ADVERSAIRES II

LE MONDE VA TREMBLER ...

UNE AIDE POUR LE JEU DE ROLE
JAMES BOND 007

TEXTES ET ILLUSTRATIONS *:* François ALLARD
Mon adresse : capucin.allard@laposte.net

AVANT-PROPOS

Le fan-med que vous tenez entre les mains est le fruit de presque un an de travail de fourmi et d'un certain nombre de soirées et de week-ends sacrifiés sur l'autel de la James Bondmania.

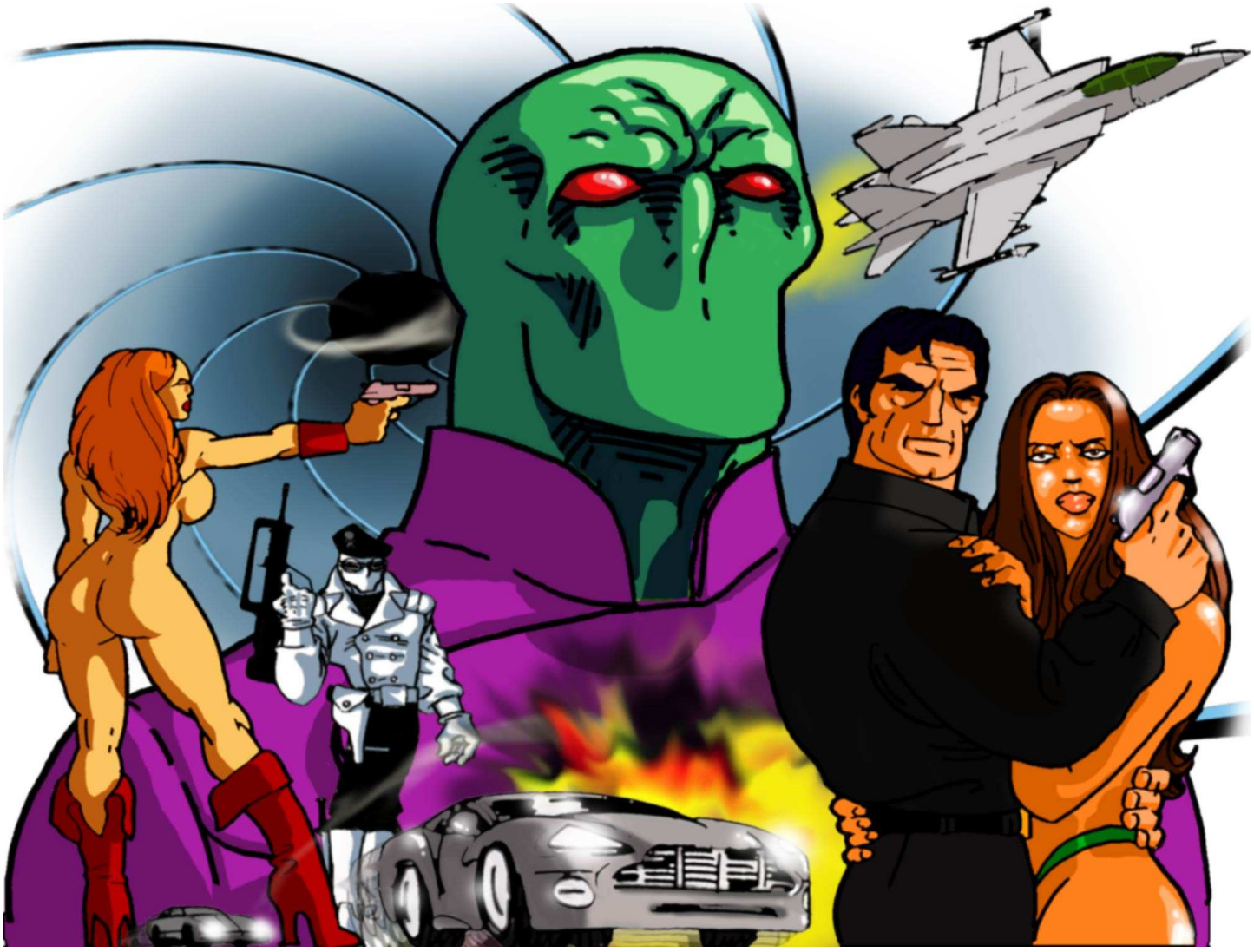
Idole de notre enfance, l'agent le moins secret de sa majesté continue à vivre et à sauver le monde grâce au cinéma, à la littérature, à la BD, mais aussi grâce à ce vénérable jeu de rôle des années 80 qui, bien heureusement, n'a pas totalement sombré dans l'oubli.

