

# *Les recrues ne meurent jamais*

UN SCÉNARIO  
POUR LE JEU DE RÔLE  
JAMES BOND 007



RND épisode 001

Une aventure pour  
2 recrues ou 1 agent  
et un Maître de jeu

# INTRODUCTION



## SOMMAIRE

<b>Introduction</b> .....	2
Briefing .....	2
Matériel Q .....	3
<b>Acte I : Suède</b> .....	4
Orebrö .....	4
Le chalet.....	7
<b>Acte II : Égypte</b> .....	9
Alexandrie.....	9
L'appartement .....	10
<b>Acte III : Royaume-Uni</b> .....	13
<b>PNJ &amp; Aides de jeu</b> .....	15

*Les recrues ne meurent jamais* est destinée à 2 recrues ou 1 agent, et un Maître de jeu. Il s'agit du premier volet de la campagne *Recruits Never Die (RND)*.

**Note** : afin de refléter l'évolution de la technologie depuis les années 60 à 80, époque de référence du jeu de rôle James Bond, la compétence **crochetage serrures/coffres** est remplacée par la compétence **sécurité**  $[(DEX+INT)/2]$ . Elle englobe toujours la gestion des serrures mécaniques, avec en plus les serrures magnétiques et certains capteurs, ainsi que les procédures de sécurité en rognant un peu sur la compétence **électronique**. Enfin la compétence **usages locaux** a été renommée **milieu** et couvre non seulement la connaissance des us et coutumes nationaux, mais aussi ceux de certains groupes, en particulier les criminels. Les champs d'expérience, comme *criminalité* ou *monde de l'entreprise* s'appliquent toujours. Ces deux compétences sont inspirées des règles d'*Autorisé à tuer* de François Allard.

**Synopsis** : Un petit trafiquant d'armes égyptien propose à ses clients des drones navals dotés d'un système de guidage GPS ultra performant. Il achète les systèmes de guidage au PDG d'une compagnie suédoise. L'homme, plombé par les mauvais résultats de sa société, a vendu plusieurs modèles prototypes au trafiquant à l'insu de ses employés. Le trafiquant a quant à lui vendu et livré deux drones à une faction armée d'Afrique de l'est qui les a utilisés avec succès contre des frégates saoudiennes. D'autres drones lui sont demandés et il commande de nouveaux GPS au PDG suédois. Ce dernier comprenant ce qui vient de se passer, décide de se retirer. Le trafiquant ne l'entend pas ainsi et envoie son bras droit le menacer lors de la cérémonie de présentation du fameux système de guidage dans les locaux de la société.

**Pré-générique** : pas de pré-générique s'agissant d'une première mission

# BRIEFING

## Mars 202X

Par une matinée pluvieuse, les agents sont convoqués dans le bunker secret du MI6 situé sous Tower Bridge. Après avoir passé les contrôles de sécurité et traversé d'austères bureaux sous l'œil attentif d'agents de sécurité en costume noir, ils sont conduits à travers l'impressionnante salle des opérations aux voûtes de briques brunes datant de la 2<sup>e</sup> Guerre Mondiale. De part et d'autre, des agents du renseignement travaillent silencieusement sur leurs ordinateurs sans s'intéresser à eux. Arrivés au bout de l'immense hall, ils gravissent un escalier métallique pour finalement rejoindre un bureau spartiate dont la grande verrière domine tout le complexe et ses opérateurs. Ils se retrouvent face au chef d'état-major en personne, Bill Tanner.

Celui-ci les invite à s'asseoir et enchaîne immédiatement sur la mission. En même temps, il occulte la verrière et diffuse sur un écran un journal télévisé en langue arabe montrant un navire de guerre d'où se dégage une épaisse fumée :

« Il y a un mois, le *Al Buraydah*, une frégate saoudienne, a été endommagé suite à une attaque menée par un drone naval. Trois semaines plus tard une deuxième attaque a été lancée contre une autre frégate, mais cette fois-ci le drone a été abattu avant d'atteindre sa cible. Comme vous le savez sûrement la région est en proie à différents conflits, mais ce que vous ignorez peut-être c'est que les frégates du Royaume saoudien ont été fabriquées dans nos usines. Lors de la dernière attaque, les débris du drone ont été récupérés, en particulier cer-

tains circuits du système de guidage. Après analyse, ils semblent avoir été fabriqués par Skarngår, une société suédoise spécialisée dans les systèmes de navigation maritimes.

Une réception se tient ce soir au siège de cette société, dans la banlieue d'Orebrö, pour le lancement de son nouveau GPS maritime. Plusieurs clients ont été conviés à cette inauguration et vous ferez également partie des invités. Vous serez les représentants d'une compagnie de pêche britannique possédant une flotte d'une centaine de navires. »

Votre mission consiste à déterminer si Skarngår a quelque chose à voir avec ces attaques et si nous devons nous inquiéter pour nos propres navires. Vous partez pour Orebrö dans quatre heures, MoneyPenny va vous remettre vos billets et passeports. Vous vous rendrez ensuite à la section Q pour recevoir votre matériel.

Le ton de Tanner est un peu sec pour couper court à toute question. Il s'agit de ne pas materner les agents, justement parce que c'est leur première mission, il ne faudrait pas qu'ils prennent de mauvaises habitudes. De plus Tanner pense qu'il s'agit d'une simple opération de vérification et non d'une mission à risque.

## MoneyPenny

La charmante assistante reçoit les recrues dans un bureau contigu avec un grand sourire. Elle leur remet à chacun un passeport avec un faux nom, un billet d'avion avec la même fausse identité ainsi que des cartes de visite portant le logo de la société SeaMarket ltd.



Puis elle décrit brièvement la véritable société britannique possédant une flotte de plus de 100 chalutiers au Royaume-Uni, et qui alimente la grande distribution. Si jamais quelqu'un appelait la société pour vérifier que les agents en font réellement partie, celle-ci le confirmerait.

Elle donne à chacun une carte de crédit internationale et environ 13000 SEK (couronnes suédoises) en liquide soit l'équivalent de 1000 £.

Avec un mot d'encouragement, elle leur souhaite bon voyage et précise qu'un agent de la section O prendra contact avec eux à Stockholm.

### Section Q

Q, en blouse blanche, reçoit ensuite les recrues dans une longue salle abritant une Aston Martin dans une alcôve voûtée. Après moult recommandations sur le soin à apporter au matériel, il entraîne les recrues vers une table blanche où sont disposés plusieurs objets. Il entreprend alors une démonstration avant de leur remettre un exemplaire à chacun :



Un **smartphone** dernier cri (de la marque préférée de chaque agent) équipé des fonctions suivantes :

- Un décrypteur de serrure magnétique (capable d'ouvrir n'importe quelle porte en 30 sec : hôtel, voiture...);
- Une connexion cryptée avec le MI6 et sa base de données ;
- Bio-identification : le téléphone se débloque grâce aux empreintes, mais donne l'aspect d'un smartphone normal, il faut dire un mot de passe en même temps pour accéder aux fonctions cachées du MI6 ;
- La coque du téléphone possède une fausse doublure dissimulant un panneau solaire, permettant de le recharger en cas de besoin. Le processus reste assez long, 1 h = 5 % d'autonomie ;
- Un taser à un coup, activé avec un petit bouton dissimulé. Code de dégât E (assommant).

Une **oreillette** quasi invisible, appairée avec le smartphone et dotée d'un micro sub-vocal captant les vibrations des os du crâne, elle permet de parler en murmurant.

Une **micro-clé USB** qui, une fois connectée à un smartphone, une tablette ou un ordinateur, permet de le débloquer pour y avoir accès, et même d'y implanter une backdoor. Ce logiciel espion permettra de surveiller, inspecter, activer ou désactiver l'appareil en question à distance, et y compris par le MI6.

Aucune arme, les agents ne sont que de simples recrues en mission de renseignement dans un pays ami. Les risques sont évalués à quasi nuls. Q leur rappellera également qu'ils n'ont pas le permis de tuer. Il prend ensuite congés et retourne travailler sur l'Aston Martin.

