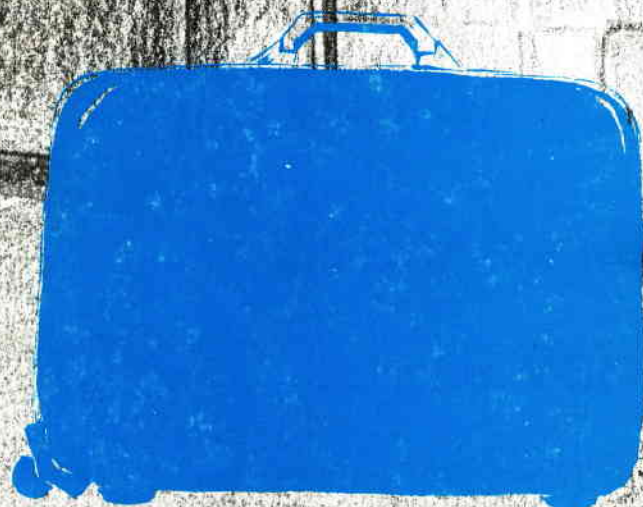


MERCENAIRES
MOD M01

F. PERRINEL

LA VALISE BLEUE



ISBN : 2-908 994-01-1

LEO EDITION

MERCENAIRES

MODULE 01

LA VALISE BLEUE

Un scénario de François PERRINEL

Avec la collaboration de

Eric MONTARDY

Scott

Cyrille PATRINOS

Illustrations de

SANTA (couverture)

Philippe MONOT (Intérieur)

L'AUTEUR TIENT A REMERCIER

Scott et Eric Montardy pour la digitalisation et les retouches des images.

Les joueurs ayant participé aux parties de test lors des tournois suivants:

ODYSSEA 90 à Marseille.

ATLANTIS 91 à Salon de Provence.

FANTASMA 91 à Issoire.

David Nardi de Méridien Informatique pour ses conseils avisés.

Floriande Montardy pour ses dessins.

ENCORE MERCI A TOUS

TABLE DES MATIERES

I INTRODUCTION	4
I.1 Prelude	4
I.2 Introduction à l'aventure	4
I.3 Arrivée à Paris	5
II LA MISSION	6
II.1 Paris	6
II.2 Voyage Paris-Rome	6
III LES GROUPES DE PSJ	7
III.1 Groupe 1	7
III.2 Groupe 2	8
III.3 Groupe 3	9
III.4 Groupe 4	11
III.5 Groupe 5	13
III.6 Groupe 6	15
III.7 Groupe 7	16
III.8 Groupes 8 et 9	17
IV CONCLUSION	18

ANNEXE 1 LES ARMES	19
1.1 Pistolets, Revolvers et PM	19
1.2 Fusils et Mitrailleuses	21
1.3 Accessoires des armes	22
1.4 Caractéristiques des armes	23
ANNEXE 2 LES VEHICULES	24
2.1 Véhicules	24
2.2 Caractéristiques des véhicules	27
FRANCE	28
ITALIE	29
FICHE DE PERSONNAGE	31
FICHE EQUIPEMENTS	34
RECAPITULATIF DES PSJ	35

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

I INTRODUCTION

les personnes désireuses de jouer ce scénario en tant que joueur devraient s'abstenir de lire plus loin.

I.1 Prelude

Cette aventure assez longue est prévue pour quatre à cinq personnages débutants (comprenant de préférence un Médecin) ayant toutefois déjà effectué au moins une aventure et disposant de fusils d'assauts. C'est une mission très dangereuse, offrant une vision assez réaliste aux joueurs de ce qui tourne autour de la drogue et de son commerce. Les personnages auront pour mission le convoyage de produits "sensibles" de la France jusqu'en Italie.

Vous verrez que de nombreux équipements nouveaux se trouvent à la fin de cette aventure, des illustrations représentant les différents "personnages sans joueur" importants sont annexées à la fin, de façon à pouvoir les photocopier aisément et les donner aux joueurs en temps voulu.

Tout au long de l'aventure, un ton humoristique a été employé. Le Maître de Jeu saura tout de même faire ressortir le réalisme et le "comique" de ce scénario. Si le MJ a fait jouer l'aventure d'initiation du livret de règles, il pourra constater qu'une fois encore les personnages seront dupés par leur commanditaire. Ceci est hélas une tendance assez forte pour les mercenaires débutants, toutefois, comme une telle optique risquerait fort, à terme, de décourager les joueurs, les prochaines aventures mettront en scène des employeurs fiables. Dans ce module, les PJ seront amenés à découvrir une face "cachée" de notre monde contemporain, le trafic de drogue et ses commanditaires (la famille). Les pièges seront nombreux et la capacité de réflexion des joueurs sera quelque peu mise à l'épreuve.

I.2 Introduction de l'aventure

Que les PJs aient déjà effectués une aventure ou non ne changera que très modérément le commencement des choses.

Depuis leur dernier emploi, les PJs, qu'ils soient ensemble ou non, prennent un peu de bon temps dans un hôtel quelconque de leur choix. Lorsqu'un coup de téléphone retentit chez le PJ le plus expérimenté, si les joueurs sont ensemble, ou chez chacun d'eux à des instants différents. Une voix masculine, rauque, parlant la langue natale du PJ avec un accent étrange (Birman si le personnage réussit un jet de connaissances locales sur l'Asie à un facteur de difficulté de 03) s'adresse alors à lui:

"Monsieur (Mademoiselle le cas échéant) X, j'ai eu vent de votre absence d'emploi actuelle. Par conséquent, je me permet de vous proposer un marché. Si vous êtes intéressés par la somme de 12000 Francs suisse (48000 FF), allez à l'aéroport de (Aéroport international le plus proche) et demandez M.Jones à l'accueil."

Fin de la communication. Si le PJ quitte son hôtel, il sera agréablement surpris de voir que sa note a été réglée jusqu'au lendemain matin.

A l'aéroport, l'hôtesse d'accueil expliquera

qu'elle doit transmettre une enveloppe à la (les, le cas échéant) personne demandant M.Jones. Elle transmettra donc aux joueurs une enveloppe sur laquelle est écrit à la machine à écrire: De la part de M.Jones. L'enveloppe contient des billets d'avion pour Paris (Orly si voyage Air Inter, Roissy Charles De Gaulle si Air France) en première classe, ainsi qu'une confirmation de réservation de plusieurs suites à l'hôtel Georges V à Paris. De surcroît, une photo de chacun des PJ convoqués portant au dos leurs noms et prénoms se trouve aussi dans la lettre accompagnée d'une note leur expliquant qu'il s'agit probablement de leurs futurs coéquipiers.

Notes au MJ:

a) Le vol part le lendemain entre 09h et 11h, il arrive à Paris un certain nombre d'heures plus tard (il faut savoir qu'un vol commercial a une vitesse de croisière se situant entre 750 et 900 kmh).

b) L'hôtesse a reçu l'enveloppe d'un jeune garçon (11-15 ans) lui ayant demandé de la remettre à la personne qui demanderait M.Jones.

c) Les joueurs passeront toutes leurs armes sans problèmes si elles sont toutes dans leurs bagages en soute (les douaniers des deux aéroports ayant été au préalable soudoyés copieusement).

Historique pour le MJ:

Deux semaines avant le coup de téléphone, Karl Borovia, dit "le Birman" à cause de l'accent qu'il a après avoir vécu 20 ans en Birmanie, a été chargé, par la pègre parisienne, de ramener dix kilogrammes de cocaïne pure de Hollande. Mais, Karl, fort de ses connaissances en Italie n'a pas livré la drogue. Son plan est simple: après avoir caché la drogue à la gare de Lyon à Paris, il la fait transiter à Rome par des "pigeons" (les PJ) et là bas, un groupe de petits revendeurs indépendants doivent la récupérer. Il leur a déjà vendu la drogue pour quatre millions de francs. Et, sachant que la pègre allait mettre un contrat sur son dos, il compte vendre les

informations sur l'emplacement de la drogue et ses acquéreurs à la Mafia, pour la modique somme de cinq cent mille francs français. Selon lui (le fou !), la famille enlèvera alors son contrat contre lui car elle sera contente d'avoir récupéré sa drogue et éliminé des indépendants qui cherchaient à travailler sans elle. "Le Birman" n'étant pas très courageux, il préfère donc recruter des mercenaires débutants (les PJ), pour effectuer le convoyage délicat de Paris jusqu'à Rome.

Notons aussi que la Maffia a placé un émetteur dans la valise pour pouvoir la localiser.

I.3 Arrivée à Paris

Les PJs arrivent tous dans la même journée à l'hôtel Georges V, là, l'un d'entre eux trouve une enveloppe sur la table basse du salon de sa suite. L'enveloppe contient les clés et les papiers de deux voitures de location, une Renault 21 Turbo ABS et une Citroën XM V6 24 (avec téléphone) qui sont garées dans le parking de l'hôtel, ainsi que la clé de la consigne N126 à la gare de Lyon à Paris et une lettre: "Allez à la gare de Lyon, ouvrez la consigne 126, prenez la valise bleu, attention, elle est piégée. La valise contient des documents à acheminer à Rome dans la consigne 17 de la gare d'arrivée. Il est possible que des Agents de l'Est veuillent se procurer cette valise. Bonne chance."

A ce niveau là, il est probable que les PJ fatigués prennent une nuit de repos avant d'aller chercher la valise.

Note pour le MJ: La consigne de la gare de Lyon sera sous surveillance permanente, assurée par des maffieux à partir de 06h le lendemain matin.

- **Nous vous conseillons amicalement de vous munir d'une carte routière de France, permettant de mieux visualiser l'itinéraire choisi par les joueurs.**

II LA MISSION

II.1 Paris

A la gare de Lyon, la consigne sera surveillée par des maffieux de petite envergure à partir de 06h. Ceux-ci n'interviendront pas.

Lorsque les joueurs vont chercher la valise, ils trouvent dans la consigne un sac de sport contenant six mille francs Suisses par joueur et une Samsonite grand modèle peinte en bleu métallisé. Cette valise pèse aisément ses 35 ou 40 Kilogrammes (ceci peut paraître étrange mais elle n'est pas piégée, elle contient un revêtement de plomb de 4 cm, des annuaires ainsi que, dans deux doubles fonds, 10 kg de cocaïne pure, d'une valeur approximative de 2 000 000 FF).

Si les PJ récupèrent la valise après 06h, et que les deux voitures prennent à ce moment là un chemin différent, celle qui contient la valise sera attaquée au premier feu rouge venu (si les joueurs n'ont pas précisé qu'ils fermaient les portes arrières...dommage).

Au premier feu rouge, donc, deux petits malfrats (groupe 3) tenteront de monter à l'arrière de la voiture, ils fuiront si les portes sont fermées, sinon... Ces deux "petits-méchants-loups" sont décrits dans l'annexe PSJ de ce livret.

S'ils parviennent à les maîtriser, ils demanderont aux PJ de conduire le véhicule vers une villa en banlieue et on n'entendra plus jamais parler de ces PJ, qu'ils reposent en paix, Amen. Dans le cas plus logique où les deux voitures se suivent, avec en tête celle ayant la valise, rien n'arrivera dans Paris.

A ce moment de l'aventure, les PJ devront choisir leur mode de transport jusqu'à Rome:

- a) Avion b) Train c) Voitures

II.2 Voyage Paris-Rome

a) Si les joueurs décident de prendre l'avion, la valise faisant obstruction aux rayons X de la douane, les douaniers demanderont aux PJ d'ouvrir cette dernière (il leur manque les deux clés et la combinaison a trois chiffres), sinon ils devront attendre l'arrivée d'un serrurier démineur qui ouvrira la valise. La Police de l'Air et des Frontières (PAF) trouvera rapidement les doubles fonds, et commence alors une longue vie carcérale pour les PJ (3 à 5 ans fermes).

b) Les PJ ont plusieurs choix possibles, prendre le TGV de Paris à Marseille puis un train Marseille-Vintimille-Rome, ou prendre directement un train Paris-Marseille-Rome.

1) Dans le premier cas, les PJ n'auront aucun problème de Paris à Marseille, mais ils devront attendre 21h30 pour prendre un train pour Rome (obligatoirement en couchette). Le groupe 5 les agressera dans le train après la frontière avec l'Italie.

2) S'ils préfèrent un trajet direct Paris-Rome, ils partiront de Paris vers 14h et arriveront à Marseille vers 21h30, le groupe 5 interviendra alors.

Si le groupe 5 ne réussit pas son opération, les PJs n'auront plus de problème jusqu'à l'arrivée à Rome où les groupes 4 et 2 risquent d'offrir aux PJs un accueil très remarqué.

