ME)/3	
Conduite de combat (10)		(PE + FO + ME)/3		Premiers soins (xx)		(ME + DE)/2	
Corps à corps (10)		(DE + AG)/2		Semi-remorques (xx)		(PE + ME)/2	
Couteaux (10)		(DE + AG)/2		Survie Arctiques (xx)		(ME)	
Démolitions (10)		(DE + ME)/2		Survie Cités (xx)		(ME)	
Discrétion (10)		(AG) + Spécial		Survie Déserts (xx)		(ME)	
Epée / Machette (10)		(DE + AG)/2		Survie Forêts (xx)		(ME)	
Equipement électronique (10)		(ME)		Survie Jungles (xx)		(ME)	
Escalade (10)		(FO + DE + VO)/3		Survie Marais (xx)		(ME)	
Filature (10)		(PE)		Survie Maritimes (xx)		(ME)	
Fusils à pompe (10)		(PE)		Survie Montagnes (xx)		(ME)	
Motos (xx)		(PE + ME)/2		Survie Steppes (xx)		(ME)	
Nage (10)		(AG + FO)/2		Tous terrains chenillés (xx)		Aucune	
Notions de survie (10)		(PE + ME)/2		Tous terrains à roues (xx)		Aucune	
Parachute (xx)		(DE + PE)/2		Technique véhiculaire (xx)		(ME + DE)/2	
Pilote d'hélicoptères (10)		(PE + ME)/2		Véhicules chenillés (xx)		(PE + ME)/2	
Pilote monopropulseur (10)		(PE + ME)/2		Voitures (xx)		(PE + ME)/2	
Pilote multipropulseurs (10)		(PE + ME)/2					

APTITUDES SPECIALES MIXTES

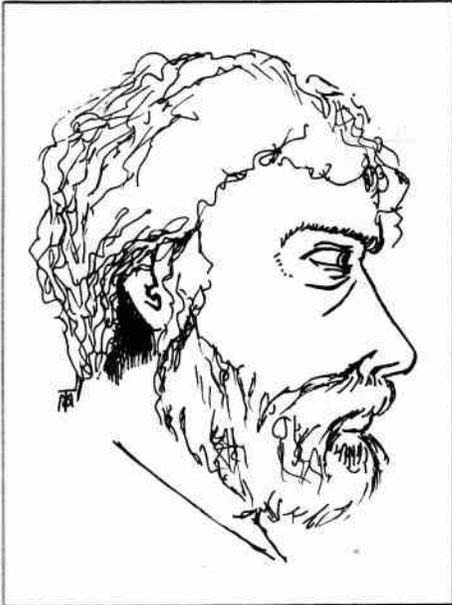
Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
Connaissances locales (12)		(ME)		Psychologie/Diplomatie (10)		(PE + ME)/2	
Désamorsage (10)		(PE + DE)/2					
Pilote monoréacteur (10)		(PE + ME)/2					
Pilote multiréacteurs (10)		(PE + ME)/2					