# SUÈDE



## STOCKHOLM

Du ciel on ne distingue que les pistes de l'aéroport de Stockholm-Arlandar, le reste est recouvert d'un épais manteau neigeux. Il est environ 16h30 quand les agents débarquent dans l'aérogare, les voyageurs y sont nombreux, les messages vocaux en suédois et anglais se mêlent au brouhaha ambiant. Le hall d'arrivée est noyé dans la lumière orangée du soleil déclinant.

*Laissez un moment aux PJ pour qu'ils s'organisent ou réfléchissent à ce qu'ils vont faire.*

Soudain une petite femme emmitouflée dans une longue doudoune rouge, bonnet bien enfoncé sur la tête et bottes fourrées, s'approche des PJ en faisant de petits pas rapides. Elle retire ses épaisses lunettes de soleil et dévoile ses yeux bridés.

Après échange du mot de passe, elle se présente et remonte ses lunettes tout en filant vers la sortie. « Je suis Frida Tran, section O. Une voiture de location vous attend à l'extérieur. Il vous faudra deux heures pour rejoindre Orebrö. J'ai caché une carte mémoire dans le cendrier de la voiture, elle contient toutes les informations que j'ai pu trouver sur Skarngår et ses dirigeants. »

Une fois dehors, elle remonte au pas de course la longue file de voitures garées devant l'aérogare principale pour enfin s'arrêter devant un SUV Volvo XC40 électrique blanc qu'elle déverrouille à distance. « En cas de besoin vous pourrez appeler l'agence de location dont le numéro figure sur le contrat. »

Elle s'arrête subitement de parler et fixe les PJ dans l'attente d'une éventuelle question.

S'ils traînent trop à l'interroger, elle leur rappelle qu'ils n'ont que 3 heures avant le début de la soirée et presque autant de route pour y arriver.

Elle ne pourra de toute façon leur fournir que des renseignements concernant le pays et ses coutumes, et ils n'ont pas le temps de recevoir du matériel supplémentaire. Sa couverture dans le pays est celle d'une directrice d'agence de location de voitures.

Le GPS a déjà été réglé sur la destination. Si les agents n'entreprennent rien d'autre, ils quittent l'aéroport en se glissant dans le flot de voitures. Il fait environ -1° C à l'extérieur, les routes sont bien dégagées, mais on voit de la neige partout ailleurs.

Le trajet est essentiellement constitué d'autoroutes et de quelques passages tranquilles à travers les paysages vallonnés et lacustres du pays. Les agents ne pourront toutefois pas en profiter bien longtemps, car la nuit tombera rapidement.

### Les documents

Pendant les 2 heures de route jusqu'à Orebrö, les agents peuvent étudier les documents que leur a laissés Frida. Remettez-leur *l'aide de jeu* sur Skarngår et ses dirigeants (en page 16).

## OREBRÖ

Les agents ne disposent que de très peu de temps avant le début de la soirée. Il n'y a pas grand-chose à faire avant, sinon éventuellement de prendre une chambre d'hôtel non loin et se changer.

### Skarngår

La société a ses locaux dans une petite zone d'activité en bordure de la ville. À l'heure de la réception la plupart des autres sociétés ferment ou ont déjà fermé leurs portes. Le bâtiment de Skarngår par contre est illuminé,

plusieurs projecteurs éclairent la façade vitrée et son logo (une grande parabole sur un bout de rocher en pleine mer). De nombreuses voitures, principalement des grosses berlines aux vitres fumées, se trouvent sur le parking enneigé.

À la porte principale, deux agents de sécurité portant des costumes noirs sous leurs épais blousons accueillent et scannent les invités. Grâce à leurs invitations les PJ peuvent entrer sans problème, ils seront toutefois scannés à l'entrée avec des scanners à main. La détection d'une arme (50 % de chance grâce aux détecteurs, à modifier selon l'arme) provoquerait un grand émoi chez les vigiles, normalement il ne doit y avoir que des hommes d'affaires. Si cela devait se produire, ils appelleraient Tage à la rescousse qui tentera d'arranger les choses avec les visiteurs pour qu'ils laissent leurs armes au vestiaire. Mais si la discussion venait à se tendre, la police serait appelée.

Une fois à l'intérieur, les agents pénètrent dans le hall d'accueil de la société où plusieurs convives déambulent en plaisantant, verres à la main. Le comptoir de l'entrée a été transformé en vestiaire où les charmantes hôtes d'accueil récupèrent les manteaux des visiteurs avec de grands sourires. De la musique festive émane d'une salle à gauche de l'entrée.

La fiesta se déroule dans la grande salle de réunion au rez-de-chaussée. Elle est tellement remplie que les gens débordent un peu dans le hall d'accueil.

La présentation n'a pas encore commencé à l'arrivée des PJ, et les invités profitent des petits fours en attendant le début du show. La moitié des personnes présentes sont en réalité des membres du personnel, qui profitent de la fête mais qui sont aussi chargés de veiller au confort des invités. La société n'allant pas très bien, les patrons ont mobilisé tous les employés pour mettre les potentiels acheteurs dans les meilleures conditions. C'est pourquoi certains pourraient se montrer très amicaux avec les PJ, leur faire la conversation, rire à leurs blagues, mais aussi leur fournir quelques renseignements non-critiques. Dans la grande salle, un buffet a été dressé sur des tables le long des murs, six serveurs sont là pour abreuver les invités et s'assurer que personne ne manque de rien. Ils déambulent tranquillement entre les gens et proposent régulièrement du champagne. Le quai de chargement à l'arrière du bâtiment leur a été laissé pour entreposer et préparer nourriture et boissons.

Laissez une vingtaine de minutes aux PJ pour qu'ils puissent lier connaissance avec certains des invités, fouiner ou même flirter. S'ils cherchent à repérer des gens se comportant de façon louche, certains pourraient remarquer Rasmi, le seul convive qui ne s'amuse pas, une minute avant que Xander monte sur scène (6<sup>e</sup> sens FD 2 ou milieu FD 1).

## DESCRIPTION DES LOCAUX

### RDC

L'escalier ainsi que l'ascenseur menant à l'étage sont situés en face de l'accueil, un épais cordon en velours rouge indique qu'il est interdit pour la soirée. Il y a une trentaine d'invités en costumes et robes de soirée, auxquels se mêlent autant d'employés ainsi que les 3 patrons.

Derrière l'accueil une petite réserve a été convertie en vestiaire, elle est gérée par les deux charmantes employées (très attirantes) habituellement en charge de l'accueil des visiteurs.

Les toilettes pour les invités sont également face à l'accueil (il est donc facile de faire semblant d'aller aux toilettes pour rejoindre furtivement les escaliers). À l'arrière du bâtiment, une porte extérieure permet d'accéder à la réserve et une autre au quai de chargement. Elles ne sont pas surveillées, ni verrouillées.

Au fond de la salle de réunion, une petite estrade avec un pupitre a été installée pour le discours, derrière elle se trouvent un écran blanc et des hauts parleurs qui permettront au vidéo projecteur fixé au plafond de diffuser une vidéo promotionnelle. Une petite réserve derrière le mur de l'écran est également accessible par une porte discrète.

### Étage

À l'étage, tous les bureaux partagent un immense open-space, les différents services étant séparés par de petites cloisons mobiles. Dans un coin se trouvent le bureau partagé de Tage et Maya fermé par des cloisons en verre, et à côté, celui de Xander disposant des mêmes cloisons. À l'opposé se trouve une salle serveur aux parois de verre fumé, fermée par une serrure magnétique.

## LA PRÉSENTATION

Tage Blom monte enfin sur scène, la musique est coupée, et après quelques blagues sur les habituels problèmes techniques liés aux micros, ou sur le risque de manquer de champagne, il lance officiellement la soirée en présentant son patron, Xander. Ce dernier jaillit alors de la petite salle technique à l'arrière et monte sur scène tout sourire sous les applaudissements de la foule. Son arrivée est accompagnée par une musique entraînante pendant qu'un employé joue avec l'interrupteur pour faire des effets de lumière.