Dans les deux cas ci-dessus, le train s'arrête une heure à Vintimille (vers 23h30-24h00) pour les vérifications douanières, 2 chances sur 20 pour que les douaniers veuillent ouvrir la valise, si ce cas se présente, reste aux PJs à réussir un jet de Psychologie/Diplomatie de difficulté 08 (-1 si le PJ parle italien, -2 si le PJ est italien, -1 si le PJ a Connaissances Locales, le tout cumulatif). Puis le train repart pour Gênes, La Spezia, Livourne, Rome (arrivée vers 07h30).

c) Là encore, les PJ ont plusieurs possibilités:

Ils peuvent choisir à peu près une centaine d'itinéraires différents, on ne sait jamais, si l'un d'eux veut passer par la Belgique pour voir une vieille tante malade, l'Allemagne pour prendre un morceau du mur, etc... Nous allons donc nous attarder sur le trajet le plus probable et laisser libre court au MJ pour aménager les diverses rencontres et problèmes si les PJs prennent un chemin différent.

Le trajet le plus probable et qui permet d'éviter un nombre important de frontières est le suivant: Paris-Rome via Dijon-Lyon-Nice-Vintimille-La Spezia-Livourne, toutefois nous décrirons aussi un trajet par le Massif Central (les deux pouvant bien entendu être combinés).

Nous allons donc fragmenter les différents trajets en tronçons plus courts pouvant être mis bout à bout pour faire un trajet complet.

Déjà, attardons nous sur les différents trajets:

1) Paris-Clermont Ferrand par Moulins (N7 puis N9), 387km.

2) Paris-Lyon par Dijon (A6), 459 km.

3) Clermont Ferrand-Montpellier par la N9 (limitée à 110 kmh), 367 km.

4) Clermont Ferrand-Le puy (N102), Alès (D906), Nîmes (N106), Arles (N113) et Nice (A8), 685 km.

5) Clermont Ferrand-Lyon par Saint Etienne, 225 km.

6) Lyon-Nice par Avignon (A7 puis A8), 480 km.

7) Nice-Vintimille par Monaco (frontière italienne), 40 km.

8) Nice-Castellar par A8 (frontière italienne), 30 km.

9) Vintimille-Gênes par Savona, 163 km.

10) Castellar-Gênes (A10), 130 km.

11) Gênes-Pise (A12), 140 km.

12) Pise-Rome par Florence (A11 puis A1), 362 km.

13) Pise-Rome par Livourne, 351 km.

14) Gare de Rome.

Nous allons maintenant pouvoir résumer les embûches par tronçon numéroté:

1) curieusement, rien de désagréable ne survient aux PJ dans cet intervalle.

2) Peu après Dijon, les PJ sont interceptés par le groupe 1, qui, se faisant passer pour des gendarmes entend faire ouvrir la valise.

3) A hauteur du Larzac, peu après Millau, la N9 est divisée en deux tronçons à deux voies plus la bande d'arrêt d'urgence, l'endroit est peu fréquenté et donc idéal pour le groupe 1.

4) et 5) Rien d'important à signaler.

6) Les PJs n'ont pas de problèmes pour ce long trajet.

7) et 8) Un problème certain se fait jour lorsqu'un semi-remorque se propose de barrer la route aux PJ. L'équipe N7 (groupe 6) met tout en oeuvre pour récupérer la valise.

9) et 10) Calme plat, monotonie des routes sans danger et de la conduite facile.

11) Hélas, après la pluie, le beau temps et vice et versa, voici venir le temps des "ritals", et les ennuis recommencent, car l'équipe N7 (groupe 7) veille et agresse lâchement les PJ à hauteur d'une sortie.

12) et 13) Revoici le beau temps.

14) Gare de Rome, les groupes 2 et 4 entrent en action.

Pendant tout le trajet, ne pas oublier les limitations de vitesses (130 sur Autoroute, 110 sur voies rapides, 90 sur Routes pour la France et 90 sur route et 110 à 140 sur autoroute pour l'Italie), tous les cent kilomètres parcourus à une vitesse supérieure de plus de 10% à la limite légale, il y a une chance sur vingt que les véhicules soient arrêtés par la Gendarmerie en France (Groupe 8) ou les Carabiniers en Italie (Groupe 9).

III LES GROUPES DE PSJ

C'est dans cette partie du module que figure les personnages sans joueur rencontrés tout aux long de l'aventure. Chaque PSJ y est décrit avec ses méthodes et son intérêt dans cette affaire. Les PSJ forment des groupes qui auront un plan d'action, celui-ci vous est indiqué pour chacun d'eux.

III.1 Groupe 1

Le groupe 1 arrêtera la voiture transportant la valise sous le prétexte d'un "simple contrôle de routine". Le Renault Trafic de la gendarmerie a été honteusement dérobé à la Brigade de Salers (charmant petit village médiéval du Cantal) si les PJs passent par Clermont Ferrand, ou à la brigade du Creusot s'ils passent par Dijon. Ils vérifieront succinctement les papiers des PJs, leurs demanderont les raisons de leur séjour en France

-PATRICK GONZALES

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

Taille: 1,80 m, Poids: 85 Kg, PdV: 18, Pts de survie:5
Age:47 ans

Patrick est un faux capitaine de Gendarmerie. Il a un fort accent pied noir dans toutes les langues qu'il pratique. Il sait que l'uniforme en impose à plus d'un, et que les gendarmes ont une bonne réputation en France. Il entend profiter au maximum de son déguisement. Sachez qu'il ne possède pas de papier prouvant sa qualité de Gendarme.

Il est armé d'un Beretta 92F. Cependant, si les joueurs réussissent successivement un jet de PE de difficulté 06 puis un jet de "SCIENCES MILITAIRES" de difficulté 06 (03 pour un PJ Français), ils réaliseront que la Gendarmerie Française est en fait équipée du pistolet GIAT 92F, c'est à dire la même arme, sans le label Beretta ...

Connaissances locales: Europe, Amérique, Afrique, Asie

-YVES DEWAERE

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

Taille: 1,67 m, Poids: 67 Kg, PdV: 15, Pts de survie:0
Age:25 ans

Yves est un faux Maréchal des logis (sergent) de Gendarmerie. Il n'a pas non plus de papiers officiels sur lui.

Il est équipé d'un FAMAS avec 2 chargeurs et d'un Beretta 92F (même erreur que Patrick). Qui plus est, d'habitude, le FAMAS est utilisé par les Gendarmes Mobiles (Jet de "SCIENCES MILITAIRES" de difficulté 03 ou 01 si le PJ est Français).

-NICOLAS LAMUR

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

Taille: 1,73 m, Poids: 69 Kg, PdV: 15, Pts de survie:0
Age: 29 ans

Nicolas est un joyeux drille. Rien ne l'amuse plus que de vider le chargeur entier de son FAMAS sur un malheureux (de préférence de sexe féminin). Il est légèrement mysogine (si peu...), voire même un tantinet macho.

Il est, comme ses amis, équipé d'un FAMAS et d'un Beretta 92F dans un étui rigide.

(pour les étrangers seulement). Puis, ils prieront aimablement les PJs d'ouvrir leurs bagages (en insistant un peu trop sur la fameuse valise bleue). Il est fort probable que ceci se transformera vite en une atroce boucherie. Moralité, mieux vaut demander leurs papiers à des gendarmes trop curieux. Les PJs recevront les points d'expérience (585) s'ils se débarrassent de ces gendarmes ou s'ils ont pris le train.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
TENNIS	05	+1
LOIS FRANCAISES	06	+1
Armes de guerre	04	+1
Corps à corps	04	+1
Motos	xx	+1
Nage	06	+1
Pistolets	05	+1
Plongée	xx	+1
Premiers soins	xx	+1
Tous terrains à roues	xx	0
Voitures	xx	+1
FRANCAIS	07	+1
Espagnol	05	+1
Anglais	05	+1
Connaissances locales	06	+1

Valeur: 208 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	03	+1
Corps à corps	03	0
Pistolets	04	+1
Voitures	xx	0
FRANCAIS	03	0

Valeur: 117 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	02	+1
Corps à corps	04	0
Pistolets	03	+1
Premiers soins	xx	0
Voitures	xx	+1
FRANCAIS	05	+1

Valeur: 139 points d'expérience

-FREDERIC JULIEN

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
11	12	11	11	10	10	07	12	08

Taille: 1,60 m, Poids: 55 Kg, PdV: 14, Pts de survie:0
Age:22ans

Frédéric n'est pas plus Gendarme que ses accolytes. Il n'est en effet rien d'autre qu'un ancien de Fresnes (Maison d'arrêt).

Il dispose d'un splendide FAMAS avec deux chargeurs et d'un MAC50 dans son étui rigide.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	02	+1
Corps à corps	01	0
Pistolets	02	+1
Motos	xx	0
FRANCAIS	05	0

Valeur: 121 points d'expérience

III.2 Groupe 2

Comme il est précisé dans la description de Scagliati, le groupe 2 cherchera à massacrer les PJs (pour l'exemple), au moment où ceux-ci seront sur le point de mettre la valise à la consigne. Il est évident que, curieusement, la Police mettra un

bon quart d'heure avant d'arriver sur les lieux (Don Peroza a fait jouer ses relations). Les joueurs se répartiront les points d'expérience (805) s'ils se débarrassent de ces quatre maffieux.

-ANTONIO SCAGLIATI

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
15	13	12	12	11	14	12	13	07

Taille: 1,99m, Poids: 110 Kg, PdV: 22, Pts de survie:9
Age32 ans

Antonio Scagliati est un athlète accompli. Il est aussi le chauffeur de Don Peroza, l'un des parrains les plus influents de Rome, voire d'Italie. Ses ordres sont simples: récupérer la valise et exécuter publiquement (c'est à dire au grand jour) ces débutants qui se moquent de la "Famille". Juste histoire de faire un exemple. Il dispose pour cette opération de deux "cousins" (comprenez des hommes dépêchés par d'autres parrains) et d'un "frère" (appartenant au même patron), pour l'épauler. Il est toutefois bon de préciser que Don Peroza est à peu près "réglo" et que si les deux "cousins" ne rencontrent pas fortuitement les balles des PJs, ses hommes ne feront rien contre eux. Dans le cas, où, par le plus grand des hasards, les deux hommes mis à sa disposition (pour veiller à la bonne marche de l'opération), venaient à être blessés, il est possible que l'arme d'un PJ mort serve encore une dernière fois pour achever ces "chers cousins" et pouvoir faire ensuite disparaître la valise au profit de Don Peroza... Ma foi, même un honorable parrain ne crache pas sur quelques millions de francs lourds. Scagliati en veut énormément à Marco Riviera (un de ses deux cousins sur le coup), car il lui a "légèrement" entaillé le visage dans sa jeunesse, laissant une large cicatrice de quinze centimètres, allant de sous l'oeil droit au menton (d'où l'AP assez faible d'Antonio).

Son port d'arme lui permet de porter un S&W N29 en .44 Magnum (6") dans un étui rigide.

-PAULO DEVINDICCI

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

Taille: 1,92 m, Poids: 91 Kg, PdV: 19, Pts de survie:5
Age:35 ans

Paulo s'appelle en réalité Carlo Buonavista, il est lieutenant de la Guardia di Finanza (Douanes Italiennes) et travaille en sous-marin dans la famille de Don Carleouti. Sa mission revêt un tel caractère d'importance qu'il ne peut faire échouer cette opération au risque d'être démasqué. Par contre, bien que convaincu de la culpabilité des possesseurs de la valise en tant que trafiquants de drogue, il s'efforcera de ne pas les tuer (il ne tirera que dans les jambes et les bras).

Ce lieutenant a un STAR Mdl 28 dans un étui rigide, avec un port d'arme à son nom d'emprunt (il est évident que sa véritable identité ne se trouve pas sur lui).

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
LOIS ITALIENNES	05	0
SKI DE PISTE	09	+1
SKI NAUTIQUE	07	+1
Armes de guerre	06	+2
Baïonnette	05	+1
Entraînement au combat	08	---
Bateaux à moteurs	06	+1
Conduite de combat	07	+1
Corps à corps	09	+2
Filature	06	+1
Nage	09	+1
Pistolets	07	+2
Plongée	xx	+1
Premiers soins	xx	0
Voitures	xx	+1
ITALIEN	05	0
Français	06	0
Katana	08	+2
Marchandage	06	0

Valeur: 255 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
FOOTBALL	05	0
LOIS ITALIENNES	07	0
LOIS INTERNATIONALES	04	0
SKI DE PISTE	07	0
Armes de guerre	05	+2
Entraînement au combat	08	---
Corps à corps	06	+1
Discretion	07	-4
Escalade	06	0
Nage	07	+1
Pistolets	06	+2
Premiers soins	xx	0
Voitures	xx	0

Valeur: 207 points d'expérience

-ENNIO BERTOLINI

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

Taille: 1,71 m, Poids: 74 Kg, PdV: 15, Pts de survie: 3
Age: 26 ans

Ennio travaille pour le même parrain que Scagliati, et c'est pour lui un honneur de participer à une opération de cette envergure. Il ne sait pas que Don Peroza veut la valise pour lui seul, mais il obéira aux ordres de Scagliati sans poser de questions. C'est pour lui une bonne opportunité de prendre du grade dans la famille. Son intuition lui conseille de se méfier de Paulo Devindicci comme de la peste.

Il utilisera pour cette opération, un fusil à pompe Franchi SPAS 12 et un Colt 1911A1 en étui semi-rigide, de façon totalement illégale...