APTITUDES GENERALES CIVILES

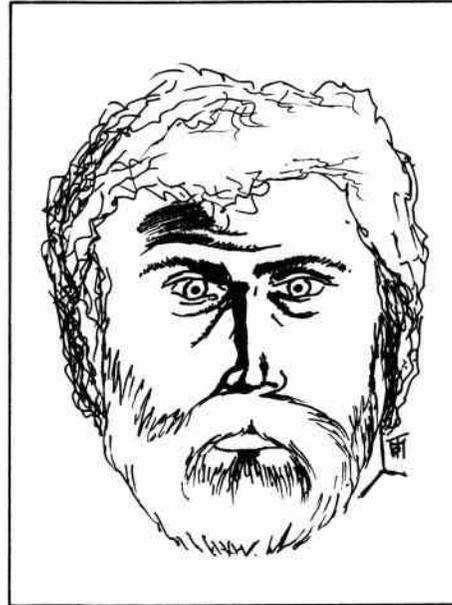
Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
Armes Anciennes (à feu) (10)		(PE)		Matériel de manutention (10)		(PE + ME)/2	
Armes Anciennes (arcs) (10)		(PE + FO)/2		Ouvrir serrures/coffres (10)		(DE + PE + ME)/3	
Armes " (arbalètes) (10)		(PE)		Photographie (10)		(DE + PE + ME)/3	
Armes " (sarbacanes) (10)		(PE + DE + CO)/3		Pickpocket (10)		(DE)	
Bateaux à voiles et à rames (10)		(ME + FO)/2		Reconnaître les faux (10)		(PE + ME)/2	
Equipement mécanique (10)		(ME + DE)/2		(Se) Déguiser (10)		(DE + PE + ME)/3	
Explosifs (10)		(ME + DE)/2		Séduction (10)		(AP)	
Fusils de chasse (10)		(PE)		Technique aéronefs (10)		(DE + PE + ME)/3	
Haches (10)		(DE + AG)/2		Technique navale (10)		(PE + ME)/2	
Langue (10)		(ME)					
Langue (10)		(ME)					
Langue (10)		(ME)					
Langue (10)		(ME)					
Langue (10)		(ME)					

APTITUDES SPECIALES CIVILES

Nom	NI	Formule	BO	Nom	NI	Formule	BO
Biochimie (10)		(ME + DE)/2		Histoire (12)		(ME)	
Biologie (10)		(ME)		Informatique (10)		(ME)	
Botanique (12)		(PE + ME)/2		Katana (12)		(DE + FO + AG)/3	
Chimie (10)		(ME + DE)/2		Marchandage (10)		(ME + AP)/2	
Chirurgie (10)		(ME + DE + PE)/3		Médecine (10)		(PE + ME)/2	
Contrefaçon (10)		(ME + DE + PE)/3		Métallurgie/Minéralogie (10)		(PE + ME)/2	
Economie/Affaires (10)		(ME)		Zoologie (12)		(PE + ME)/2	
Falsification (10)		(PE + DE)/2					
Géographie (12)		(ME)					



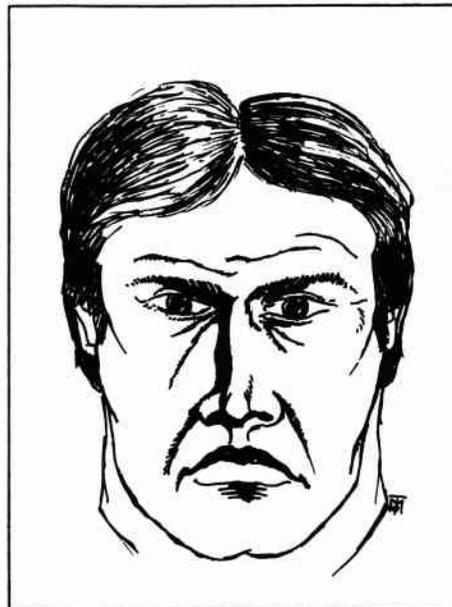
(1) Nom:
Prénom:
Sexe: Masculin
Taille: 1,77 m