La musique s'arrête, la lumière se stabilise, et Xander commence son show en évoquant le planning de la soirée, il invite tout le monde à boire et manger tout en revenant sur l'histoire de sa compagnie.

Dani Svensson et Terese Björklund, deux jeunes ingénieurs (& geeks) de la société, s'éclipsent de la soirée pour aller flirter à l'étage pendant le discours du patron, ils en sont à la phase amorce de relation et se font

des allusions autour de leur sujet de prédilection : l'informatique. Il n'y a plus personne à l'accueil. Ils passent par l'ascenseur de service, et badgent la porte de la salle informatique, la pénombre ambiante contribuant à leur intimité. Un agent souhaitant se rendre à l'étage peut les remarquer et leur emboîter discrètement le pas.

Au bout d'une quinzaine de minutes à parler de la société, Xander commence enfin à vanter les mérites de son nouveau produit, tous les invités se resserrent dans la grande salle et l'écoutent attentivement. À la fin de son discours il croise le regard de Rasmi dans la foule et comprend qu'il est en danger. Il change instantanément d'attitude, perd toute confiance en lui et se met à blêmir. Un agent qui l'observe peut le ressentir (6<sup>e</sup> sens FD 6) et tenter d'identifier parmi les invités la source de son émoi : un homme de type méditerranéen d'une trentaine d'années qui le regarde fixement et sans émotion (**Perception** FD 6, champ d'expérience **psychologie** applicable). Balbutiant, Xander fait abaisser la lumière, lancer la vidéo promotionnelle, et profite de l'obscurité pour s'éclipser par l'entrée des serveurs. Puis il rejoint sa voiture et part en trombe chez lui pour récupérer de l'argent et quitter le pays. Il dispose d'un concept-car Volvo Coupé gris métallisé, fonctionnant

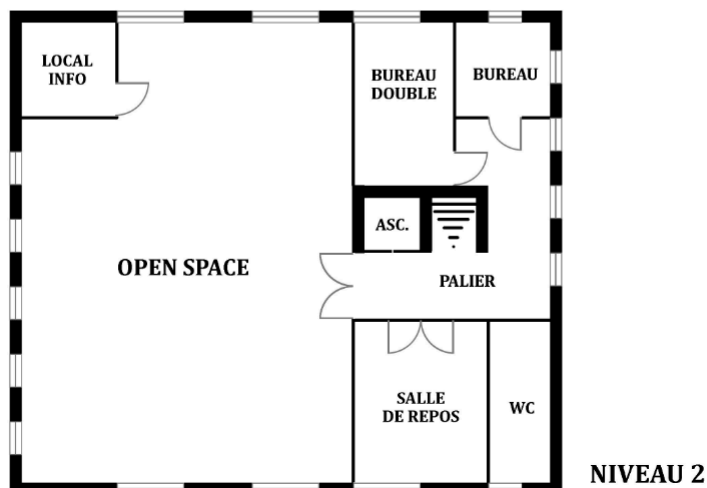
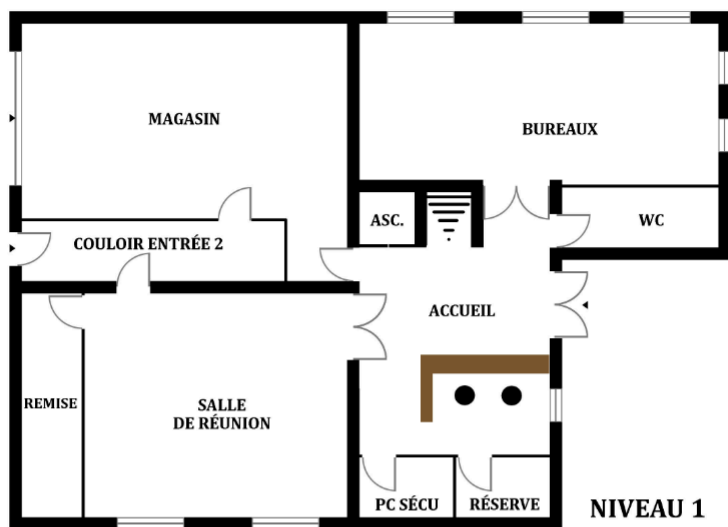
au bio carburant, prêté par la marque à un très bon client (équivalent Saab 9-3).

Rasmi sort tranquillement par l'entrée principale pour ne pas attirer l'attention, et rejoint lui aussi sa voiture, une Saab 9-3 rouge de location. En bon truand, il sait comment réagissent les victimes et se doute que Xander va se rendre chez lui. Il y va donc également.

### Que trouver chez Skarngår ?

Si les PJ atteignent le local informatique à l'étage et se connectent au serveur, ou ouvrent une backdoor pour le MI6, ils peuvent découvrir que la société a fabriqué une trentaine d'exemplaires de son nouveau GPS, mais que trois d'entre eux avaient des circuits électroniques défectueux et ont été renvoyés à l'usine chinoise.

En fouillant très en détail (**électronique, sciences** ou **falsification** FD 5 – ou 4 heures à analyser les documents), on peut voir que les résultats des tests ont été trafiqués pour faire renvoyer les trois exemplaires. Cela date d'il y a deux mois.



## LE CHALET

Le patron de Skarngår habite un chalet isolé à l'écart de la ville. Il se trouve au bout d'une route tortueuse qui longe des collines enneigées et jouxte un petit lac gelé. Il faut environ 20 min pour y aller en voiture depuis les bureaux ou la ville. Cela représente environ 15 km, les quatre derniers kilomètres se font sur une petite route sinueuse et déserte, à travers bois.

Le chalet est très équipé au niveau domotique. Xander s'est même fait implanter une puce dans le poignet qui permet à la maison de le reconnaître et de l'informer des messages reçus, du contenu du frigo, des alarmes éventuelles, de la température via sa montre connectée. De même Xander peut tout contrôler par la voix : lumières, verrouillage/déverrouillage de la porte d'entrée, ouverture/fermeture des volets électriques, allumage de divers équipements (tv, musique, radiateurs, four...).

La maison se compose d'un grand salon carré avec trois immenses baies vitrées orientées sud offrant une vue imprenable sur le lac gelé. Une cuisine ouverte sur le salon, avec du mobilier suédois, écran géant, cuisine américaine, poêle à bois, bois de rênnes sur le mur, peaux de bêtes près du poêle. De l'autre côté se trouvent une grande chambre et une salle de bain modernes, et même un sauna sur la terrasse.

### Sécurité

Les portes d'entrée et du garage sont difficiles à forcer et reliées à l'alarme (**sécurité** FD 3). Un placard discret à l'entrée abrite la centrale d'alarme (capable d'appeler d'elle-même la police en cas d'intrusion), ainsi que la centrale domotique, le chauffage central, etc. Quand quelqu'un entre dans la maison il a 3 minutes pour ouvrir le placard, trouver le clavier caché et

composer le code, faute de quoi l'alarme se déclenche et appelle la police (pirater l'alarme : **sécurité** FD 3). Xander n'a jamais besoin de composer le code, il est reconnu par sa puce et sa voix. Une armoire sécurisée est cachée derrière le ballon d'eau chaude, elle protège un fusil de chasse et une douzaine de cartouches.

Un coffre-fort est intégré dans le sol en béton du salon, sous le tapis de la table basse. Il s'ouvre avec un code à 6 chiffres sur un clavier numérique. Il faudra beaucoup de patience pour trouver le bon code, sinon il faudra le forcer (**sécurité** FD 2).

Le double garage, en plus de cartons de vieux objets, contient un vieux 4x4 Volvo en état de marche mais qui mettra du temps à démarrer. Il y a aussi deux motoneiges fonctionnant très bien, du matériel de ski, 2 VTT électriques de qualité professionnelle, un canoë deux places, et environ 10L d'essence dans des jerrycans.