-MARCO RIVIERA

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

Taille: 1,77 m, Poids: 75 Kg, PdV: 17, Pts de survie: 4
Age: 33 ans

Marco travaille pour Don Michele, un parrain se méfiant de Don Peroza. Il est là pour veiller à ce que les hommes de Don Peroza ne prennent la valise pour leur propre compte ou celui de leur patron. Il espère que Scagliati essaiera de voler la "came", pour pouvoir justifier une "bavure" de sa part. De plus, Don Michele espère que Marco aura l'occasion d'abattre les trois autres hommes et de lui ramener la valise.

Il est l'heureux possesseur d'un Beretta 92F (dans un étui rigide), légalement.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
PIERRES PRECIEUSES	04	0
Corps à corps	05	0
Couteaux	05	0
Filature	04	+1
Fusils à pompe	05	+1
Motos	xx	0
Pistolets	05	+1
Voitures	xx	0
ITALIEN	05	0
Photographie	04	0
Marchandage	06	0

Valeur: 165 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
GOLF	06	0
Camions	xx	0
Corps à corps	07	+1
Parachute	xx	0
Pistolets	06	+1
Tous terrains à roues	xx	0
Voitures	xx	0
ITALIEN	05	0
Espagnol	04	0
Séduction	06	0

Valeur: 178 points d'expérience

III.3 Groupe 3

Le groupe trois essaiera, lors d'un arrêt à un feu rouge parisien, de s'introduire dans la voiture contenant la valise et de forcer le conducteur à se diriger vers la banlieue nord, pour remettre la valise à son propriétaire. Il va sans dire que dans le cas où ce plan réussit, on peut estimer que les PJs reposent ensuite longuement en paix... six pieds sous terre. Si la

-ERIC MONDOVERT

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

Taille: 1,78 m, Poids: 77 Kg, PdV: 16, Pts de survie: 4
Age: 31 ans

Eric est l'intellectuel du groupe, c'est d'ailleurs lui qui donne les ordres. Il n'est pas toujours très clairvoyant mais sa vive intelligence lui permet de se tirer de presque tous les mauvais pas. Il est habillé en jeune étudiant moyen (c'est assez discret à Paris).

Il est inscrit dans un club de tir depuis de nombreuses années et dispose d'un port d'arme de 4ème catégorie pour son revolver Manurhin MR73 en .357 Magnum qu'il porte dans un étui rigide placé dans son dos avec 12 cartouches de rechange.

- MARC RENAUD

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

Taille: 1,67 m, Poids: 74 Kg, PdV: 14, Pts de survie: 2
Age: 27 ans

Marc est une petite frappe, c'est à dire un truand sans envergure, travaillant pour un salaire de misère pour le compte d'un grand ponte parisien de la drogue. Il est assez limité au niveau des connaissances générales. Il est constamment vêtu d'un blouson et d'un Jean délavé, une paire de Baskets aux pieds et des lunettes de soleil "Made in Hong Kong".

deuxième voiture est derrière celle contenant la valise, Eric aura la bonne idée de ne pas agir. Les PJ recevront les points d'expérience (302) dans le cas où ils arriveraient à se débarrasser de ces deux truands, que ce soit durant l'attaque ou en évitant celle-ci.

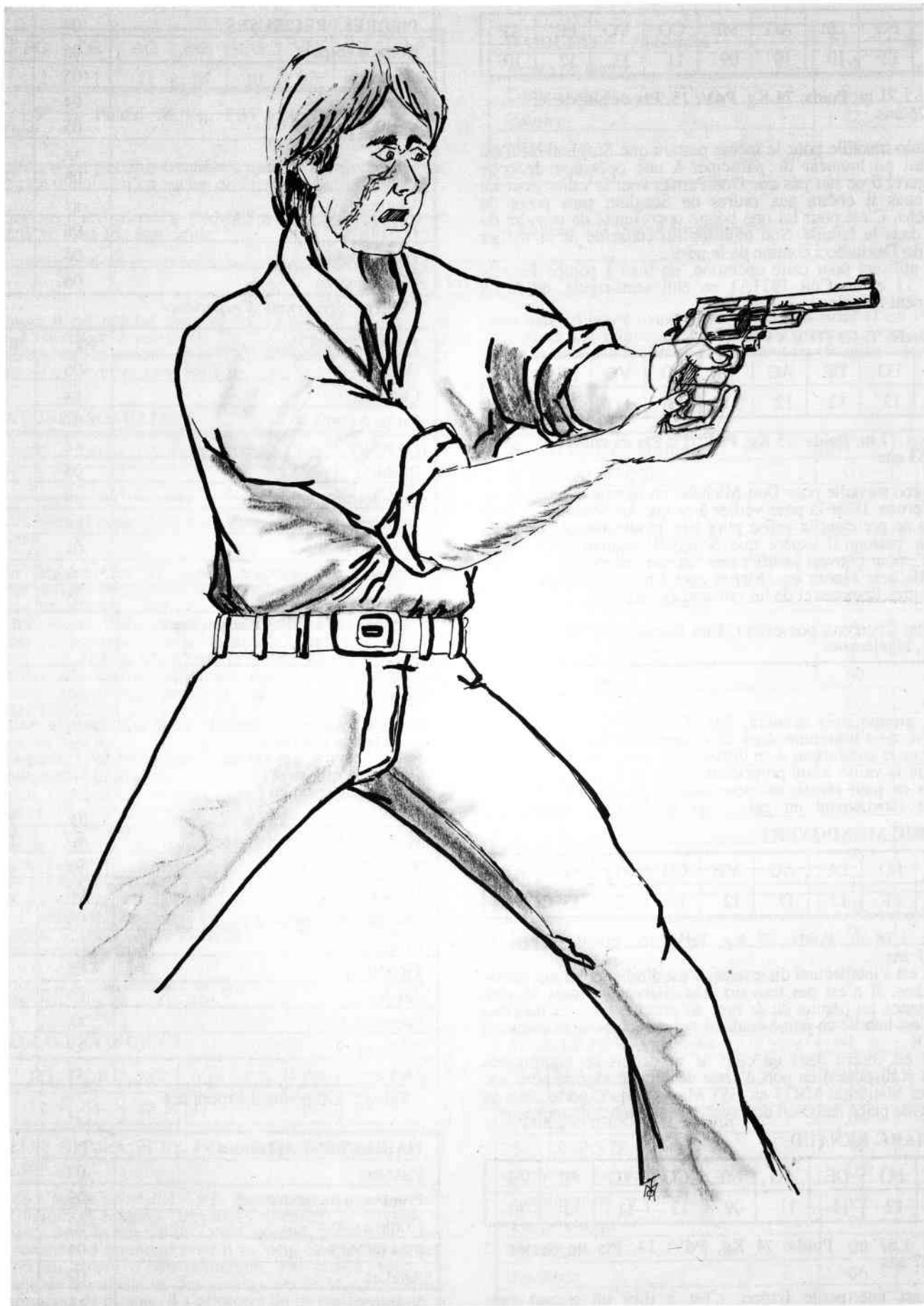
HABILETES / Aptitudes	NI	BO
TENNIS	05	+1
Pistolets	04	+2
Entraînement au combat	04	---
Corps à corps	05	+1
FRANCAIS	06	+1
Anglais	05	+1
Premiers Soins	xx	+1
Voitures	xx	+1
Motos	xx	+1

Valeur: 170 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
Pistolets	03	+1
Entraînement au combat	02	---
Corps à corps	02	0
FRANCAIS	04	0
Anglais	02	0
Voitures	xx	0

Il dispose en toute illégalité d'un Colt 1911A1 avec deux chargeurs dans un étui semi-rigide.

Valeur: 132 points d'expérience



Antonio Scagliati

III.4 Groupe 4

Le groupe 4, comme il est précisé plus haut, travaille pour une organisation secrète. Cette dernière lui a transmis des ordres concernant la valise. En effet, un des principaux buts de l'organisation est de parvenir à se procurer de fortes sommes (prélevées au besoin sur les revenus de la Maffia). Les instructions sont simples: observer les détenteurs de la valise, et le ou les destinataires, pour ensuite extorquer 30% de la "dope". Ce que l'organisation ne sait pas, c'est que la valise a été volée à la "famille" et que les revendeurs risquent fort de ne pas vivre très longtemps. Les activités du groupe 4 risquant fort de les perturber dans leurs plans, il est probable que Nadia interviendra discrètement (ou plutôt, fera intervenir De Villeneuve déguisé) pour aider les PJs à se débarrasser du groupe 3. Si les PJs tuent De Villeneuve, ils ne gagneront pas

-NADIA KOVADECI

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
15	14	11	13	12	15	13	15	12

Taille: 1,87 m, Poids: 83 Kg, PdV: 21, Pts de survie:9
Age:34 ans

Nadia est une mercenaire d'élite, comme les PJs, à la différence près qu'elle travaille pour une organisation secrète de façon bénévole et intermittente. En l'occurrence, sa mission est de trouver les destinataires de la valise dans le but de leur soustraire un "impôt révolutionnaire" de 30% de la valeur de vente. Mais elle ignore d'une part que le contenu de la valise a été volé à la pègre française, et d'autre part que les revendeurs sont destinés à être passés par les armes et seront donc dans l'incapacité de payer le susdit impôt. Elle est à la tête de l'équipe.

Elle dispose dans sa mallette noire d'un UZI avec 4 chargeurs (ce qui n'est pas réellement permis) et d'un ASTRA.41 8" sur elle dans un étui rigide avec un "vrai-faux" port d'arme international (plus fort qu'un "vrai-faux" passeport!!!).

Connaissances Locales: Europe, Oceanie, Amerique, Afrique

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
BIJOUX	06	+1
JEUX DE ROLES	05	+1
SCIENCES MILITAIRES	08	+1
SKI DE PISTE	08	+1

-PIERRE DE VILLENEUVE

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
12	13	12	12	09	15	11	12	10

Taille: 1,72 m, Poids: 76 Kg, PdV: 19, Pts de survie:5
Age:39 ans

Pierre est un mercenaire éprouvé. Il a servi pendant un certain temps en Rhodésie, puis aux Comores. Puis, il est par hasard entré en contact avec des membres d'une organisation regroupant plusieurs mercenaires. Il a décidé de la rejoindre et est actuellement sous les ordres de Nadia.

Il est armé d'un Beretta 93R avec trois chargeurs, sans autorisation.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
TENNIS	06	+1
WARGAMES	04	0
SCIENCES MILITAIRES	04	0

les points d'expériences, de même si aucun contact n'est pris avec le groupe. Si les PJs capturent Pierre et s'entretiennent calmement avec lui, celui-ci sera fort étonné d'apprendre qu'ils ignorent tout du contenu de la valise. Il leur expliquera que selon lui, les agresseurs de la gare de Rome étaient des concurrents de la Maffia. Il peut même obtenir un rendez vous avec son chef. En effet, 48 heures plus tard, Nadia apprendra que les hommes de la gare étaient à la solde de l'un des plus puissants parrains italiens, et avaient comme objectif de récupérer la valise volée. Il est possible que les PJs obtiennent l'aide de Nadia et surtout de Rudolf pour rendre la drogue à la mafia dans le calme, ou pour continuer l'enquête et notamment, retrouver le voleur de la valise. Dans ce cas là seulement, les PJs recevront les points d'expérience du groupe (765).

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	09	+3
Assaut en parachute	xx	+1
Entraînement au combat	08	---
Corps à corps	08	+2
Couteaux	08	+1
Discrétion	07	-3
Escalade	05	+1
Nage	07	+1
Notions de survies	06	+1
Parachute	xx	+1
Pistolets	08	+3
Plongée	xx	+1
Premiers Soins	xx	+1
Survie Forêts	xx	+1
Survie Montagnes	xx	+1
Survie Cités	xx	+1
Voitures	xx	+1
Tous terrains à roues	xx	0
ROUMAIN	07	+1
Anglais	05	+1
Italien	08	+1
Connaissances locales	07	+1
Psychologie/Diplomatie	05	+1

Valeur: 312 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	04	+2
Grenades	03	+1
Entraînement au combat	06	---
Conduite de combat	07	00
Corps à corps	04	+2
Filature	08	+1
Motos	xx	0
Pistolets	06	+2
Premiers soins	xx	0
Voitures	xx	0
Tous terrains à roues	xx	0
FRANCAIS	05	0
Anglais	05	0
Italien	05	0
(Se) déguiser	06	0

Valeur: 218 points d'expérience

-RUDOLF EINMACHEN

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
12	07	08	09	15	12	13	13	06

Taille: 1,63 m, Poids: 82 Kg, PdV: 16, Pts de survie:4
Age: 44 ans

Rudolf est l'intellectuel de l'équipe. C'est lui qui définit la marge de manoeuvre du groupe en fonction des lois locales, ses nombreuses maîtrises l'aidant quelque peu dans sa tâche. C'est un homme réfléchi qui travaille plus pour l'idéal de l'organisation que pour toute autre chose. Depuis son entrée dans ce "club", il a suivi un entraînement minimum au pistolet et au corps à corps. Il est bon de savoir qu'il est également avocat auprès de la cour internationale de la Haye.