Cette aide de jeu se destine aux MJs lassés du sempiternel TAROT et soucieux d'apporter un peu de sang neuf à leurs parties.

Vous y trouverez une organisation criminelle toute neuve, de nouveaux méchants principaux avec les complices privilégiés assortis, des pistes scénaristiques et de nouvelles armes et véhicules, le tout, baigné dans un univers qui vous rappellera, je l'espère, le charme désuet des comics des années 80.

Pour votre information, sachez que cette aide de jeu sera suivie d'une série de scénarios qui, si j'en ai le temps, comptera encore plus d'illustrations. Le premier de la série est actuellement en cours de rédaction et sera publié courant 2006. A ne pas rater, donc.

Enfin, ce présent document, à usage strictement personnel et gratuit, ne cherche à véhiculer AUCUNE idéologie d'ordre politique, sociale ou religieuse. Rappelons, pour terminer, que les armes NE SONT PAS des jouets car elles peuvent blesser ou tuer quelqu'un. Leur usage dans le cadre du jeu de rôle est donc hors de propos (par les temps qui courent, il vaut mieux être trop clair que pas assez…).



LE C.R.A.N.E.

ORIGINES

Il existait au Moyen Age une confrérie de brigands, opérant dans les quartiers malfamés de Paris, qui s'appelait « le Crâne » sans doute en référence aux cimetières de la capitale, et en particuliers le cimetière des Innocents, qui étaient devenus des repères à bandits (il était à l'époque interdit d'arrêter un criminel dans un lieu saint).

C'est peut-être en raison de son goût pour le romanesque que Cobra baptisa son organisation du même nom. Désormais le sigle de **C**hantage, **R**étorsion, **A**ssassinat, **N**uisance et **E**xtorsion, l'organisation fit pour la première fois parler d'elle en 1999 alors que Cobra tentait de faire chanter l'OTAN en menaçant de divulguer, à la Chine et au Moyen-Orient, les plans complets de son système de défense qui venaient d'être volés. 008 réussit heureusement à détruire les plans et ses copies quelques minutes seulement avant que n'ait lieu le transfert d'argent qui se montaient quant même à la modique somme de 30 milliards de dollars.

ORGANISATION

Comptant dans ses rangs mercenaires, ex-membres du KGB, assassins, et autres capitaines d'industries, cette dangereuse organisation possède des moyens, des méthodes et des appuis politiques capables de concurrencer n'importe quel service d'espionnage.

Cobra délègue son pouvoir entre sept chefs de secteur désignés par lui seul pour une durée indéterminée. Chaque chef gère son secteur comme il l'entend mais sa présence est requise tous les deux mois lors d'une réunion où l'on dresse des bilans et réoriente les objectifs comme n'importe quelle entreprise.

Si l'un des chefs de secteur le désire, il peut en profiter pour soumettre à Cobra des projets de futures opérations qui pourraient nécessiter un soutien financier ou logistique inhabituel.

Cobra s'assure la loyauté de ses lieutenants en leur laissant 30% de leurs recettes (Cobra en conserve lui-même 40% et le reste va dans les

caisses de l'organisation). Il convient d'ajouter que « les erreurs de calcul » d'un chef de secteur sont sévèrement punies (l'organisation a l'habitude de punir la traîtrise ou l'incompétence en aspergeant le visage du fautif d'un concentré d'acide sulfurique, une pratique surnommée « le crachat du cobra ») …

OBJECTIFS

Le but de l'organisation est le plus vieux du monde : amasser le plus possible de richesses et pour rendre cette tâche plus facile, étendre son pouvoir dans le monde entier.