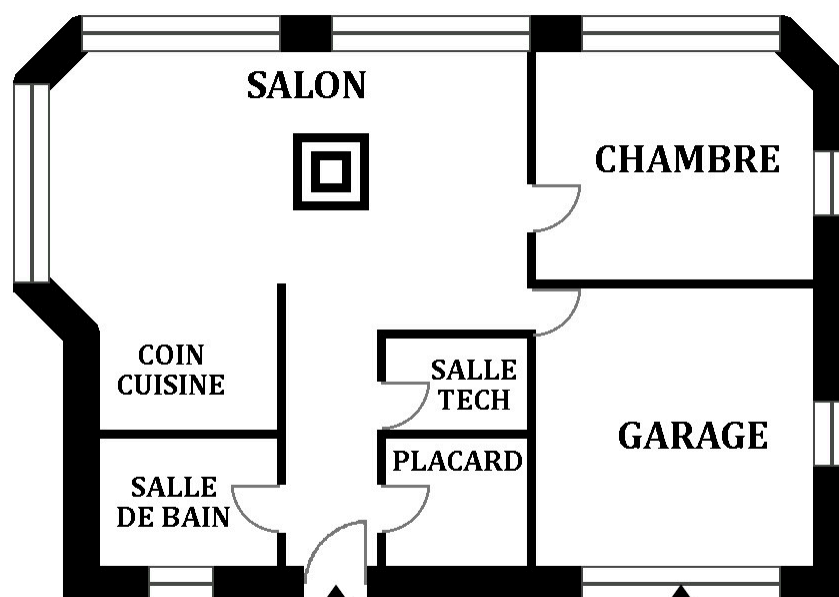
### Que trouver chez Xander ?

Dans son coffre : de l'argent liquide pour environ \$ 20 000 US, des documents personnels dont son passeport, les bordereaux de renvoi des prototypes vers la Chine retirés à la dernière minute, cinq récépissés d'envoi pour l'Égypte, et deux fausses factures pour des GPS (il en a donc envoyé 5 en Égypte). Une clé USB contenant divers rapports financiers et des mails de Maya indiquant que la société va mal financièrement (il n'y a rien d'anormal à ça, c'est la loi du marché).

### CHRONOLOGIE

Il s'agit de la suite d'événements qui vont se produire si les PJ n'interviennent pas, il faudra l'adapter en fonction de leurs actions.

Paniqué en voyant Rasmi à la présentation, Xander fonce chez lui récupérer son passeport et l'argent dans



le coffre du salon, quelques affaires personnelles dans sa chambre, puis remonte dans sa voiture pour filer rapidement à l'aéroport. Mais en sortant il voit l'homme de main en train de se garer.

Le Suédois va alors rentrer se barricader chez lui à l'aide de sa puce intégrée. Une fois tous les volets et portes fermés, il prend le fusil de chasse, le charge et se campe au milieu du salon prêt à faire feu dans toutes les directions.

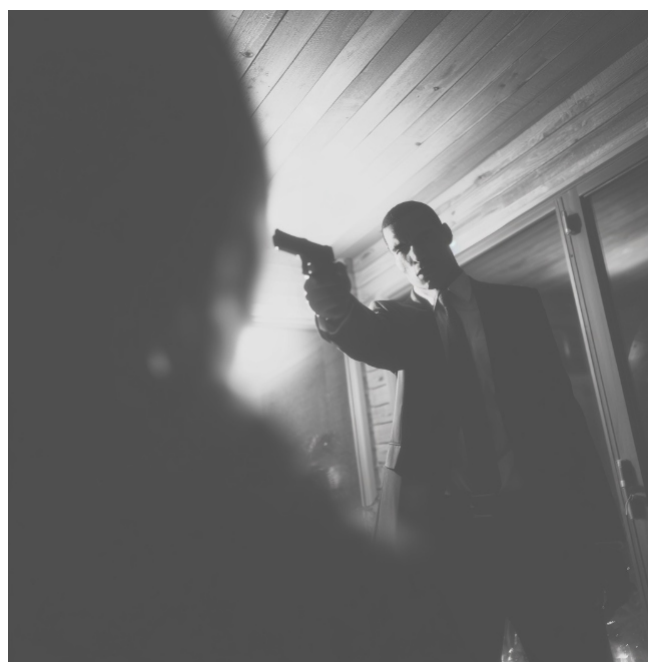
Quant à Rasmi, il commence par sectionner les fils du téléphone pour couper l'alarme. Dans les faits cela produit l'effet inverse, la société de surveillance tente alors d'appeler Xander sur son portable pour vérifier. Ce dernier trop paniqué ne répond pas, pensant à une diversion.

Après avoir fait le tour de la maison pour vérifier les entrées possibles, Rasmi force la porte d'entrée avec un pied de biche. Puis il va intimider Xander pour lui faire lâcher son arme, l'homme n'a de toute façon pas le courage de tirer.

Ensuite sous la menace de son couteau, il va faire en sorte que Xander rassure la société de sécurité qui n'arrête pas d'appeler, et désamorce la situation en prétextant un problème électrique.

Une longue et bruyante séance de torture et d'intimidation s'ensuit, durant laquelle Rasmi « convainc » le PDG de reprendre l'envoi des GPS. Le tout se solde par l'écrasement de deux petits orteils à la masse, pour bien faire passer le message. Xander devra prétexter à l'hôpital avoir maladroitement laissé tomber une armoire.

Sa mission accomplie, Rasmi, détachera Xander, lui rendra son portable et lui dira d'attendre trente minutes avant d'appeler les secours. Puis il reprendra sa voiture et repartira vers Oslo en Norvège pour finir la nuit dans un hôtel près de l'aéroport, et prendre un avion tôt le lendemain matin pour Alexandrie avec une escale à Munich.



## Actions-Réactions

- Rasmi est un adversaire très dangereux pour des recrues, de plus il est armé d'un Glock 17 et n'hésitera pas à tirer pour s'en sortir. Il est possible pour les agents de tenter de l'intercepter sur la route menant chez Xander, mais à ce moment-là il n'a encore rien fait. Par contre s'il s'en est déjà pris à Xander, il ne s'attendra pas à être interrompu et réagira violemment avant de s'enfuir.
- Xander n'est pas très courageux, si les agents s'en prennent à Rasmi devant lui, il en profitera pour s'enfuir. S'il est interrogé sur la situation, il sera plus ou moins loquace, selon que les agents l'aient sauvé ou pas. Il n'avouera pas son forfait et prétendra avoir des dettes de poker. Il faudra le persuader ou le menacer pour le faire parler (**Charisme** FD 5 ou **Interrogation** FD 6), en tenant compte des actions des agents et de leurs arguments. Il finira par tout révéler sous la pression, et dira qu'il a vendu cinq GPS (et non trois) à Rasmi au prix de \$ 20 000 pièce, celui-ci lui a demandé d'envoyer les exemplaires en Égypte. L'adresse de livraison peut être retrouvée et mène à un salon de thé d'Alexandrie. Il est sur le point d'injecter tout l'argent dans les comptes de la société en générant de fausses factures. L'argent du coffre sont ses économies personnelles. Xander soupçonne Rasmi de n'être qu'un intermédiaire pour quelqu'un d'autre, un contrebandier, un trafiquant de drogue. Quelque chose d'illégal mais pas non plus dramatique d'après lui...
- Si Rasmi est capturé, il ne dira rien et se répandra en menaces. Un interrogatoire musclé (**Interrogation** FD 4) ou une séance de torture (**Torture** FD 6) lui fera avouer qu'il travaille pour un trafiquant d'arme égyptien du nom de Lutfi Rushdi Farès, vivant à Alexandrie. Il pourra donner comme information que ce dernier a récupéré cinq GPS avec lesquels il fait fabriquer des hors bords autonomes chargés d'explosifs qu'il revend à des groupes armés. Il sait que l'attaque contre le *Al Buraydah* est l'œuvre d'un de ses groupes, et suppose qu'il en est de même pour la deuxième frégate, il n'en sait pas plus.