Rudolf s'est acheté un Walther PPK en .22 LR qu'il porte dans un étui semi-rigide. Inutile de préciser que ses divers permis et papiers officiels sont parfaitement en règle. Il est irréprochable.

Connaissances locales: **Europe, Asie, Oceanie, Amerique, Antarctique.**

Valeur: 235 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
LOIS ITALIENNES	08	+2
LOIS FRANCAISES	08	+2
LOIS ALLEMANDES	08	+2
LOIS SUISSES	07	+2
LOIS INTERNATIONALES	09	+2
SCIENCES POLITIQUES	08	+2
Corps à corps	02	-1
Démolitions	04	0
Pistolets	04	+1
Voitures	xx	+1
Explosifs	05	0
ALLEMAND	07	+2
Français	07	+2
Italien	07	+2
Grec	07	+2
Anglais	08	+2
Ouvrir serrures/coffres	06	0
Reconnaître les faux	06	+1
Connaissances locales	08	+2



Nadia Kovadeci



Paula Fiverdicci

III.5 Groupe 5

Le groupe 5, comme il est précisé précédemment n'interviendra que si les PJs prennent le train. Il est en effet facile de s'introduire de nuit dans un compartiment couchette et de "faire le ménage" en silence (toutefois, si les victimes se réveillent, le silence risque d'être troublé). Notons que lors de

l'ouverture de la porte, un jet de PE de difficulté 06 doit être effectué pour toutes les personnes présentes dans le compartiment. Si celui-ci réussit, le personnage se réveille. Les PJ recevront les points d'expérience (579) s'ils ne prennent pas le train ou s'ils restent en possession de la valise.

-TONY BALIOSO

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

Taille: 1,82 m, Poids: 77 Kg, PdV: 19, Pts de survie:8
Age:37 ans

"Tony le tombeur" est la caricature de l'italien, dragueur invétéré, incapable de résister à l'envie de proposer une folle nuit d'amour à toute "femme mature" de 7 à 77 ans ayant treize ou plus en apparence. Il lui est de surcroît difficile d'admettre un refus, et dans ce cas, le viol puis le meurtre restent sa dernière solution. C'est lui qui dirige le groupe 5, car bien qu'il y ait probablement déjà eu un refus/meurtre dans le train avant que le groupe n'intervienne, personne ne l'apprendra avant Gènes. Il n'y aura pas de témoin. C'est justement pour sa grande discrétion et son efficacité qu'il a été choisi.

Il dispose d'un FN BDA9C avec silencieux (dans sa veste) en situation totalement irrégulière.

Connaissances locales: Europe, Amérique, Afrique.

Valeur: 216 points d'expérience

-CARLO PAOLI

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

Taille: 1,69 m, Poids: 74 Kg, PdV: 17, Pts de survie:3
Age:32 ans

Carlo travaille depuis près de dix ans avec Tony. Ils se connaissent donc très bien. Il est parfois un peu dégouté par la façon dont ce dernier se comporte avec les femmes (surtout celles qui lui résistent). C'est pourquoi il a demandé à ses chefs de suspendre Tony. Mais sa requête est jusqu'ici restée sans effet car Tony n'a jamais été surpris en "flag".

Il dispose d'un Beretta 92F avec silencieux dans un étui souple. Notez que ceci est complètement interdit.

Valeur: 179 points d'expérience

-PAULA FIVERDICCI

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

Taille: 1,71 m, Poids: 57 Kg, PdV: 17, Pts de survie:4
Age:26 ans

Paula a eu énormément de mal à résister à Tony et d'ailleurs, elle a fini par céder, ce qui favorise leur travail en équipe. Elle n'a pas coutume d'utiliser sa séduction pour le boulot, mais seulement pour son plaisir personnel. En affaires, elle préfère les méthodes simples comme le braquage ou l'élimination pure et simple.

Elle dispose d'un superbe Beretta (calibre 6,35 mm) avec silencieux dans son sac à mains à côté de son permis de port d'arme.

Valeur: 184 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
GOLF	04	
TENNIS	05	
VINS	06	
Pistolets	05	
Armes de guerre	04	
Corps à corps	07	
Entraînement au combat	06	
ITALIEN	06	
Anglais	05	
Français	05	
Premiers Soins	xx	
Connaissances locales	05	
Voitures	xx	
Motos	xx	
Séduction	07	

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
SKI DE PISTE	06	
SKI NAUTIQUE	05	
BIJOUX	04	
Pistolets	03	
Corps à corps	05	
Nage	06	
Plongée	xx	
ITALIEN	05	
Allemand	04	
Premiers Soins	xx	
Voitures	xx	
Camions	xx	

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
TENNIS	05	+1
VINS	06	+1
BIJOUX	06	+1
Pistolets	05	+1
Bateaux à Moteurs	04	+1
Corps à corps	07	+1
Fusils à pompe	04	+1
Couteaux	04	+1
Escalade	05	0
Equipements électroniques	04	+1
Séduction	05	+1
ITALIEN	05	+1
Français	04	+1
Voitures	xx	+1



Tony Balioso

III.6 Groupe 6

Cette équipe dispose d'un semi remorque Renault pour barrer la route au(x) véhicule(s) des PJs. Kurt donnera l'ordre d'ouvrir le feu lorsque que le premier véhicule sera à environ dix mètres du camion. Son but est de faire un travail net et propre (c'est à dire, beaucoup de morts, mais rapidement). Seul

Kurt connaît l'importance de la valise. Il a été engagé par un certain Framira à Marseille. Les PJs recevront les points d'expérience de ce groupe (520) s'ils ont pris le train ou s'ils se tirent de cette embuscade avec la valise.

-ALAIN THOMAS

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
11	11	11	13	07	10	11	12	10

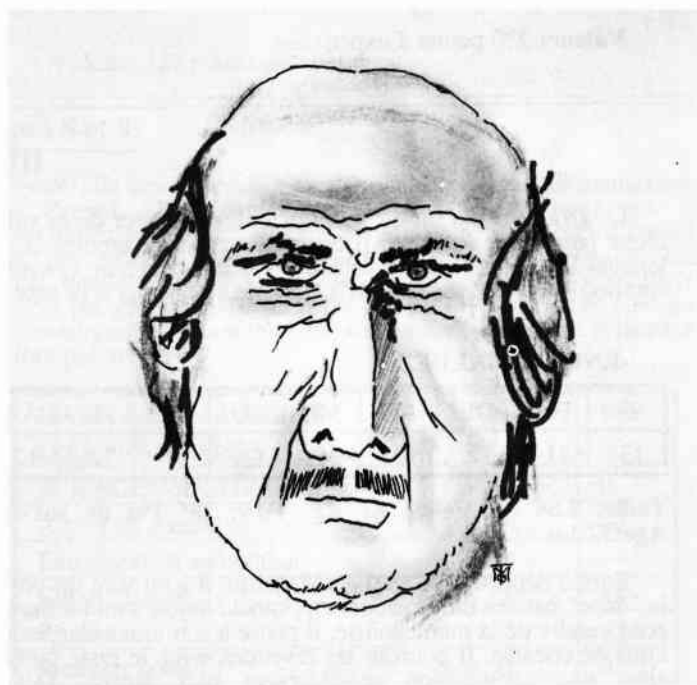
Taille: 1,72 m Poids: 66 Kg PdV: 14 Pts de survie:0 Age:23 ans

C'est un petit truand qui, malgré son jeune âge, a déjà vécu trois ans derrière les barreaux. Il est actuellement en liberté conditionnelle. Kurt l'a recruté moyennant trente milles francs, payés d'avance. L'arme qu'il utilise lui a été fournie par Kurt et présente, à son insu, une légère particularité: la culasse a été sciée de façon à ce qu'à la dixième cartouche tirée, la culasse soit propulsé en arrière, au visage du tireur (dégâts: +5). La onzième cartouche et les suivantes libéreront alors une bonne dose d'agent A, neurotoxique mortel par simple contact épidermique dans un rayon d'un mètre. Rappelons que Kurt projette d'éliminer tout le monde. Il va sans dire qu'il restera hors de portée du gaz. Comme tout les "hardos", il porte un Jean délavé et arbore l'image d'un groupe de Hard rock au dos de son blouson.

L'arme en question est un Browning GP35 assez vieux et "régularisé" à l'aide d'un faux permis.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
TENNIS	02	0
Corps à corps	02	+1
Motos	xx	0
Pistolets	04	+1
FRANCAIS	05	-1
Séduction	04	0
Informatique	02	-1

Valeur: 134 points d'expérience



Antoine Dubonnet

-ANTOINE DUBONNET

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
14	12	10	09	07	13	10	11	06

Taille: 1,92 m Poids: 128 Kg PdV: 18 Pts de survie:4 Age:45 ans

Antoine est le conducteur du semi-remorque. Il est très difficile de le considérer comme un "routier sympa". Il porte sur le corps de nombreux tatouages commémorant sa participation à tous les désordres provoqués par ses collègues. C'est un homme qui ne peut avoir moins de 2,5 g d'alcool dans le sang, étant donné son amour pour la dive bouteille, et ses excellentes performances aux concours de Bière. Lors de la rencontre avec les PJs, il est chargé à 3,8 g, ce qui lui donne un malus de huit à tous ses jets. Joueur de bas étage, il a été contraint de participer à cette opération pour rembourser une dette de jeu. Chasseur de piètre envergure, pour lui, l'archétype de la Classe se résume à son treillis de parachutiste (ça fait viril), neuf et parfaitement repassé (ça fait cul !). Notons qu'il a tout de même pris son Fusil à pompe pour le cas où... et qu'il a volé le camion à une société Marseillaise (Rosso Boissons SA) pour ne pas avoir à utiliser le sien... et parce qu'il était plein.

Il est armé d'un fusil à pompe Winchester Defender limité à 3 coups (légalisation Française), avec des balles Flèches (c12F) ainsi que d'une lourde clé à molette dont il se servira éventuellement comme massue.

Connaissances locales: Europe, Afrique.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
JEUX	04	0
Camions	xx	0
Corps à corps	05	0
Fusils à pompe	04	0
Semi-remorques	xx	0
Voitures	xx	0
FRANCAIS	05	-1
Italien	03	-1
Anglais	03	-1
Haches	04	0
Connaissances locales	03	-1

Valeur: 156 points d'expérience

-KURT OBERSCHMEISS

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

Taille: 1,91 m Poids: 94 Kg PdV: 19 Pts de survie:6
Age:34 ans

Kurt est un ex-membre de la RAF (Fraction Armée Rouge, et non pas Royal Air Force), formé en Lybie par des instructeurs pakistanais, eux même instruits par des Marines US. Il a lu "Mein Kampf", lors d'un séjour en prison, et s'est parfaitement retrouvé dans la description de l'Aryen type. Depuis, il s'est découvert une passion pour les thèses révisionnistes. Il a accepté d'essayer de tuer les PJs car on lui a expliqué qu'ils faisaient parti du grand complot sioniste. C'est lui qui a recruté les autres membres du groupe, et il compte bien ne laisser aucun témoins (y compris ses sbires). Son costume trois pièces retailé est très chic, d'un noir parfait. Il fait tout de même un peu croque-mort.

Depuis son séjour en Lybie, il a conservé la "Kalash", son arme favorite dans la version FM (RPK 47), ainsi qu'un Walther P38 (P1 légèrement plus lourd). Recherché par Interpol pour terrorisme, il lui est interdit de tomber aux mains de la police française, surtout en possession de son artillerie.

Histoire: Europe, Amerique, Océanie..

Valeur: 230 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
SCIENCES MILITAIRES	05	0
SCIENCES POLITIQUES	07	0
Armes de guerre	05	+2
Entraînement au combat	06	---
Grenades	04	+1
Corps à corps	06	+2
Couteaux	04	+1
Démolitions	07	0
Motos	xx	0
Nage	07	0
Pistolets	05	+2
Premiers soins	xx	0
Tous terrains à roues	xx	---
Voitures	xx	0
ALLEMAND	06	0
Arabe	06	0
Anglais	05	0
Français	06	0
Lance roquettes	03	+1
Histoire	04	0

III.7 Groupe 7

Le groupe 7 n'a qu'un seul objectif, s'emparer de la valise bleue puis partir à Rome. Il opérera avec des cagoules et des tenues de plongée. Leur véhicule est une Renault Cherokee Limited avec laquelle ils envisagent de fuir jusqu'à la côte où

un petit Zodiac les attend. Les points d'expériences (533) seront alloués aux PJ en fin d'aventure, s'ils ont évité ce malencontreux contretemps ou s'ils ont survécu en gardant la valise.

-ENRICO VALDEZ

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

Taille: 1,84 m Poids: 81 Kg PdV: 18 Pts de survie:4
Age:37 ans

Enrico dépend du Cartel de Medellin, il a eu vent du vol de la "dope" par ses informateurs en France. Séjournant en Europe pour vendre de la marchandise, il pense à son tour voler les dix kilos de cocaïne. Il pourrait les revendre, avec le reste prenant ainsi une commission sensiblement plus élevée. Devant rapidement négocier un gros contrat avec la Maffia italienne, il a donc décidé d'intervenir en Italie. Il a pour cela prévenu trois amis Italiens sûrs pour l'aider. Son imperméable beige fait contraste avec le climat plutôt clément.