Ces derniers temps, le C.R.A.N.E. s'attacherait à infiltrer coûte que coûte les principales agences de renseignement.

A en juger les issues désastreuses des dernières missions dirigées contre le C.R.A.N.E, on peut supposer à juste titre que les renseignements sont déjà bien infiltrés.

FORTERESSE

Le C.R.A.N.E. n'a pas une, mais des dizaines de forteresses d'importance variable à travers le monde (au moins une base secrète dans chaque ville importante du globe).

La maison mère est située à Paris, cachée quelque part dans les sous-sols de la capitale dont une partie a été aménagée dans les fameuses catacombes.

On peut y accéder de pratiquement tous les cimetières de la ville en pénétrant dans un caveau factice nommé « Colonel Pierre Schapiro 1862-1914 mort pour la patrie. », commun à chaque cimetière, qui renferme un monte-charge escamotable descendant à cinquante mètres de profondeur.

Ce monte-charge débouche sur le circuit d'un monorail secret et ultra-sécurisé (scanner palmaire, et rétinien).

Dans l'éventualité d'une intrusion, chaque entrée du monorail peut être condamnée à tout moment grâce à un système d'auto-destruction .

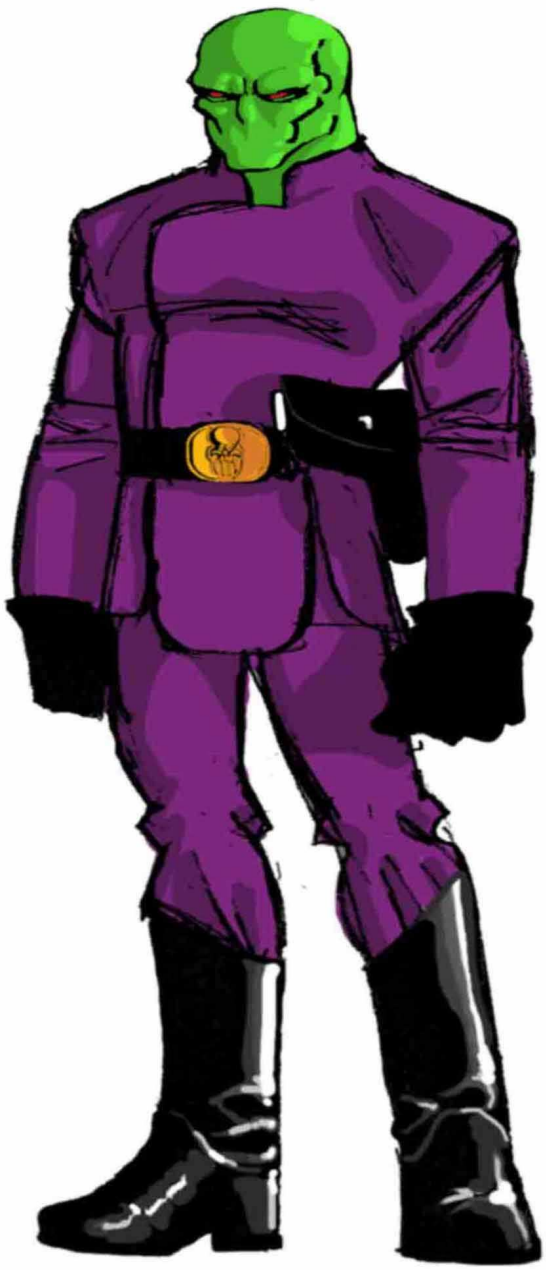
Ce monorail relie également la base souterraine au château de Noirfaucon, un manoir du 18ème siècle situé dans la forêt de St Germain qui sert de résidence principale à Cobra.

Citons également l'île du CRANE, une gigantesque île artificielle mobile de 800 mètres de long abritant l' « Ecole du Meurtre » où sont formés et entraînés les plus redoutables agents de l'organisation.

Dotée d'un système de brouillage radar, d'un embarcadère, d'un héliport et d'une piste d'atterrissage, l'île se meut grâce à trois hélices de pétroliers dont les moteurs sont camouflés dans une colline artificielle. On y trouve tout ce qu'il faut pour y faire vivre environ 1200 personnes comme un camp d'entraînement paramilitaire, des baraquements, un réfectoire et pour loger les hauts responsables, un grand pavillon, de style colonial espagnol, entouré de jardins à la française.