En fonction des résultats de la soirée, les PJ devraient contacter le MI6 pour faire un rapport, et éventuellement demander des informations complémentaires au sujet de Rasmi (à condition d'avoir une photo pour la reconnaissance faciale). Ils ne pourront pas retenir Rasmi indéfiniment prisonnier, et devront le libérer à un moment. S'ils veulent gagner un peu de temps, ils peuvent rappeler Frida Tran, qui le fera « garder » par deux gros bras dans un chalet isolé pendant deux jours, mais pas plus.

Dès lors ils recevront pour ordre de découvrir à qui ont été vendus les trois autres drones, et par la même occasion leurs billets pour Alexandrie via Amsterdam.

# ÉGYPTE



## ALEXANDRIE

Une vieille Ford Granada couleur sable pilera devant les agents lorsqu'ils sortiront de l'aéroport, sous les protestations des autres automobilistes. Un gros homme hilare interpellera les agents, et s'identifiera à l'aide d'allusions avec le mot de passe de la mission. Une fois les agents rassurés, il les conduira où ils veulent et leur fournira quelques renseignements qu'il a pu glaner localement.

Il s'agit du contact de la section M, Mohammed Rafi Maloof, Rafi pour les intimes, un homme obèse, transpirant abondamment, avec de grosses lunettes de vue et une chemise toujours à moitié ouverte laissant dépasser une épaisse et disgracieuse touffe de poils. Il pourra assister le groupe dans sa mission en s'acquittant de tâches secondaires ne le mettant pas en danger, en fournissant du matériel ou en cherchant des renseignements. Il s'engagera dans la circulation bondée de la ville balnéaire et fera faire un tour aux agents, en ne manquant pas de passer devant certains lieux incontournables comme l'hôtel Salam Regency ou le quartier de Farès.

### Les informations

Lutfi Rushdi Farès est un homme d'affaires d'une cinquantaine d'années qui fait de l'import/export, principalement de fruits et légumes exotiques entre l'Asie, l'Afrique et le Moyen-Orient.

C'est un homme sans aucune famille aimant le casino (il va souvent à celui de l'hôtel Salam Regency), les bons restaurants et les jolies femmes. Il possède un appartement dans un quartier chic avec une vue dégagée sur la mer, et est toujours accompagné de deux gardes du corps, ce qui n'est pas inhabituel dans ce pays pour un homme comme lui. Ses affaires se portent bien. Il préfère ne pas se faire remarquer, tant à cause de ses

revenus que de ses penchants, et porte des costumes discrets et des lunettes noires.

Rasmi Murtadi Said est un petit délinquant local, il vit à Masrafe Saroat dans le quartier Abu Al Matamir, un coin peu recommandé pour les touristes.

Rafi pourra aussi fournir rapidement du matériel simple semblant dater de la guerre Froide, équipement d'escalade, rossignols, kit de sécurité, véhicule, lieu de repli...

La législation égyptienne sur les armes à feu est particulièrement sévère et Rafi n'en confiera qu'en dernier recours aux PJ, à condition d'obtenir l'accord de Londres. Ce pourrait toutefois n'être que des pistolets d'alarme.

### Que faire ?

Les deux principales méthodes pour découvrir où sont les trois derniers drones consistent à aborder Farès et à s'introduire dans son appartement pour le fouiller. Tout autre idée originale devrait être bien accueillie par le MJ, qui devra dès lors improviser avec les renseignements fournis ci-dessous. Si elle venait à être trop extravagante, Rafi pourrait aider à recentrer les personnalités en arrêtant de rire et en prenant un ton grave. Il n'hésitera pas à dire qu'il a besoin de l'accord de Londres (qu'il n'obtiendra pas), que c'est très risqué, etc.

### Aborder Farès

Il aime jouer, c'est même un de ses vices. Dès qu'il commence à gagner ou qu'il sent qu'il a affaire à un adversaire sérieux, il se laisse complètement emporter par le jeu et oublie tout ce qui se passe autour. Il apprécie un bon adversaire, c'est un des moyens de l'approcher. Il est d'un naturel jovial mais se méfie toujours malgré tout, et il peut changer d'attitude en quelques

instants. Ses jeux préférés sont le black jack et le poker hold'em.

Son autre vice ce sont les femmes. Les agents féminins pourront user de leurs charmes, ou il faudra engager quelqu'un, mais attention il connaît la plupart des escort-girls de ce côté de la ville. Il sera ravi de se pavaner avec une belle femme dans ses lieux de prédilection, avec l'objectif final de la ramener chez lui et d'en profiter. Si toutefois l'objet de son désir venait à lui résister, il n'hésiterait pas à glisser un cachet de GHB dans son verre pour le rendre plus docile. Une agente qui remarque la tentative d'empoisonnement (**Perception** FD 2) pourra facilement deviner que dans un lieu public à la vue de tous il ne peut s'agir que de ce genre de drogue, et dès lors tenter d'en simuler les symptômes pour être emmenée dans l'appartement, tout en se débarrassant discrètement de son verre.

L'emploi du temps quotidien de Farès varie très peu. Durant la journée, il gère ses affaires de chez lui, se rend parfois sur le port pour vérifier une cargaison, à la banque ou auprès des personnes qu'il corrompt. Enfin il voyage rarement à l'étranger, mais un peu quand-même, et uniquement pour ses affaires. Il se sent plus en sécurité dans son pays.



10

Il fait confiance à Rasmi pour gérer les armes et les hommes en son absence. Le soir, il part jouer dans un casino de la baie, souvent celui de l'hôtel Salam Regency. Puis il lui arrive parfois de finir sa soirée en boîte de nuit, surtout dans celles fréquentées par des étrangères pour ne pas attirer l'œil de ses concitoyens. Il aime la fête, les paillettes, et que le champagne coule à flot.

Il possède un luxueux appartement de près de 500 m<sup>2</sup> avec vue sur la mer dans un quartier huppé non loin. Quant à ses stocks d'armes, ils sont répartis dans différentes caches à travers le monde, il en possède une non loin d'Alexandrie, à environ 20 km, qui contient des armes de poing dernier cri (Glock 19).

Il est toujours accompagné de ses deux gardes du corps, d'anciens militaires qui savent se faire discrets et écarteront les importuns. On le voit parfois en boîte de nuit avec deux ou trois femmes à ses bras (escort-girls ou pas), qu'il croit charmer, mais qui sont surtout attirées par son argent.

Une fois le contact établi, l'homme en dira le moins possible sur lui, mais quelques informations peuvent lui être facilement soutirées :

- Il travaille dans l'import/export de fruits et légumes exotiques.
- Il n'a pas de famille, il vit seul avec ses gardes du corps (sans préciser le nombre).
- C'est un entrepreneur indépendant (freelance), ce qui peut suggérer qu'il n'a pas de bureaux et travaille de chez lui.
- On peut tenter de lui subtiliser momentanément son téléphone, puis d'y accéder. Cela permettra de voir qu'il reçoit en direct les alarmes et le flux des caméras de surveillance de son appartement. Sa messagerie ne présente rien de suspect.
- Ses clés peuvent lui être subtilisées le temps d'en faire une copie, de même que le badge de l'ascenseur, mais il faudra organiser toute l'opération, probablement avec l'aide de Rafi.

#### En cas de doute

S'il a le moindre doute, Farès profitera d'un moment passé avec les agents pour envoyer Onyx fouiller leurs chambres en quête d'indices. Elle ne fera pas dans la dentelle, et la chambre retournée ne laissera aucun doute aux agents sur ce qui s'est passé, tout en envoyant également un avertissement.

#### Si les doutes se confirment

Dans ce cas, il fera appel à Rasmi ou un autre de ses sbires pour attirer les agents dans un guet-apens et les kidnapper. Il y aura trois truands par agent. Ils seront ensuite conduits dans un quartier malfamé de la ville, où ils subiront un interrogatoire et des tortures pour avouer ce qu'ils savent. S'ils craquent, ils seront conduits dans le désert pour y être abandonnés. Rafi interviendra avec des renforts pour les sauver. Il perdra sa couverture de guide touristique, et peut-être sa vie.