Poids: 74 kg
Cheveux: Chatains
Yeux: Verts
FO: 12 /CO: 14 /AP: 11



(2) Nom:
Prénom:
Sexe: Masculin
Taille: 1,95 m



Poids: 96 kg
Cheveux: Noirs
Yeux: Marrons
FO: 13 /CO: 13 /AP: 12

1) Hans Weterberg

2) Robert Barry



(3) Nom:
Prénom:
Sexe: Masculin
Taille: 1,97 m



Poids: 99 kg
Cheveux: Blonds
Yeux: Noirs
FO: 14 /CO: 14 /AP: 13



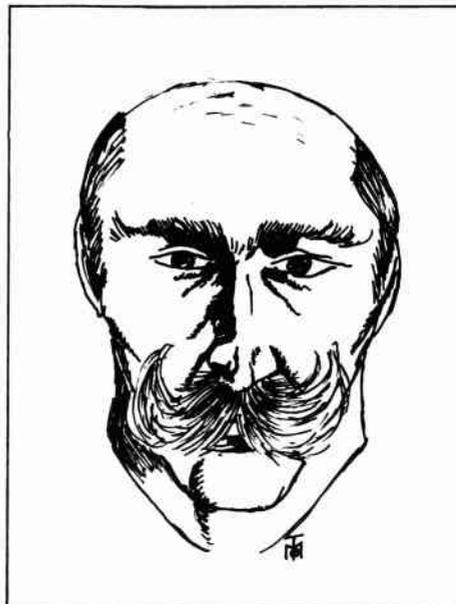
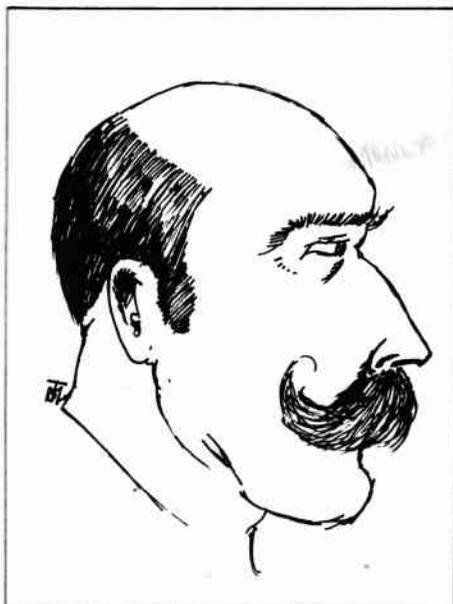
(4) Nom:
Prénom:
Sexe: Féminin
Taille: 1,76 m



Poids: 68 kg
Cheveux: Noirs
Yeux: Verts
FO: 11 /CO: 13 /AP: 13

3) Yann Kerbadec (Wulfgarr)

4) Shin Mei



(5) Nom:
Prénom:
Sexe: Masculin
Taille: 1,74 m

Poids: 82 kg
Cheveux: Grisonnants
Yeux: Noirs
FO: 09 /CO: 11 /AP: 10

5) Charles Mc Clintock

Bientôt !!!

Opération Aigle Blanc: un scénario dont l'intrigue se déroule derrière l'ex-rideau de fer (Mi-Décembre 1991)

Afrique à Dieu: Le Rwanda, charmant petit pays d'Afrique, ses militaires, ses rebelles, en bref, un décor de rêve... (1^{er} Trimestre 1992)

Les Libres Serviteurs de Dieu: Une banale affaire de disparition peut cacher bien des mystères... (courant 1992)

MERCENAIRES PLUS: Un supplément de règle qui intégrera les équipements "lourds" dans le jeu, Avions, Hélicoptères, Blindés et Gilets pare-balles... (parution courant 1992)

Opération Triangle: Comment exploiter "MERCENAIRES PLUS", en visitant le triangle d'or (même date que MERCENAIRES PLUS)

Plainte Contre X: Un nouveau jeu de rôle, incarnez un Gentleman Cambrioleur dans les années 1900 ou aujourd'hui (parution courant 1992)

D'autres suppléments pourront s'intercaler entre ces différents produits et bien sûr, un suivi important continuera.

Achévé d'imprimer
le 28 octobre 1991

Imprimerie SMIC
107, boulevard Jeanne-d'Arc
13005 Marseille

Dépôt légal
4^e trimestre 1991

ÉDITEUR :
FLÉO s.a.r.l.
25, rue Decazes
13007 Marseille

Un scénario complet, des aides de jeu, et plusieurs synopsis: ce sont "Les Premiers Pas", deuxième supplément pour le jeu de rôle "Mercenaires". Avec un descriptif d'un pays important, les Etats-Unis et quelques nouveaux équipements. Un supplément que vous vous devez d'avoir.

PRIX: 85 FF