L'organisation possède encore de nombreux camps d'entraînement dont le plus important a été aménagé dans un vieux krak, en Afrique du Nord.

Dr. COBRA



FOR: 10 **DEX:** 10 **VOL:** 13 **PER:** 12 **INT:** 15

Compétences (niveau/chance de base) : Agilité (6/16), Charisme (11/24), Combat à Distance (6/17), Combat au Corps-à-corps (10/20), Conduite Auto (5/16), Equitation (3/15), Pilotage (5/15), Sciences (11/26), Sixième Sens (7/20), Usages Locaux (11/23).

Talents : Connaisseur.

Taille : 1,83 m
Poids : 85 kg
Age : ?
Apparence : ?
Points de Célébrité : 182
Points de Survie : 9
Vitesse : 2
Endurance : 30 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 46- 70 kg

Armes : Automagnum doré à l'or fin (généralement chargé avec des balles dum-dum).
Véhicules : Citroën DS 23 modifiée, le *King Cobra* (un yacht).
Gadgets : Gilet pare-balle, main électrique, manteau anti-étreinte, montre / télécommande / communicateur.
Champs d'Expérience : Collections rares, Chimie, Histoire du Monde, Littérature, Musique Sciences Politique, Sciences sociales, Toxicologie, Jeux de réflexion.
Faiblesses : Mégalomanie.
Idiosyncrasies : Porte toujours un costume violet, des gants et des bottes noires. Son visage est caché derrière une cagoule verte. Il a l'habitude de porter son arme à la ceinture et parle d'une voix caverneuse. Sais parfaitement jouer de l'orgue

BACKGROUND

A l'évidence, l'identité de Cobra est le secret le mieux gardé de C.R.A.N.E. car même Manta, sa propre fille, l'ignore. On ne sait précisément pourquoi il s'est octroyé le titre de docteur. Seuls son accent français et son goût pour les Citroën DS 23 trahissent ses origines. Chef suprême de C.R.A.N.E., Cobra s'est révélé, à plusieurs reprises, comme un redoutable génie du crime.

Nantis d'une intelligence et de connaissances hors du commun, il excelle aussi dans l'art de

prévoir l'imprévisible. Lorsqu'il est sur le point de se faire tuer ou capturer, il a toujours un plan d'évasion et l'on a constaté plusieurs fois qu'il allait même jusqu'à employer des doublures qui prennent parfois sa place en cas de danger.

Cobra est donc un adversaire très difficile à surprendre.

De folles rumeurs courent sur son identité. On dit parfois que c'est un ex-agent du contre-espionnage français (la DGSE s'est d'ailleurs toujours montré peu loquace à ce sujet), et certains vont même jusqu'à avancer l'hypothèse que Cobra ne serait rien moins que le fils de Blofeld (cette rumeur n'a jamais été confirmée et paraît peu vraisemblable) quand d'autres pensent qu'il n'existe même pas et qu'il aurait été inventé de toutes pièces par les vrais dirigeants de l'organisation qui désirent en fait rester dans l'ombre en brandissant l'image d'un leader invulnérable.

NOTE : Sur un jet de Volonté réussit, Cobra peut augmenter sa Force ou sa Résistance à la douleur de 4 points. Il doit pour cela dépenser 1 point de Survie.

Automagnum

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
-1	2	7	K	0-12	38-60	+2	99	-1	1

Longtemps considéré comme le pistolet le plus puissant au monde avant d'être détrôné par le Desert Eagle, l'Automagnum conserve néanmoins une puissance d'arrêt redoutable. Son recul phénoménal ainsi que son prix élevé en font une arme peu employée.

En termes de jeu : Au risque de voir son MP rabaissé à -3, le tireur doit avoir au moins 10 en force. Si un joueur l'utilise depuis trois scénars, vous pouvez supprimer le malus en MP qui passe alors à 0 (-2 si le PJ à moins de 10 en force). Les effets d'une balle dum-dum augmentent de 1 cran la classe de dégâts de l'arme et le jet de volonté suite à une blessure subit un malus de 2. Par contre, la classe de dégâts diminue de 2 lorsqu'on tire sur un véhicule.