#### L'appartement

Il se trouve dans un immeuble moderne au sein d'un quartier huppé, et Farès a lui-même modifié les plans avec l'architecte pour obtenir quelques aménagements. Le septième et dernier étage censé proposer deux appartements, n'en contient en réalité qu'un seul de grande taille qu'occupe Farès et ses gardes.

L'ascenseur a besoin d'un badge magnétique pour desservir cet étage, de même l'escalier central est bloqué par une porte verrouillée au sixième étage. Un deuxième escalier secret a été construit reliant le 7<sup>e</sup> avec le parking en sous-sol. Dans le parking la porte d'accès à cet escalier a été dissimulée derrière un mur en trompe-l'œil, ce qui fait qu'il faut fouiller pour le trouver, seul le gardien est également au courant de son existence.

Ce gardien n'est pas très attentif ni courageux, néanmoins il est farouchement loyal à Farès qui lui graisse allègrement la patte. Il signalera à Onyx tout événement inhabituel étrange ou des personnes qu'il trouverait louches.

Il est possible de s'introduire dans l'immeuble par le parking souterrain, en trompant le système électronique avec un émetteur trafiqué (**Électronique** FD 5 sans le matériel).

On peut aussi tendre un câble (fusil grappin datant des années 60, fourni par Rafi) depuis l'immeuble voisin qui est identique, beaucoup moins sécurisé, et distant de 15 m, cela permet d'arriver sur le toit. Il est toujours possible de grimper le long de la façade pour arriver au balcon du 7<sup>e</sup> étage (**Escalade** FD 4 ou 6 avec du matériel)

### Procédures de sécurité de l'appartement

- L'appartement dispose d'un système d'alarme centralisé relié à une société de sécurité, et connecté à différents capteurs magnétiques sur les fenêtres et les portes extérieures (**Sécurité** FD 5 pour les passer), y compris la porte secrète du dressing.
- Des capteurs de mouvement (**Sécurité** FD 3) sur les murs du palier de l'ascenseur et dans la cage d'escalier privée.
- Enfin des caméras discrètes filment l'activité dans les couloirs, le dernier niveau des cages d'escalier, et le palier de l'ascenseur. Il n'est pas possible de les voir à moins de connaître leur existence, grâce au téléphone de Farès par exemple.

En cas de déclenchement de l'alarme, la société de sécurité appellera Farès pour le prévenir. Celui-ci consultera les caméras de surveillance à travers son téléphone. Qu'il voit quelque chose ou non, il appellera Onyx pour qu'elle le renseigne. Il fera aussi appel à une demi-douzaine d'hommes de main qui rappliqueront de la ville en 10 minutes, et viendra lui-même avec ses deux gardes du corps.

Onyx reste toujours dans l'appartement en l'absence de Farès, c'est-à-dire tous les soirs et de temps en temps en journée. C'est une ex-pratiquante de MMA, garde du corps professionnelle, et maintenant tueuse à gages. Dans l'attente de renfort, elle défendra l'appartement de toutes ses forces. Elle aime vivre dans la pénombre et est très discrète, elle s'efforcera d'attaquer les agents par surprise.

### Une fois à l'intérieur

Les agents doivent trouver des preuves du trafic, et celles-ci se trouvent dans l'ordinateur portable de Farès, rangé dans son coffre-fort.

L'ordinateur possède un système de cryptage perfectionné avec une clé qui change en permanence. Ce code

est obtenu par une application sur le téléphone portable du trafiquant. Mais heureusement les agents disposent aussi de la clé USB du service Q. Ils peuvent dès lors se contenter d'installer une backdoor sur l'ordinateur puis de le remettre en place, ce qui permettra au MI6 de l'exploiter la prochaine fois que Farès s'en servira.

L'ordinateur contient :

- des mails concernant la vente des drones, sous la dénomination de cargaisons de fruits exotiques, au prix de \$100 000 pièce.
- Dans ses mails, un certain Saba qui a déjà payé pour quatre livraisons, semble s'impatienter à propos des deux dernières qui sont en retard. Les mails, mélangeant anglais et tigrynia, dissimulent des menaces de mort (**Milieux** FD 7). Le lieu de livraison se trouve quelque part sur la côte érythréenne.
- Un autre échange avec le pseudo Mordred indique une livraison récente au port de Southampton au Royaume-Uni. Voir le chapitre suivant : Portsmouth.
- D'autres mails en provenance d'un destinataire inconnu (que les services du MI6 pourront localiser aux Philippines) précisent que la prochaine cargaison sera prête dans 8 jours. Il s'agit de l'atelier qui fabrique les drones.
- Différents fichiers indiquant des comptes cachés dans plusieurs banques, et la localisation des caches d'armes en Égypte et d'autres pays du Moyen-orient.

Trouver toutes ces informations nécessite d'étudier les documents pendant 4 h, une fois l'ordinateur piraté. Cela peut être fait par les agents ou par le MI6 via une backdoor.

Une fois ces infos obtenues, les agents auront rempli leur mission, Rafi se chargera de les faire rentrer à Londres par un itinéraire détourné.

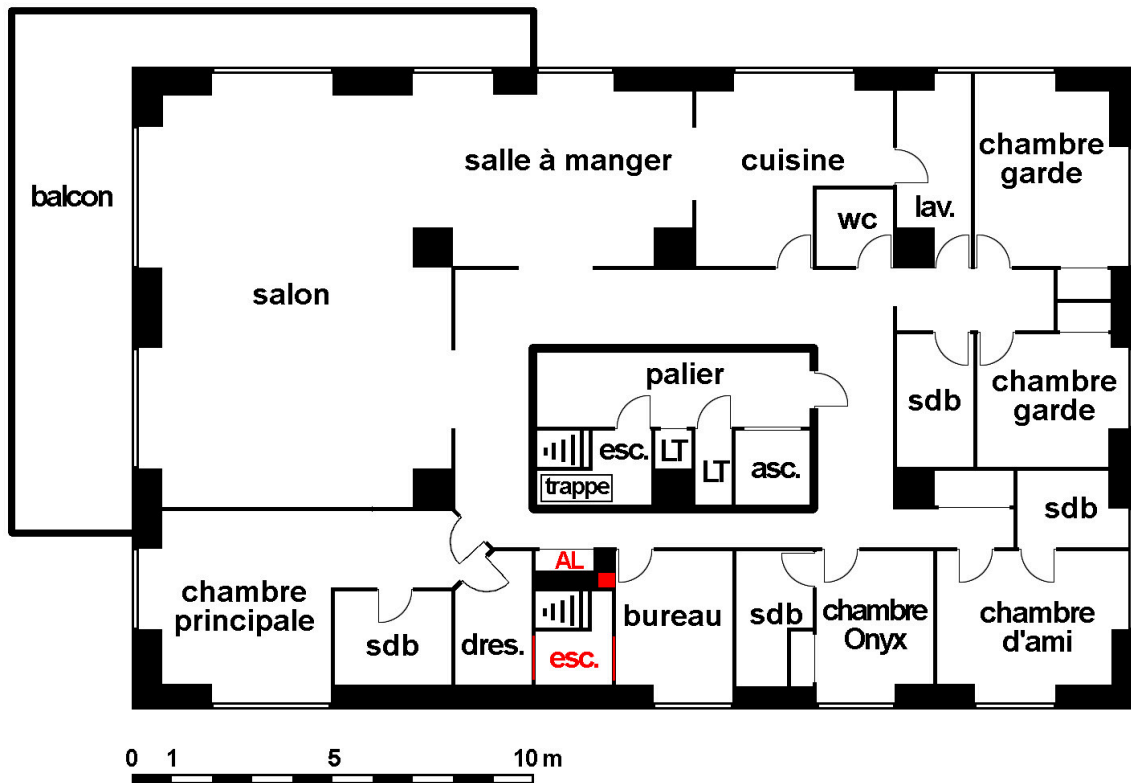
### Description de l'appartement

Tout a été construit autour du bloc central que forme le palier, l'ascenseur et l'escalier. Sur le palier, deux portes verrouillées (**Sécurité** FD 7) desservent des locaux techniques. Le premier, contre l'ascenseur, dans lequel il est possible d'utiliser une échelle métallique pour circuler entre les étages, ou de saboter la machinerie. Le deuxième ne contient que des conduites, mais une personne peut s'y cacher. La trappe dans l'escalier donne accès au toit, une échelle pour y monter est fixée sur le mur à côté. La porte du palier est en réalité la porte d'entrée de l'appartement.