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

Il dispose d'un Colt 1911A1 régularisé (dans un étui semi-rigide) et d'un M16A1 aimablement fourni par un de ses amis (trois chargeurs de 30 coups).

Valeur: 259 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
LOIS FEDERALES US	04	+1
LOIS (FLO, LOUIS, TEXAS)	04	+1
LOIS MEXIQUE	04	+1
EQUITATION	06	+1
Armes de guerre	05	+1
Bateaux à moteurs	04	+1
Conduite de combat	06	+1
Corps à corps	06	+1
Escalade	05	+1
Filature	05	+1
Nage	06	+1
Pistolets	06	+1
Plongée	xx	+1
Premiers soins	xx	+1
Tous terrains à roues	xx	---
Voitures	xx	+1
ESPAGNOL	05	+1
Français	05	+1
Anglais	05	+1
Italien	06	+1
(Se) déguiser	06	+1
Connaissances locales	08	+1
Psychologie/Diplomatie	06	+1
Marchandage	07	+1

-LINO ESPRETTO

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
12	12	10	09	09	10	09	10	07

Taille: 1,71 m Poids: 68 Kg PdV: 15 Pts de survie:0
Age:27 ans

Lino est assez jeune, mais il est déjà usé par une trop forte consommation de "Coke" (comprendre cocaïne et non pas...) depuis de nombreuses années. D'ailleurs, si le groupe réussit à voler la camelote, il se tuera par overdose... Jean et T-shirt déchirés sont ses vêtements favoris.

Son arme est un SPAS 15 avec deux chargeurs de 7 coups.

Valeur: 147 points d'expérience

-GIACOMO BENEDETTI

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
11	08	07	11	07	11	08	09	11

Taille: 1,65m Poids: 65Kg PdV: 16 Pts de survie:0
Age:32 ans

Il est tout aussi drogué que Lino. Les mêmes causes menant souvent au même résultat, l'overdose s'approche de lui à grands pas. Ses vêtements sont tout aussi identiques.

Disposant d'un PM Viking avec deux chargeurs et d'un Revolver Ruger GP100 6", le tout illégalement, il est certain qu'il saura être très sanguinaire.

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
SKI NAUTIQUE	06	0
Armes de guerre	03	0
Corps à corps	05	0
Couteaux	04	0
Fusils à pompe	04	0
Motos	xx	0
Nage	06	0
Pistolets	01	0
Plongée	xx	0
ITALIEN	05	0

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	03	0
Corps à corps	05	0
Couteaux	03	0
Motos	xx	0
Pistolets	03	0
Voitures	xx	-1
ITALIEN	04	-1

Valeur: 127 points d'expérience

III.8 Les groupes 8 et 9:

Ils sont tous deux quasi-identiques, en effet seuls les armes, uniformes et véhicules changent.

Les groupes 8 et 9 feront chacun passer un alcootest au conducteur fautif; si celui-ci s'avère négatif, ils se contenteront de verbaliser l'infraction commise. Ne pas oublier que les agents des Forces de l'Ordre ont aussi des yeux et que s'ils remarquent que les PJs sont armés (jet de PE dont la difficulté est de 05 plus ou moins les modifications dues à l'arme et à

l'étui), ils demanderont des justificatifs. Si ceux-ci manquaient à l'appel, alors les PJs en seraient quittes pour voir se déchaîner sur eux les foudres de la justice. Si le test est positif, ils demanderont alors l'ouverture du coffre et des bagages. Les PJs bénéficieront des points d'expérience de ce(s) groupe(s) (597 par groupe), s'ils ne tirent pas dessus et qu'ils ne sont pas mis en prison, s'ils n'ont pas pris la route, ou encore, s'ils ne se font pas arrêter.

-SOUS-OFFICIER

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

Taille: 1,75 m Poids: 77 Kg PdV: 16 Pts de survie:4
Age:41 ans

Chef de l'équipe, il est soit Lieutenant dans la Gendarmerie Française, soit Sergent chef dans les Carabiniers Italiens.

Il est équipé du pistolet GIAT 92F ou d'un Beretta 1951.

Connaissances locales: EUROPE

Valeur: 168 points d'expérience

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
LOIS FRANCAISES (ITAL.)	04	0
SCIENCES MILITAIRES	05	0
Armes de guerre	04	+2
Entraînement au combat	04	---
Corps à corps	04	+1
Pistolets	05	+2
Premiers soins	xx	0
Voitures	xx	0
FRANCAIS (ou ITALIEN)	05	0
Reconnaître les faux	05	0
Connaissances locales	02	0

-GENDARMES OU CARABINIERES

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

Taille: 1,73 m Poids: 70 Kg PdV: 14 Pts de survie:0
Age: 28-30 ans

Ils sont trois dans chaque groupe.

1)Français: pistolet MAC 50 pour chacun, et l'un d'eux a une MAT 49.

2)Italiens: pistolet Beretta 951 pour chacun et l'un d'eux a un PM Beretta M12S.

Valeur: 142 points d'expérience chacun

HABILETES / Aptitudes	NI	BO
LOIS FRANCAISES (ITAL.)	04	0
SCIENCES MILITAIRES	04	0
Armes de guerre	03	+2
Entraînement au combat	04	0
Corps à corps	03	+1
Pistolets	04	+2
Premiers soins	xx	0
Voitures	xx	0
FRANCAIS (ou ITALIEN)	05	0

IV CONCLUSION

Comme nous l'avons vu précédemment, les personnages des joueurs devraient assez facilement apprendre le contenu réel de la valise peu après leur arrivée à Rome. Si les PJ ouvrent la consigne, ils découvriront un sac de sport contenant 6000 Francs Suisses par joueur. A ce point de l'aventure, les PJs auront un choix à faire (sans remarque du MJ), soit ils s'en vont car leur travail est fini, soit ils restent par curiosité pour connaître le destinataire, soit encore, ayant appris le contenu de la valise, ils décident d'agir différemment. Dans ce dernier cas, deux possibilités s'offrent à eux: essayer, avec ou sans l'aide du groupe 5, de rendre la valise à la Maffia, ou encore chercher avec les moyens dont ils disposent le commanditaire d'un tel coup fourré. Il est bien entendu possible de cumuler ces deux options, ce qui, de surcroît est beaucoup plus prudent.

Si les joueurs mettent simplement la valise dans la consigne et qu'ils s'en vont, ils seront chacun victimes, entre une et deux fois par mois, d'attaques d'un tueur de la Mafia, ce qui limite leurs chances de survie à long terme.

Dans le cas où les joueurs décideraient de mener leur enquête sans restituer la valise, les tueurs seraient à leurs trousses pendant tout le temps des investigations.

Dans tous les cas, Nadia pourra aider les PJ à restituer la valise à Don Peroza, évitant ainsi aux PJ une suite "d'accidents" malencontreux pouvant nuire grandement à leur état de santé.

Le MJ sera responsable de la suite de cette aventure qu'il devra créer de son propre chef.

Cela dit, rien n'oblige les joueurs à avoir un instinct de conservation suffisamment développé pour comprendre que tant que la camelote ne sera pas entre les mains de la Mafia, ils n'auront que peu de répis entre deux tentatives de meurtre sur leur personne. D'autre part, les joueurs peuvent vouloir rendre la cocaïne sans faire d'enquête par la suite. Par conséquent, nous allons expliquer comment restituer la marchandise.

Si les PJ ont rencontré Nadia, celle-ci leur arrangera un rendez vous avec Don Peroza sans trop de difficultés. Dans le cas où les PJ voudraient ou seraient contraints d'agir seuls, il faudra qu'un PJ ayant "Connaissances locales" en Europe et parlant l'italien réussisse un jet de difficulté 07 pour obtenir le nom d'une Pizzeria de Rome où l'on peut contacter des membres de la Maffia. Il obtiendra ainsi un rendez vous avec Don Peroza s'il parle de la drogue au serveur du restaurant. La famille, comprenant le trouble dans lequel ont évolué les PJ, les gratifiera d'un Bonus de 10 000 dollars US chacun.

Conseil au MJ:

Il est possible que les PJ souhaitent se retirer d'une carrière un peu trop mal commencée. Donnez leur alors une nouvelle mission: Retrouver le "Birman" pour le compte de la Maffia et l'éliminer moyennant 100 000 Francs français chacun.

ANNEXE 1 ARMEMENTS NOUVEAUX

1.1 PISTOLETS, REVOLVERS et PM

MANURHIN MR73	5,25"	5 600 Francs
	9"	6 000 Francs
	10,75"	6 500 Francs



Revolver en calibre .357 Magnum d'excellente qualité. Son mécanisme double action assure un très grand confort de tir et lui a permis d'être l'arme du champion de France de tir à 25 m. Sa version 5,25" est bien adaptée au combat (adoptée par le GIGN) alors que les deux autres sont plutôt conçues pour du tir sur silhouette métallique à grandes distances. Elles sont d'ailleurs dotées d'organes de visée réglables assurant une précision optimale.

MAC 50 3 400 Francs



Pistolet automatique de l'armée française et de la Gendarmerie. Il dispose d'un chargeur de capacité limitée, mais sa réputation n'est plus à faire. La précision de l'arme en 9mm Parabellum est très bonne jusqu'à 25m. Au delà, l'arme perd nettement de ses qualités intrinsèques. Notons que malgré un âge certain, les armes de ce type toujours en service fonctionnent encore très bien.

BERETTA Modèle 20 3 000 Francs



Pistolet automatique de poche, sa cartouche de 6,35 manque grandement de puissance. Toutefois sa discrétion étant très grande, et son utilité comme arme de secours placée à la cheville ou comme arme de soirée n'est pas négligeable. Précisons qu'il tient aisément dans un sac à main très chic. Ce fut longtemps l'arme de personnages aussi célèbres que "James Bond" avant son remplacement par le Walther PPK en .32 ACP.

SMITH & WESSON 629 3" 3 500 Francs



Revolver développé à partir du célèbre N°29, sa puissante cartouche ne peut brûler toute sa poudre avant l'éjection complète du projectile, ce qui implique une réduction sensible de la puissance (et un effet lance flamme lors du tir). Ses avantages sont sa discrétion relative et la puissance de sa cartouche qui reste tout de même plus grande que celle d'une .357 Magnum tirée dans un canon aussi court.

BERETTA 1951**3 500 Francs**

Le Beretta 1951 est une arme de bonne qualité en service en Italie, en Egypte, en Israël ainsi que dans de nombreux autres pays à une échelle moindre. Notons que l'Egypte et Israël l'ont produit sous licence. Etant une arme de la génération du MAC50, son chargeur ne dispose que d'une colonne, ce qui limite sa capacité. C'est par contre un pistolet plus agréable à manier que ce dernier car le recul est encore plus faible. C'est aussi l'arme de nombreuses polices dans le monde. Probablement grâce à sa bonne réputation.

BERETTA M12S**7 800 Francs**

Pistolet Mitrailleur en 9mm Parabellum, il est très utilisé par les forces de l'ordre chez nos voisins transalpins. C'est d'ailleurs une arme excellente dans sa catégorie. De nombreuses forces spéciales du globe l'ont adopté, gage d'efficacité et de performance. Le Ministère Français de l'Intérieur en a d'ailleurs commandé une version spéciale (le M12SD) en très grand nombre. Cette dernière est équipée de deux sécurités supplémentaires. Son incapacité à tirer de courtes rafales implique que l'on vide le chargeur trop rapidement.

MINI-UZI**9 500 Francs**

Modèle réduit du fameux UZI, il est avant tout destiné à une utilisation par des forces spéciales, celles-ci pouvant le dissimuler plus aisément et emporter une charge utile plus importante qu'avec un Galil ou un UZI. L'arme tient bien en main et n'a pas trop tendance à se soulever lors d'un tir en rafale. La possibilité de lui adjoindre un chargeur court lui permet d'être très pratique en mission "Undercover". Malheureusement, comme le UZI, le sélecteur n'a que trois positions: Sécurité, rafales, coups par coups. Il utilise les chargeurs du UZI.

STERLING L2A3**5 500 Francs**

Mitraillette longtemps en service dans les forces britanniques, elle complétait alors le L1A1 semi-auto par une capacité de tir en rafale, en cela, c'était l'équivalent anglais du duo français MAT 49 et MAS 49/56. Toutefois, comme en France, un successeur commun a été choisi, le fusil d'assaut IWS85, celui-ci tarde d'ailleurs à être produit en grande série. Seule, la BAOR (Armée du Rhin) en a reçu suffisamment. Il semble donc que la Sterling ait encore de beaux jours devant elle.

1.2 FUSILS ET MITRAILLEUSES

RPK

11 000 Francs



Version à canon lourd de l'AKM (dérivé de l'AK47), c'est une mitrailleuse légère qui, rusticité soviétique oblige, n'a pas de canon changeable. Il est donc nécessaire, lorsque l'on ne veut pas surchauffer le canon, de limiter le tir aux environs de 80 coups à la minute. Ceci n'empêche pas de

vider un chargeur de 40 coups en 6 secondes, simplement, mieux vaut patienter une bonne minute avant de retirer. Un chargeur tambour de 75 coups existe mais il manque de fiabilité, augmentant de quatre le facteur d'enrayement de l'arme.