La main électrique

Cette arme d'autodéfense très discrète se présente sous la forme d'une paire de gants en cuir entièrement isolés d'où dépassent deux électrodes, à peine visibles, au niveau de la paume.

Ces électrodes sont reliées par un câble à une batterie dissimulée sous le manteau. Une commande secrète située entre le pouce et l'index permet d'activer l'arme en mode incapacitant ou mortel, au choix.

Il suffit alors de mettre en contact direct les électrodes avec une partie du corps de la victime, même protégée par un vêtement, et la décharge électrique se produira.

En termes de jeu : L'utilisateur de l'arme devra faire un jet de Charisme dont la QR déterminera le FD du jet de Perception de la victime. Si cette victime ne remarque rien elle subira donc les effets de la décharge électrique.

En situation de combat, remplacez le jet de Charisme par un simple jet de Combat au Corps-à-corps au FD approprié.

Une fois touchée, la victime doit alors faire un jet de volonté avec un malus de -6 dont la QR sera ôtée de 5 (le résultat déterminera la QR de l'arme).

Si la décharge électrique se poursuit le round suivant, répétez l'opération (après avoir effectuer le jet de volonté qui suit toute blessure ou étourdissement).

La batterie assure du courant pour 3 rounds en mode mortel (CD de catégorie D) et 7 rounds en mode incapacitant (CD de catégorie A).

Le manteau anti-étreinte « hérisson »

Ce manteau d'apparence ordinaire est en fait garni de centaines de lames de rasoir rétractables qu'un bouton caché dans la manche peut faire apparaître à la seconde, rendant ainsi toute tentative de plaquage ou d'étreinte sur son porteur … Sanglante !

En termes de jeu : Le porteur du manteau doit réussir son jet d'Initiative afin de déclencher l'ouverture des lames avant de se faire immobiliser. La QR de la prise d'immobilisation sera également celle du manteau (CD de catégorie E).

Gilet pare-balles

C'est la dernière génération de gilet blindé.

En termes de jeu : Le gilet fait baisser la classe de dégâts de 4 rangs mais rabaisse la dextérité de 1 rang.

Montre / communicateur / télécommande

Cette montre permet à Cobra d'appeler sa garde personnelle, pratiquement toujours prête à intervenir au moindre danger. Elle lui permet aussi d'activer à distance les nombreux pièges qui parsèment ses repères.

Conseils pour le Master :

Lorsqu'ils rencontreront Cobra, faites en sorte que les PJs ressentent en permanence un climat d'insécurité, même si la situation paraît pourtant à leur avantage (donnez l'impression que le repère de Cobra est truffé de pièges, de trappes et de murs escamotables qui peuvent être actionnés à tout moment grâce à la montre-télécommande).

Cobra devra être interprété comme une sorte d'aristocrate du crime semblant ne s'étonner de rien mais plutôt s'amuser aux dépends de ses ennemis.

La véritable identité de Cobra n'est pas définie au départ et n'a en fait aucune importance. La découverte de sa véritable identité est là pour tenir en haleine vos joueurs et donner au personnage une aura mystérieuse et inquiétante.

Démasquer Cobra pourrait d'ailleurs faire l'objet d'un scénario entier mais évitez quant même le syndrome Star Wars qui, en gros, consiste à détruire le mystère en dévoilant tout (Le personnage de Dark Vador était quant même plus riche quand on ne savait pratiquement rien de son passé, tout comme Bobba Fett, d'ailleurs) C'est un peu comme faire un tour de magie et dévoiler le truc deux minutes après. Décevant, non ?

Contentez-vous de lancer des pistes à vos joueurs sans jamais apporter de réponse claire. Même si Cobra doit mourir au cours d'un scénario, vous aurez tout intérêt à lui faire emporter son secret dans la tombe, et éventuellement le faire « réapparaître » un peu plus tard quand tout le monde croyait en être débarrassé. Ce sera alors l'occasion d'apporter de nouvelles questions (est-ce le même ou un remplaçant ? Comment aurait-il pu survivre ?...).