L'ensemble de l'appartement est un mélange de tradition égyptienne antique et de modernisme, le tout est de mauvais goût. Des canapés modernes partagent le salon avec des colonnades entre les fenêtres, des bustes de pharaon sur des piédestals à côté d'enceintes connectées, et des reproductions de papyrus dans des cadres à côté d'un écran géant.

Les trois endroits clé de l'appartement sont :

- Le placard contenant la centrale d'alarme, il suffit de fouiller la zone pour le trouver. Pour rendre cette centrale inactive, ou passive, sans déclencher d'alarme



chez la société de sécurité il faudra réussir un test d'électronique ou sécurité FD 2.

- Le bureau de Farès, qui contient le coffre-fort caché derrière un tableau protégeant un papyrus à l'effigie de Séthi 1<sup>er</sup>. Le coffre abrite l'ordinateur portable du trafiquant, \$ 50 000 US et 475 000 £ égyptiennes (soit environ 7 500 £ Sterling), un glock 19 avec un chargeur complet, et une demi-douzaine de téléphones prépayés. Le coffre-fort possède une serrure électronique, un test de **sécurité** FD 2 est nécessaire pour l'ouvrir. Si Farès a beaucoup bu ou est drogué, un interrogatoire orienté permettra de lui faire dire la combinaison.

12

- L'escalier de secours caché derrière une paroi mobile dans le dressing de la chambre principale. Si jamais Farès doit fuir il passera par là, personne d'autre que lui ne connaît ce passage. Un clavier caché sur le mur permet de l'ouvrir et de le fermer avec un code (sinon **Électronique** FD 3). Comme ce passage est peu utilisé, Farès, de peur d'oublier le code, l'a écrit à l'intérieur d'un tiroir proche. La paroi s'ouvre aussi depuis l'autre côté avec un clavier identique.



# ROYAUME-UNI



## PORTSMOUTH

Cette scène ultime est optionnelle, la défense intérieure du Royaume dépend du MI5. Toutefois si les joueurs sont prêts pour une dernière scène d'action, leurs agents peuvent être appelés dès leur retour à Londres, en tant que consultants.

*Si vous souhaitez intégrer dans votre campagne une entité comparable à SPÉCTRE ou TAROT, les deux terroristes suivants seront alors sous la coupe d'un agent de Mordred, lui-même membre du groupe criminel CAMLANN. Si vous possédez déjà votre propre groupe rival, il faudra adapter le mail trouvé chez Farès et la carte de visite signature à la fin. Si vous ne voulez pas d'une telle organisation, les étudiants auront agi de leur propre chef et Mordred ne sera qu'un pseudo anonyme.*

Le drone a été envoyé à un groupe terroriste composé de deux étudiants étrangers arrivés il y a un an, et très bien intégrés. Ils sont inscrits en sciences à l'université de Southampton. Ils ont récupéré l'engin à son arrivée au port. Celui-ci ressemble au final à un simple hors-bord qu'ils ont stocké dans un petit hangar de Southampton pendant quelques jours, afin d'y implanter les explosifs qu'ils sont en train de fabriquer.

Puis, une fois prêts, ils l'emmènent avec une voiture et une remorque jusqu'à la marina civile de Fareham afin de le lancer contre le HMS Inverness actuellement à quai à Portsmouth.

Le MI5 a identifié les destinataires du drone livré par Farès grâce à différents systèmes de vidéo-surveillance et de suivi routier. Puis il a pu remonter jusqu'à l'identité des deux étudiants en sciences, et surtout jusqu'au hangar dans lequel ils ont préparé le véhicule. Une équipe est en route vers l'université pour les intercepter.

### C'est parti !

L'action commence lorsque les agents arrivent avec le MI5 au hangar, les étudiants venant juste de partir en voiture. Ils ne disposent que d'une heure pour empêcher l'explosion. Un message de l'équipe dépêchée à l'université informe que les étudiants ne se sont pas présentés en cours aujourd'hui.

Laissez les PJ prendre un peu l'initiative pendant que les agents du MI5 cherchent des indices.

### Le hangar

En 5 minutes de fouille, il est possible de découvrir les papiers liés à la récupération du colis au port, des outils abandonnés, différents câbles électriques, un jerrycan d'essence récemment utilisé, de nombreux ustensiles de chimie ainsi que des restes de substances dans des bidons, et enfin un laptop oublié.

### Les alentours

- En 10 minutes, des ouvriers ou des riverains aux alentours pourront déclarer avoir vu partir un break Vauxhall vert foncé tractant un petit hors-bord sur une remorque. Deux jeunes se trouvaient à l'intérieur. Ceux qui les connaissent rajouteront que ce sont deux étudiants charmants, très polis et très discrets.
- En 10 minutes, la vidéo surveillance des lieux pourra donner les mêmes infos, mais il faudra convaincre ou menacer le gardien de la zone de stockage pour qu'il se presse.
- En 10 minutes de plus, la vidéo surveillance routière retrouve le break en direction de Fareham.

### Analyse

- Le labo de chimie a servi très récemment à fabriquer du TATP, un explosif. Vu la quantité de récipients

vides il y en a pour au moins 200 kg (**Sciences** FD 5, **Explosifs** FD 7 – 10 minutes) ;

- Le laptop peut être piraté facilement grâce à la clé USB, mais son analyse prendra du temps (**Informatique** FD 6 – 15 minutes). Il contient des recettes pour fabriquer des explosifs, des repérages d'itinéraires routier entre Southampton et la base navale de Portsmouth avec plusieurs plages identifiées entre les deux, une notice de programmation de chez Skarngår pour le GPS.

### Passage des Red Arrows

Vingt minutes après le début de l'opération, la patrouille d'Angleterre fait un passage assourdissant en formation diamant, direction est. Si quelqu'un se renseigne rapidement sur Internet (5 minutes – un personnage avec le champ d'expérience **presse people** ou équivalent fera immédiatement le rapprochement), ou auprès d'un voisin (10 minutes), il pourra découvrir qu'aujourd'hui a lieu la cérémonie de décommissionnement du HMS Inverness, une frégate actuellement à quai à la base navale de Portsmouth. L'événement se passe en présence du duc d'Hampstead, membre éloigné de la famille royale et parrain du navire (*ship's sponsor*).

## FAREHAM

Les terroristes mettent 20 minutes à rejoindre Fareham, et 15 minutes supplémentaires pour mettre le drone à l'eau et faire les derniers réglages. Il y a peu de baigneurs en mars, quelques pêcheurs tout au plus ou des loueurs de petits navires et autres jet ski. Personne ne prêtera pas vraiment attention aux deux jeunes qui mettent leur navire à l'eau, ils remarqueront encore moins qu'il est recouvert d'une sorte de capot intégral ne laissant aucune place pour des passagers.

Pour les agents, il faut au moins 20 minutes pour trouver la première piste et partir en direction de l'est. S'ils partent immédiatement en voiture, ils peuvent arriver à Fareham en moins de 15 minutes. Néanmoins ils devront se faufiler dans le trafic, prendre des risques et des contresens. Un tel rodéo devra s'accompagner de deux ou trois obstacles routiers à contourner avec un facteur de difficulté décroissant à partir de 6. Pendant le voyage ils recevront des informations par téléphone de la part du MI5 qui aura retrouvé les ennemis à la marina de Fareham.

Si les agents arrivent en moins de 35 minutes, ils pourront empêcher in-extremis les étudiants de lancer le drone en pressant sur la touche ENTER de leur laptop, et au prix d'un corps-à-corps dans le sable sous le regard éberlué des gens à proximité. S'ils n'ont pas l'avantage, les deux étudiants pourraient prétendre être les victimes et demander de l'aide.