FRANCHI SPAS 12

4 500 Francs



Fusil à pompe italien à 8 coups, il a l'amusante particularité de disposer d'un sélecteur lui permettant d'être utilisé en semi-automatique. Ceci augmente sensiblement sa cadence de tir. Le tir en mode "pompe" est préférable lors du tir de cartouches à

plombs, pour éviter trop d'incidents de tir. Il s'agit d'une arme classée 4^{ème} catégorie en France, nécessitant donc un port ou une détention en cours de validité.

FRANCHI SPAS 15

7 500 Francs



Dernier cri en matière de fusil à pompe pouvant tirer en semi-automatique, il dispose d'un chargeur de 6 coups et une cartouche spéciale à projectile sous calibré au pouvoir perforant phénoménal a été développée à son usage.

C'est une arme de 4^{ème} catégorie en France. Là aussi, l'arme ne fonctionne pas toujours très bien en mode semi automatique avec des cartouches à plombs, toutefois, les caractéristiques de ce fusil offrent les deux options.

1.3 ACCESSOIRES DES ARMES

1.3.1 Chargeurs nouveaux:

Chargeurs et bandes de munitions (Poids à vide=Pds V, à plein=Pds P)							
T	Coups	Pds V	Pds P	Prix	Cart.	Origine	Armes pouvant l'utiliser
-	9	77	185	120	9x19	France	MAC 50
-	8	85	181	100	9x19	Italie	BERETTA 1951
-	6	140	180	100	.25 ACP	Italie	BERETTA MdI 20
-	34	280	690	290	9x19	U.K.	STERLING L2A3
c	32	230	612	290	9x19	Italie	BERETTA M12S (M12SD)
-	6	440	Var.	350	c12	Italie	FRANCHI SPAS 15
B	40	368	1048	280	7,62x39	U.R.S.S	RPK

1.3.2 Nouvelles Munitions:

Désignation	Dimensions	Prix d'une boîte	Boîte de	Poids
c12G Perforante	18,50 x 65	150	6	48
.25 ACP	6,35 x 12	120	50	5

1.3.3 Divers:

Vous avez vu, dans cette aventure, quelques "gadgets" intéressants, comme par exemple les silencieux. Il est bon de préciser que ceux-ci ne font qu'atténuer le bruit d'une arme à feu. Toutefois, avec des projectiles subsoniques (multipliez le prix par 1,5 et diminuez de deux les dégâts), un silencieux atteint une très grande efficacité. De surcroît, un silencieux placé sur une arme tirant avec la culasse bloquée (revolver, fusil manuel) aura plus d'efficacité, en effet, moins de bruit sortira par le côté de l'arme. Pour la plupart des armes, un réducteur de bruit peut être fabriqué, mais il faut faire réaliser un filetage

sur le canon de l'arme et éventuellement une adaptation des organes de visée. Tout ceci coûte entre 1000 et 4000 Francs selon l'arme et le travail à effectuer. Pour simplifier des problèmes évidents, comme la modification des facteurs RA (rapidité) et DI (dissimulation) des armes équipées, le tableau suivant donne des indications sur différents silencieux.

Dans la colonne "instal." est indiqué le coût approximatif des travaux de modification de l'arme.

ARME	Longueur (cm)	Poids (gr)	Prix (FF)	Instal.	RA	DI
FN BDA 9C	20	340	1300	1200	-2	-2
BERETTA 92F	24	385	1600	1400	-2	-3
BERETTA MdI20	15	230	1300	1700	-2	-1
RUGER GP100	24	420	1800	1200	-2	-3
INGRAM	29	545	2000	-----	-3	-3

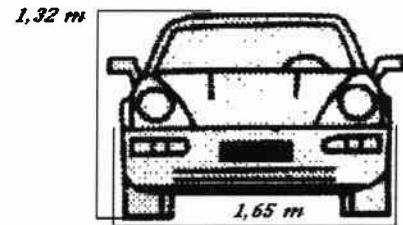
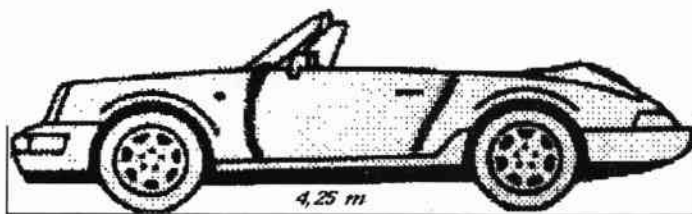
Note: l'Ingram est placé dans ce tableau à titre d'exemple, en effet, celui-ci était déjà dans le manuel de base.

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
MANURHIN MR73 5,25" (133) MR73 9" (228) MR73 10,75" (273)	R	1	-1	2	6	1,18	26,5	+1	0-6	15	30	50	3	---	-2	-2	.357 MAG
	R	1	-2	2	6	1,44	35,5	+1	0-10	30	60	150	3	---	-4	-3	.357 MAG
	R	1	-2	2	6	1,60	42,5	+1	0-20	45	100	200	3	---	-5	-4	.357 MAG
S&W 629 3" (76)	R	1	-1	3/2	6	1,18	23,5	+1	0-4	10	15	35	3	---	-1	-2	.44 MAG
BERETTA Md120	PA	3	0	2	8	0,27	12,5	-4	0-2	5	15	35	2	---	0	+3	.25 ACP
MAC 50	PA	2	0	2	9	0,96	19,5	0	0-4	11	23	50	2	---	+1	0	9x19
BERETTA 1951	PA	3	0	2	8	0,87	20,5	0	0-3	10	20	48	2	---	0	0	9x19
BERETTA M125	PM	2	0	2	32	3,20	64,5	0	0-6	25	100	200	2	c	-4	-5	9x19
				10-20			(42)		(0-8)	(20)	(50)	(100)			(-3)	(-4)	
MINI UZI	PM	4	0	2	20	2,70	60,0	0	0-5	24	65	150	2	c	-4	-5	9x19
				10-30			(36,0)		(0-7)	(22)	(35)	(60)			(-3)	(-4)	
STERLING L2A3	PM	3	0	2	34	2,72	69,0	0	0-5	22	58	140	2	---	-4	-6	9x19
				10-20			(48,5)		(0-7)	(21)	(30)	(60)			(-3)	(-5)	
RPK	FM	4	-1	2	40	5,00	104,5	0	0-19	75	260	800	2	B	-8	-9	7,62x39
				10-20													
FRANCHI SPAS 12	FP	2	-1	3	8	4,36	102	+3	0-18	33	40	70	5	---	-5	-8	c12A
		2	-1	2			(79)	+4	0-18	22	32	60					c12B
		2	-2	2				+6	0-14	20	25	50					c12C
		2	-2	3				+3	0-26	50	75	135					c12D
		2	-1	3				+3	0-21	30	45	85					c12E
		2	-2	3				+3	0-19	45	65	105					c12F
FRANCHI SPAS 15	FP	2(6)	-1	2(3)	6	3,80	91	+4	0-18	22	30	58	2	---	-6	-9	c12B
		2(6)	-2	2(3)			(70)	+6	0-14	20	25	50				(-6)	c12C
		2	-2	3				+3	0-25	50	75	135					c12D
		2	-1	3				+3	0-21	30	45	85					c12E
		2	-2	3				+3	0-18	45	65	105					c12F
		2	-3	3				+4	0-35	60	90	140					c12G

ANNEXE 2 LES VEHICULES

PORSCHE 911 Cab

510 000 Francs

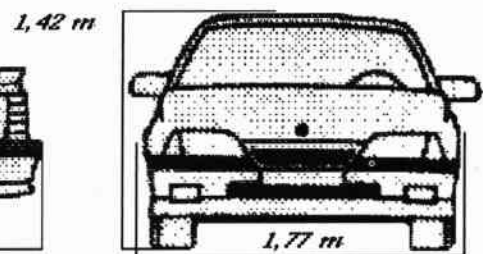
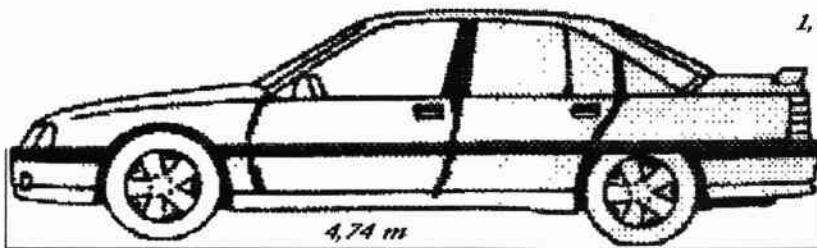


La Porsche 911 Carrera 2 cabriolet offre un prestige, une marque, et un look inégalés par les autres cabriolets. Grâce au 6 cylindres de 250 ch, les performances sont à la hauteur. Comme toutes les Carrera 2, elle a reçu une nouvelle suspension lui

permettant de tenir la route de façon très supportable. Les quatre disques ventilés assurent un bon freinage. Avec ses deux places et un coffre de 200 litres, ses capacités sont assez réduites.

OPEL OMEGA 3000 24V

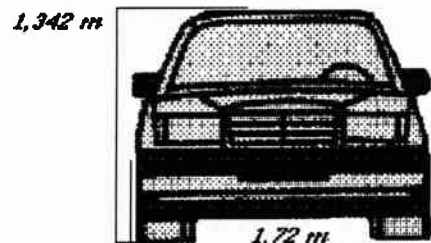
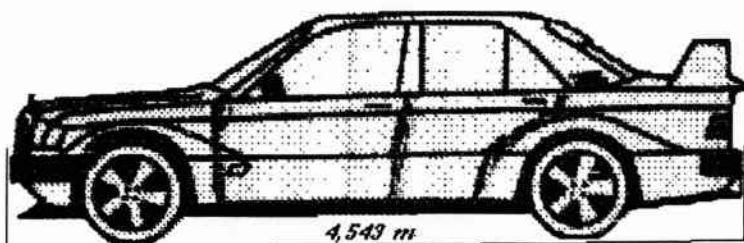
228 200 Francs



L'Opel Omega 3000 se classe en concurrence avec des modèles comme la XM V6 24 et la 605 SV24. Elle offre une puissance de 204 ch et une tenue de route peu sûre. Toutefois, ses performances sont plus que respectables et son confort est omniprésent. Cinq places, voire six, et un coffre de

520 à 870 dm³ permet une utilisation prolongée sans stress excessif. Le tout dans une berline de luxe pas excessivement chère. Sa consommation étant de surcroît d'un niveau raisonnable même en conduite sportive (15 L), l'autonomie est de 450 km, ce qui n'est pas si mal.

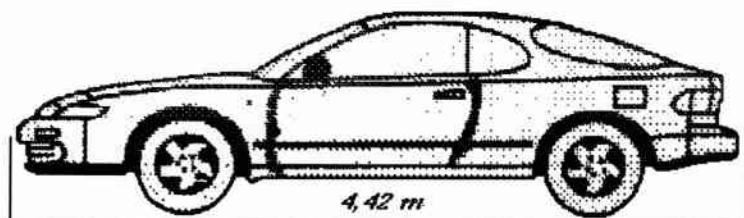
MERCEDES 190 E 2.5-16 Evol.2 460 000 Francs



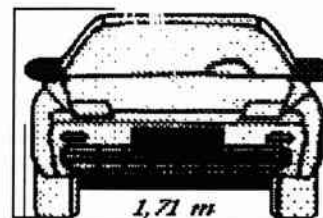
Offerte comme toutes les Mercedes à un prix prohibitif, la 190 E 2.5-16 Evolution 2 offre des performances inférieures à celles de la BMW M3E, pour seulement 80 000 Francs de plus. Blague à part, la 190 est plus confortable. Sa vocation première étant de servir de grande routière, elle est

équipée d'une suspension plus souple qui malheureusement réduit la tenue de route. Les cinq places sont agréables. Le coffre de 410 litres permet tout de même de ranger son FM facilement, avec ses bagages pour quelques jours (les chargeurs etc... tiennent dans la boîte à gants).

TOYOTA CELICA 2.0 GTI 16 149 000 Francs



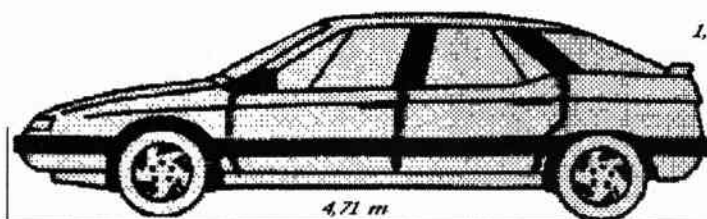
1,30 m



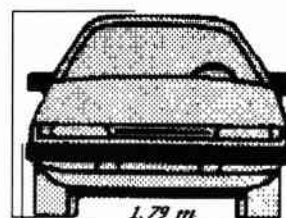
La toyota Celica GTI, avec ses 160 chevaux offre des performances agréables. Malheureusement, sa fiabilité comme ses yeux est bridée, dommage... Un confort exemplaire à l'avant, à l'arrière en revanche, les deux places supplémentaires sont conseillés pour les gens que vous n'appréciez guère. On voit ici une vrai 2+2, le +2 signifiant en réalité 0,5. Avec un

coffre de 319 litres, vous pourrez ranger votre brosse à dent et quelques accessoires, et même une ou deux valises (bleues?). La tenue de route de cet engin difforme est assez bonne, malgré ses origines. Le fait que les places aient été conçues au modulator Nippongène un peu.