Si les agents arrivent juste après le lancement, les membres du MI5 arriveront en même temps et captureront les étudiants.

Une fois lancé, le drone met 25 minutes à atteindre sa cible.

Plusieurs possibilités s'offrent aux agents :

- Faire prévenir les autorités de l'attaque en cours contre l'Inverness pour le faire évacuer. Il s'agit plus de bon sens que d'une option, mais l'évacuation sera lente et tout le monde n'aura pas débarqué au moment de l'impact.
- Utiliser le laptop saisi pour désamorcer le drone. L'écran présente un compte à rebours et une carte en temps réel indiquant la progression du drone. Il faut deux tests consécutifs d'**informatique** pour l'arrêter, ils se font à FD 4. Mais si l'un d'eux échoue, le suivant passera à FD 2 et le drone accélérera en conséquence sur la carte (petite contre-mesure laissée par les étudiants). Il ne restera plus qu'un ou deux essais selon le moment où sont arrivés les agents. Le compte à rebours accélérera aussi.
- Emprunter un jet ski et rattraper le drone. Cela est faisable à condition d'être compétent en **Nautisme** FD 7. Ce sera plus facile en étant deux sur l'engin. Puis il faudra sauter dessus (**Agilité** FD 4) ou tenter de le heurter en espérant l'endommager suffisamment (**Nautisme** FD 6 et test d'accident). Une fois dessus, enlever le capot demandera un test de **Force** FD 5, ou l'utilisation d'un outil si les PJ y ont pensé. Enfin il ne restera plus qu'à débrancher les fils des batteries électriques pour stopper le navire. Cela n'arrêtera pas le compte à rebours des explosifs qui continuera à défiler sur un écran digital avec un bip caractéristique. L'explosion aura donc lieu en mer.
- Enfin il est possible de guider les autorités navales pour qu'elles abattent le drone en mer en utilisant les coordonnées défilant sur le laptop des étudiants (**Nautisme** ou **informatique** FD 6)

Si vous utilisez un groupe criminel : quelle que soit l'issue finale, une carte de visite représentant un chevalier noir stylisé sera retrouvée dans le drone, ou dans l'eau près de là où il a explosé. Une étude postérieure (ou **Connaisseur** FD 1 – art) permettra d'identifier la reproduction de Mordred tel que vu par Gustave Doré dans *Les Idylles du roi* de Tennyson.

Si les agents ne réussissent pas à déjouer l'attentat et ne font pas évacuer le navire, l'explosion tuera un militaire, deux ouvriers et blessera gravement vingt personnes dont le duc d'Hampstead.

S'ils ont pensé à faire évacuer le navire, il n'y aura que vingt blessés modérés.



# CASTING PNJ

## RASMI MURTADI SAID

**FOR : 9 DEX : 9 VOL : 8 PER : 7**  
**INT : 7**

**Compétences (Niv/CB) :** Agilité (6/15), Combat au corps-à-corps (6/14), Combat à Distance (6/15), Conduite Auto (6/14), Falsification (3/10), Furtivité (5/13), Pickpocket (3/11), Sécurité (5/13), Torture (10)

**Champs d'expérience :** criminalité, droit international, trafics illégaux

**Faiblesses :** sadisme

**Taille :** 1,75 m

**Poids :** 75 kg

**Age :** 31 ans

**Apparence :** normale

**Cicatrice :** petite au cou qu'il cache avec sa barbe

**Célébrité :** 15

**Vitesse :** 2

**Classe Dégâts à mains nues :** B

Rasmi a grandi dans la rue, il a dû apprendre à se défendre très jeune avant de pouvoir s'imposer. Il a ensuite emprunté le parcours classique d'un délinquant pour finalement rejoindre l'organisation de Farès. Cet homme de main, froid, menaçant, difficilement impressionnable adore regarder souffrir les autres sous l'effet de ses sévices.

## ONYX

**Véritable nom :** Lahmina Ganem

**FOR : 9 DEX : 10 VOL : 8 PER : 7**  
**INT : 6**

**Compétences (Niv/CB) :** Agilité (9/18), Combat au corps-à-corps (11/20), Furtivité (9/17), Sécurité (5/13), 6<sup>e</sup> sens (6/12)

**Talents :** premiers soins

**Champs d'expérience :** combats clandestins, lecture sur les lèvres

**Faiblesses :** -

**Taille :** 1,68 m

**Poids :** 70 kg

**Age :** 28 ans

**Apparence :** stricte

**Célébrité :** 15

**Vitesse :** 2

**Classe Dégâts à mains nues :** B

Enlevée au collège par une milice de son pays, puis mariée de force, Onyx a trouvé en elle la force de se rebeller et de s'enfuir. Elle a par la suite rejoint des gangs de passeurs, puis s'est lancée à corps perdu dans la boxe, les arts martiaux et finalement le MMA. Remarquée par des mafieux locaux, elle est devenue garde du corps, puis tueuse à gages. Sa spécialité est la strangulation entre ses cuisses puissantes. Elle parle peu, ce qui lui donne un faux côté timide, car en réalité elle est très sûre d'elle et de ses talents de combattante. Elle tue de façon complètement détachée, elle a perdu toute humanité.

## LUFTI RUSHDI FARÈS

**FOR : 7 DEX : 8 VOL : 10 PER : 11**  
**INT : 12**

**Compétences (Niv/CB) :** Charisme (10/20), Combat au corps-à-corps (2/9), Combat à Distance (2/11), Conduite Auto (5/14), Cryptographie (3/15), Culture générale (8/20), Falsification (8/20), Furtivité (1/10), Informatique (6/18), Nautisme (5/16), Pickpocket (3/11), Sécurité (5/15), Séduction (3/13)

**Champs d'expérience :** affaires, contrebande, droit international, finances, trafic d'armes

**Faiblesses :** attirance pour les membres du sexe opposé, démon du jeu

**Taille :** 1,65 m

**Poids :** 85 kg

**Age :** 57 ans

**Apparence :** normale

**Célébrité :** 10

**Vitesse :** 2

**Points de survie :** 1

**Classe Dégâts à mains nues :** A

Issu d'une famille très portée sur les traditions, Farès a toujours ressenti le besoin de se libérer de ce qu'il considérait comme un carcan. À l'adolescence, il coupe les ponts avec sa famille et entame sa carrière criminelle par de petits larcins et du trafic de drogue. Avec le temps, il évolue jusqu'à organiser des escroqueries de plus vaste envergure, puis se lance dans le trafic d'armes, qu'il trouve pénalement moins risqué que le trafic de drogue. Il dispose aujourd'hui de plusieurs façades commerciales, dont sa société d'import/export, qui lui servent de couverture pour son trafic d'armes et pour blanchir son argent. Personne ne sait qu'il trafique dans les armes, pas même le MI6, non plus que la Mukhabarat (services secrets égyptiens). Il possède probablement des contacts dans le gouvernement ou l'armée pour n'avoir jamais été inquiété. D'un naturel jovial et festif, Farès peut se montrer beaucoup plus sinistre et terrifiant dès qu'on touche à ses affaires illicites. Il aime la fête, les paillettes, le jeu et le luxe. Mais son plus gros vice concerne les femmes.

## LES GARDES DU CORPS DE FARÈS

**FOR : 9 DEX : 9 VOL : 8 PER : 7**  
**INT : 7**

**Compétences (Niv/CB) :** Combat au corps-à-corps (6/15), Combat à Distance (7/15), Conduite Auto (7/13)

**Vitesse :** 2

**Classe Dégâts à mains nues :** B

# AIDES DE JEU

La carte mémoire dans la voiture en Suède



# *Les recrues ne meurent jamais*

*... mais ça peut arriver, alors restez prudent lors de cette mission pour débutants.*

*Ce produit de fan n'est pas destiné à des fins commerciales. Les marques déposées utilisées restent la propriété de leurs auteurs respectifs.*

**James Bond reviendra dans Opération Soleil Levant**