CITROEN XM V6 24 Exclusive 270 000 Francs



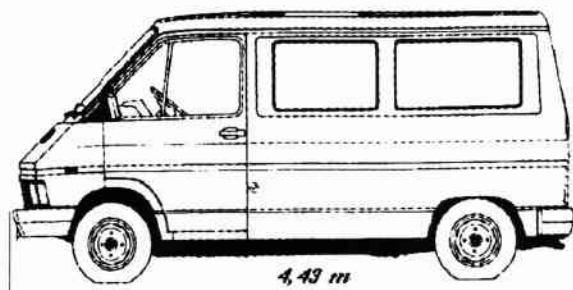
1,39 m



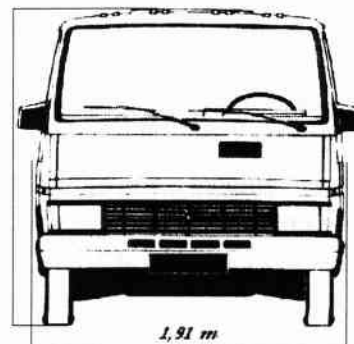
Avec une finition de grand luxe (bois, cuir...), la XM V6 Exclusive peut rivaliser avec les Jaguars et autres Mercedes. Son moteur puissant et robuste, sa suspension hydractive lui permettent de coller à la roufê. Son habitacle spacieux et bien insonorisé lui donnent des atouts majeurs lorsqu'on la compare à ses concurrentes directes. La Mercedes 300 E24,

pour des performances un peu plus faibles, coûte 50 000 Francs de plus, par exemple. La climatisation et l'assiette constante du véhicule accroissent la sensation de confort et de sécurité. Avec un coffre de 450 à 1460 Litres, la XM peut accueillir de 5 à 2 personnessans problèmes.

RENAULT TRAFIC Dies. Court 85 000 Francs



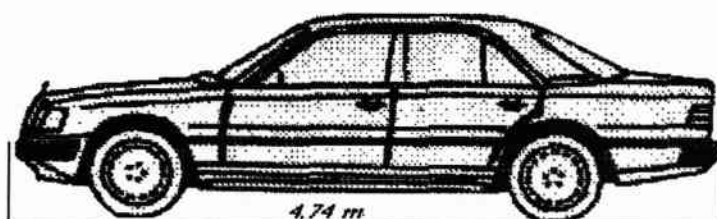
2,04 m



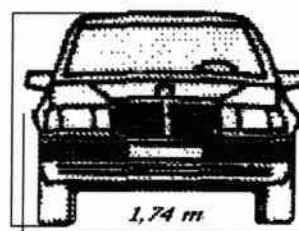
Camionnette légère, elle est très utilisée par la Gendarmerie Nationale Française, par des commerçants et autres "truands", je veux dire PNJ. Un rapide examen permet de voir que l'on peut soit posséder un minicar (type gendarmerie) avec une

dizaine de places, soit un fourgon tolé de 5,3 m³ de capacité. Dans un tel volume, même votre obusier portable peut trouver sa place (ou un mortier, pour les vacances à Beyrouth).

MERCEDES 300 E-24 Sportline 345 500 Francs



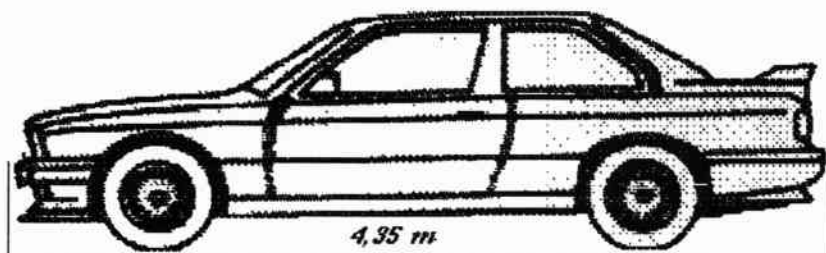
1,41 m



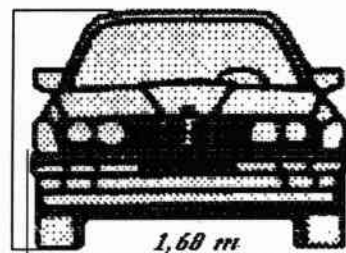
La 300 E-24 Sportline de Mercedes est un peu la version très grand luxe des berlines sportives. Hélas, elle n'a de sportline que le nom, car ses performances, par rapport à son prix sont un peu décevantes. Toutefois, c'est une grande berline avec un coffre de 520 litres permettant d'emporter tout ce que l'on veut, même les cadavres... Sa vitesse de

pointe est tout de même de 235 kmh, ce qui n'est pas si mal et son confort est digne d'une Mercedes. Cinq places confortables permettent de partir en groupe pour aller dans les auberges de jeunesse (pour pouvoir s'offrir la voiture, mieux vaut éviter les grands hôtels).

BMW M3 Sport-Evolution 380 000 Francs



1,37 m

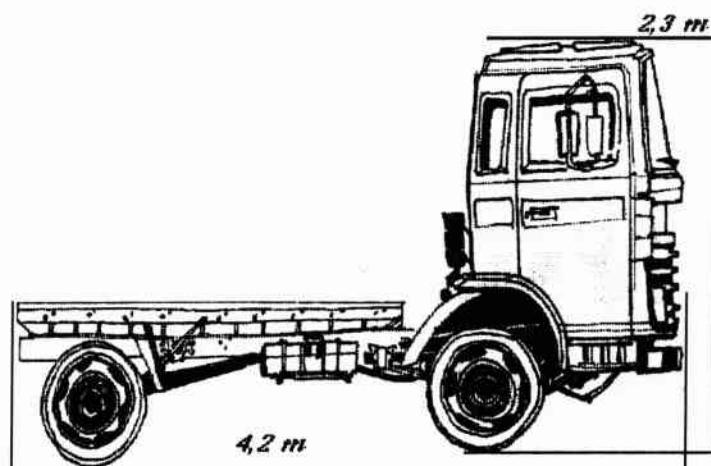


La BMW M3 E est une sportive au sens pur du terme, un véritable tape-cul offrant des performances valables et une tenue de route digne d'une voiture de rallye. Evidemment, le fait qu'il n'y ait que deux portes peut gêner les passagers arrières (s'ils sont claustrophobes). Avec cinq places et un coffre de

385 litres, elle offre des capacités raisonnables sans pour autant sacrifier ses performances au profit du confort. En bref, c'est une vraie BMW. La firme de Munich a tapé dans le mille: une voiture de luxe à la fois sportive et familiale.

RENAULT JR21 A 270 000 Francs

Le prix prend en compte le fait que le véhicule est d'occasion. Avec une remorque de 12 m, ses performances se limitent à 120 ou 130 kmh. Il est robuste, offre trois places à l'avant et une remorque pour vos amis derrière. Attention, la remorque ne doit pas dépasser 15 tonnes à plein, et elle coute facilement 15 briques, comme quoi, les multiples de 5 sont à l'honneur.



2.2 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
PORSCHE911Cab.	4x2	-3	-3	-3	-5	-4	-4	-3	254	85	17,1	7,8	9,7	32	1380
OPELOmega300024V	4x2	-2	-2	-3	-1	-1	-1	+1	240	75	14,3	7,6	9,2	40	1480
MERCEDES190E2.5E2	4x2	-3	-3	-2	-1	-3	-2	-2	241	70	14,5	7,8	9,5	37	1395
TOYOTACELICA2.0GTI16	4x2	-2	-2	-2	-2	-2	-3	-2	220	60	9,9	5,8	7,6	30	1255
CITROENXMV624	4x2	-3	-2	-2	-1	-1	-1	+0	235	80	15,9	8,2	10,2	41	1475
MERCEDES300E24	4x2	-2	-2	-3	-1	-1	-1	+1	237	90	14,8	8,1	10,0	39	1460
BMW3Evolution	4x2	-3	-3	-3	-2	-2	-2	-2	242	60	12,5	6,2	7,8	32	1275
RENAULTTRAFICDiesel	4x2	0	+4	+3	+4	+5	+6	+6	105	60	12,6	9,3	10,7	38	1325
RENAULTJR21A(diesel)	4x2	0	+6	+5	+10	+10	+15	+15	140	290	45,0	32,0	38,0	72	7540

FRANCE

Population: 56 200 000 hab.

PNB/Hab.: 13 000 \$ (71 500 FF)

Superficie: 550 000 km²

-Régime Politique: Régime présidentiel, stable et démocratique.

-Presse et Médias: Liberté quasi-totale, nombreux quotidiens nationaux et régionaux, six chaînes de télévision dont une cryptée, et trois privées. Nombreuses radios représentant toutes les minorités.

-Télécommunication: Réseau téléphonique très développé mais la généralisation des cabines à cartes peut gêner une personne étrangère.

-Santé: Nombreux hôpitaux publics bien équipés, personnel médical public et privé nombreux et compétent. De très nombreuses cliniques privées existent aussi.

-Justice: Efficace, indépendante du pouvoir et disposant d'un capital d'honnêteté important, rendant par là même toute tentative de corruption fort risquée.

-Police: La Police Nationale (anciennement Sûreté) regroupe les fonctions de police administrative et judiciaire. Elle dispose de bureaux d'enquêtes régionaux (les SRPJ) regroupant des services très variés. Les C.R.S. que l'on pouvait assimiler à des unités para-militaires anti-émeutes (anti-"gauchistes") lors de leur création rentrent de plus en plus dans le cadre des opérations de police d'une démocratie. Les SRPJ disposent généralement d'un laboratoire d'analyse (autopsies, empreintes...), du fichier de l'identité judiciaire et de services tels les Brigades Antigang, moeurs, Stup, Territoriales...

La police nationale a pour zone de responsabilité la plupart des villes, mais les campagnes sont sous l'autorité des brigades de Gendarmerie. Cette dernière se divise en deux composantes principales: La Gendarmerie Nationale, et la Gendarmerie Mobile. Toutes deux sont des unités militaires, mais la première est composée d'OPJ (Officier de Police Judiciaire) chargés d'enquêter sur des crimes et délits, et de procéder à des arrestations, la deuxième dispose de véhicules blindés et d'armes lourdes et sert à contrôler les émeutes et à escorter les convois militaires en temps de guerre.

En temps de paix, la Gendarmerie Nationale est placée sous l'autorité du Ministère de l'Intérieur par le ministre de la défense.

-Renseignement: Toutes les préfectures disposent d'un service chargé de transmettre au gouvernement des informations politiques et socio-économiques: les Renseignements Généraux. Deux services, la DST et la DGSE sont chargés d'effectuer les tâches d'espionnage et de contre-espionnage. ils dépendent théoriquement du premier ministre qui délègue généralement ses pouvoirs au ministre de l'intérieur et à celui de la défense.

-Défense: La France dispose d'une capacité de frappe nucléaire couteuse et pas foncièrement utile. Ses forces conventionnelles, disposant d'une qualité d'équipement très variable et d'un entraînement pas toujours efficace, sont tout de même suffisantes pour être dissuasive. La Marine est une des quatre marines mondiale à disposer de porte avions conventionnels, utiles lorsque l'on connaît les dépendances qu'a le pays avec le reste du monde. Les pilotes de chasse français disposent d'un entraînement qui les place loin devant les autres. De plus, la France est membre de l'Alliance Atlantique et membre permanent du conseil de sécurité de l'ONU.

-Transports: Le chemin de fer est un monopole de la SNCF qui offre un service peu onéreux, respectant ses horaires, doté d'un confort moyen, et desservant un grand nombre de destinations. Les transports aériens intérieurs sont assurés par Air Inter pour les grandes lignes, et un certain nombre de petites compagnies pour les trajets courts. Les vols pour l'étranger sont assurés par des opérateurs étrangers et par Air France/UTA. La plupart des transports en commun sont insuffisants et coûteux (sauf à Paris). Le réseau autoroutier est généralement payant et cher. Les limitations de vitesse à 50 km/h en ville, 90 km/h sur route et 110/130 km/h sur autoroute assurent de substantielles recettes à l'état.

-Divers: Siège de l'UNESCO à Paris.
Siège du Parlement Européen à Strasbourg.
Siège d'Interpol à Lyon.
Principauté de Monaco au sud-est du pays.
Etat d'Andorre au sud-ouest du pays.

-Forces Politiques: trois partis principaux -le PS, l'UDF et le RPR- et deux partis mineurs -le PCF et le FN-. Une multitude de groupuscules de tous bords viennent s'ajouter à cette liste mais ne sont pas représentés au parlement.

ITALIE

Population: 57 660 000 hab.

PNB/Hab.: 10 560 \$ (58 080 FF)

Superficie: 301 230 km²

-Régime Politique: Régime présidentiel, l'exécutif est détenu par le premier ministre, très démocratique (proportionnelle au législative), la multitude de petits partis empêche les deux gros (les Chrétiens-Démocrates et les "Communistes") d'avoir une majorité absolue, d'où l'instabilité des gouvernements.

-Presse et Médias: De nombreux journaux existent, ceux-ci disposent d'une totale liberté. Un grand nombre de chaînes de télévision cohabitent, dont trois contrôlées par l'état. Les radios sont toutes aussi libres que les autres médias.

-Télécommunication: Bon réseau téléphonique.

-Santé: Il existe de nombreux hôpitaux publics. Hélas, ceux-ci sont souvent mal équipés et mal entretenus. Il est donc préférable de s'adresser à une bonne clinique privée.

-Justice: Plus on va vers le sud et plus on constate d'irrégularité, un juge du nord sera moins corrompible (attention, la plupart des juges est originaire du nord). De plus, si l'on est ni maffieux, ni membre du parti Chrétien Démocrate, on dispose de peu d'appuis.

-Police: La Police italienne se divise comme la police Française: un corps de police dépendant du ministre de l'intérieur et une unité para-militaire (les Carabiniers) dépendant de l'armée en temps de guerre. Curieusement, on trouve près de 75% d'italiens du nord dans les Carabiniers, serait ce pour cela que les juges combattant la Camorra et la Maffia se font protéger par des carabiniers... En effet, depuis Mussolini, il paraît évident que les militaires sont moins corrompibles que les policiers civils.

Les douanes Italiennes sont sous la responsabilité de la Guardia di Finanza, unité para-militaire sous le contrôle du ministère des finances (là aussi, une majorité de citoyens du nord...). Celle-ci a plus de pouvoir que les douanes françaises, car elle peut agir contre des délits financiers autres que l'exportation ou l'importation illégales.

-Renseignement: L'essentiel des renseignements provient des services secrets militaires et des cellules Anti-terroriste et Anti-Mafia des carabiniers (équivalent du GIGN).

-Défense: L'Italie est membre de l'OTAN, ses forces navales peuvent se prévaloir d'une certaine efficacité, la majorité des navires étant récente. Mais, malgré l'introduction du Tornado, l'aviation manque d'appareils et surtout d'intercepteurs. L'armée de Terre, bien que devant recevoir du matériel neuf et puissant (char Ariete, Centauro et VCC80) n'est ni bien entraînée, ni bien équipée. L'Italie est le pays de l'Alliance Atlantique qui dépense le moins en pourcentage de son PNB. La conscription n'améliore pas la qualité de ses forces. Le pays est membre de l'ONU.

-Transports: Hormis le fait que les trains ont systématiquement une heure de retard, les chemins de fer sont confortables, pas trop chers, et vont partout.

Les transports aériens sont assurés par de petites compagnies ou par Alitalia (Compagnie Italienne correspondant à Air France) pour les vols intérieurs, et par des opérateurs étrangers et Alitalia pour les vols internationaux.

Les transports en commun sont insuffisants et coûteux.

Le réseau routier et autoroutier est de bonne qualité, mais les limitations de vitesse sont quelque peu abusives: 50 kmh en ville, 90 kmh sur route, entre 110 et 140 kmh sur autoroute.

-Divers: Commandement Sud de l'OTAN basé en Italie.

Bases navales et aériennes américaines.

Etat du Vatican en plein coeur de Rome.

Ordre Souverain de Malte basé à Rome.

Etat de San Marin au milieu de l'Italie.

Les tableaux suivants donnent la difficulté à appliquer à un jet de connaissances locales pour trouver:
des papiers (A), des armes (B) et de la drogue (C) dans les principales villes et dans le reste du pays.

FRANCE

VILLE	A	B	C		VILLE	A	B	C
PARIS	4	4	3		Ajaccio	5	2	4
Lyon	4	5	4		Bastia	6	2	4
Marseille	3	2	3		Bordeaux	4	5	5
Toulon	4	5	5		Nice	3	5	4
Clermont Ferrand	6	6	5		Cannes	5	5	5
Dijon	6	7	5		Montpellier	4	4	5
Lille	4	5	4		Calais	4	6	3
Strasbourg	4	6	5					
Le Havre	3	4	3		Reste du pays	6	7	7

ITALIE

VILLE	A	B	C		VILLE	A	B	C
ROME	3	3	3		Florence	5	5	4
Naples	3	2	2		Bologne	4	3	4
Milan	4	5	4		Modène	5	6	6
Turin	4	5	3		Ravenne	5	5	5
Gènes	3	4	3		Brescia	5	3	4
Venise	5	5	6		Pescara	4	5	6
Palerme	3	2	2		Capri	5	5	5
La Spezia	4	5	4		Bari	4	5	4
Livourne	4	5	6		Tarente	4	4	4
Pise	5	6	6					
Cagliari	5	3	3					
Messine	5	3	4		Reste du pays	7	6	7

A: +1 pour un permis (de conduire, port d'arme etc...), +2 pour avoir un "vrai-faux" papier, +2 pour un faux passeport.

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

C: -2 pour des drogues "douces", 0 pour l'héroïne, +2 pour la cocaïne.

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)	
LOIS INTERNATIONALES (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 aéronautique (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: 1,8 m

Poids: 85 kg
Cheveux: Noirs
Yeux: Noirs
FO: 13 / CO: 12 / AP: 12



(2) Nom:
Prénom:
Sexe: Masculin
Taille: 1,99 m

Poids: 110 kg
Cheveux: Noirs
Yeux: Marrons
FO: 13 / CO: 14 / AP: 07

1) Patrick Gonzales

2) Antonio Scagliati



(3) Nom:

Prénom:

Sexe: Masculin

Taille: 1,77 m

Poids: 75 kg

Cheveux: Bruns

Yeux: Noirs

FO: 12 / CO: 13 / AP: 11



(4) Nom:

Prénom:

Sexe: Masculin

Taille: 1,78 m

Poids:

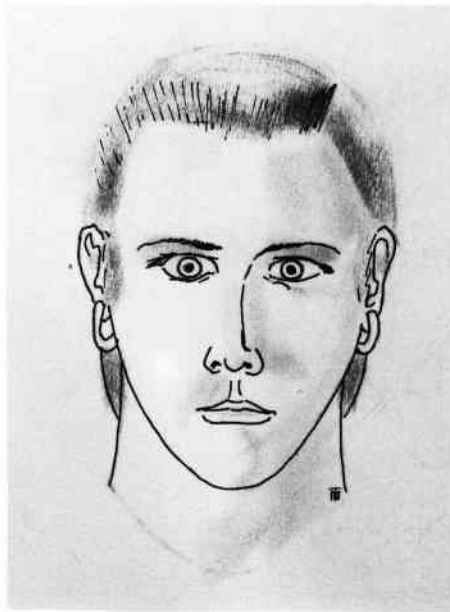
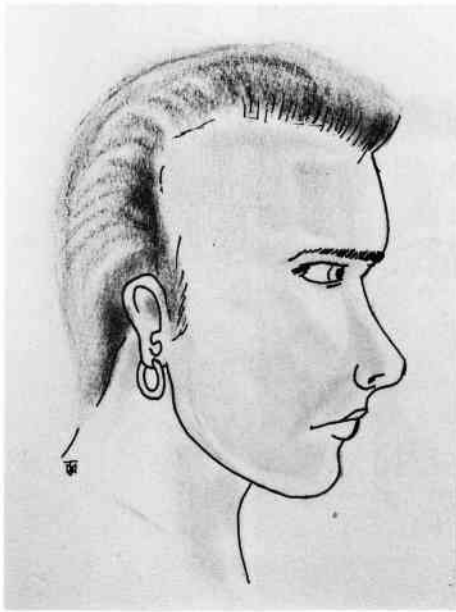
Cheveux: Chatains

Yeux: Bleus

FO: 11 / CO: 13 / AP: 12

3) Marco Riviera

4) Eric Mondovert



(5) Nom:

Prénom:

Sexe: Féminin

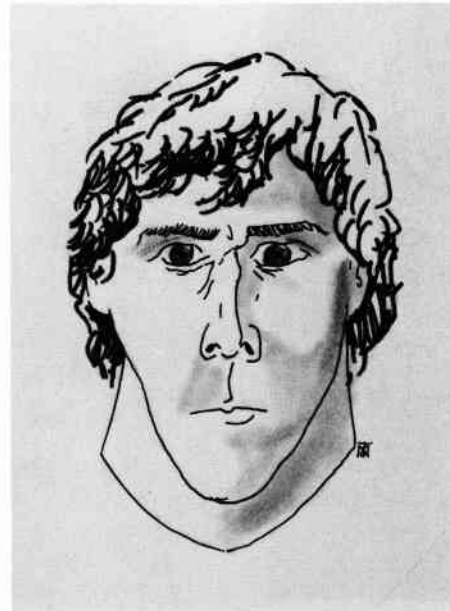
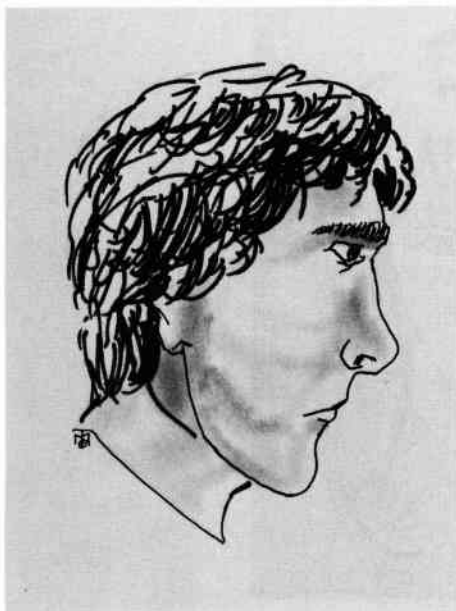
Taille: 1,87 m

Poids: 83 kg

Cheveux: Blonds

Yeux: Bleus

FO: 14 / CO: 15 / AP: 12



(6) Nom:

Prénom:

Sexe: Masculin

Taille: 1,72 m

Poids: 76 kg

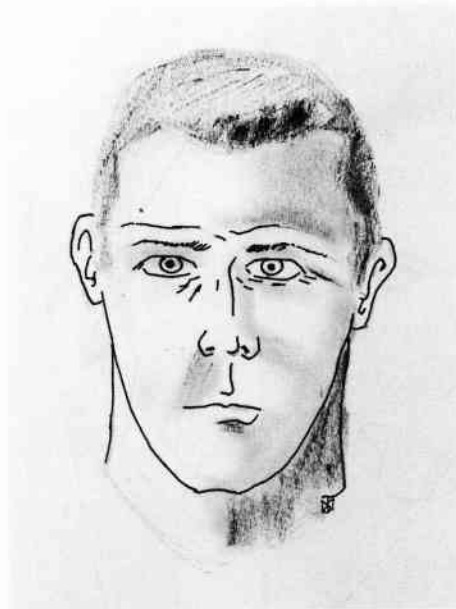
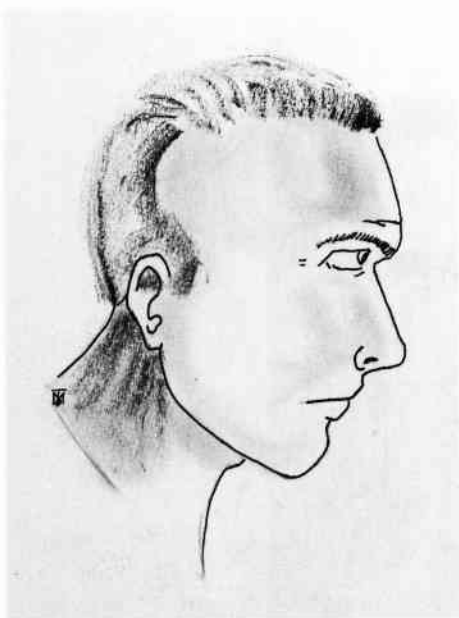
Cheveux: Noirs

Yeux: Verts

FO: 13 / CO: 15 / AP: 10

5) Nadia Kovadeci

6) Pierre de Villeneuve



(7) Nom:
Prénom:
Sexe: Masculin
Taille: 1,82 m

Poids: 77 kg
Cheveux: Noirs
Yeux: Bleus
FO: 12 / CO: 14 / AP: 13



(8) Nom:
Prénom:
Sexe: Féminin
Taille: 1,71 m

Poids: 57 kg
Cheveux: Bruns
Yeux: Verts
FO: 11 / CO: 12 / AP: 13

7) Tony Balioso

8) Paula Fiverdicci

Achevé d'imprimer
le 15 Juillet 1991

Imprimerie SMIC
107, boulevard Jeanne d'Arc
13005 Marseille

EDITEUR :
FLEO s.a.r.l.
25, rue Decazes
13007 Marseille



Prix 89 FF