« Less is more… »

DS 23 modifiée

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
0	4	100	188	500	5	9

La DS 23 est le dernier modèle DS que produisit Citroën avant d'en cesser la fabrication en 1975.

On ignore pourquoi Cobra est si attaché à un type de voiture depuis déjà longtemps dépassé mais le fait est que le leader de C.R.A.N.E. ne se déplace jamais sans sa DS noire pilotée par Boris, son fidèle chauffeur (il a une CB de 26 en conduite).

Modifications du véhicule :

- Blindage niveau 3
- Ejecteur de fumée
- Pneus anti-crevaison
- Transformation submersible
- Système lance-missiles
- Ejecteur de gaz
- HUD

MANTA

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

Compétences (niveau/chance de base) :
Charisme (4/11), Combat à Distance (3/10), Combat au Corps-à-corps (5/14), Conduite Auto (6/13), Jeu (1/9), Pilotage (2/9), Séduction (9/14).

Talents : Connaisseur.

Taille : 1,88 m **Poids :** 60 kg
Age : 25 ans **Apparence :** Sensationnelle
Points de Célébrité : 72
Points de Survie : 3 **Vitesse :** 1
Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Colt 45.
Véhicule : Corvette C4 rouge.

Champs d'Expérience : Beaux-Arts, ski Nautique, ski.

Idiosyncrasies : Cette grande rousse aux proportions sculpturales ne porte que des tenues provocantes et fume souvent à l'aide d'un fume-cigarette. Sa couleur fétiche est le rouge et porte au cou un pendentif en forme de crâne.
Faiblesses : Attirance pour les deux sexes, Sadisme, Démon de la Vitesse.
Background : Fille présumée de Cobra, Manta s'appelle en réalité Samantha de Lahaie. Personne ne sait vraiment si ce lien de parenté est authentique du fait que l'identité de Cobra reste un mystère, y compris pour sa fille, qui n'a fait sa connaissance qu'il y a quelques années seulement.
En effet, Manta a vécut toute sa jeunesse dans un pensionnat de luxe, en Suisse, dont le coûteux financement semblait provenir d'un cabinet d'avocats, ne faisant qu'exécuter le testament d'un soi-disant milliardaire, mort avec sa femme dans un accident d'avion. Toutes les portes paraissaient se fermer lorsque Samantha cherchait des renseignements sur ses supposés parents.
Par la suite, il apparut que la solitude de la jeune fille trouva refuge dans la haine et la cruauté.
Elle acquit son surnom de Manta en prenant l'habitude de maltraiter, en compagnie de sa « bande », certaines jeunes filles du pensionnat, lors de jeux sadiques. Une fois, elle fut même sérieusement soupçonnée d'avoir tué par défenestration une pensionnaire, mais l'enquête fut rapidement, et mystérieusement, « enterrée ».
A sa majorité, elle pu enfin prendre possession des biens et de la fortune de ses « parents ».
Elle partit s'installer sur la Côte d'Azur pour y mener une vie de luxe et de débauche.
Accusée un jour d'avoir assassiné à dessein un de ces amants, par empoisonnement, Manta fut arrêtée, jugée, puis condamnée à vingt ans de réclusion.
Durant le voyage qui devait la mener au pénitencier, le convoi fut attaqué et Manta libérée.
Elle fut amenée devant Cobra, le commanditaire de l'attaque, et se présenta à elle comme son père naturel, sans toutefois décliner son identité, ni apporter une quelconque information au sujet de la mère. Depuis lors, Manta accompagne souvent Cobra durant ses déplacements.

Conseils pour le Master :
Interprétez Manta comme une enfant gâtée qui considère la provocation, la débauche et l'immoralité comme les fondements de son mode de vie.
Pour elle, les êtres humains, plus particulièrement les faibles, ou ceux qu'elle prend comme tel, ne sont là que pour son amusement.
Elle adore faire souffrir, moralement ou physiquement quelqu'un mais plus encore, elle aime avoir des rapports sexuels avec un homme qu'elle va tuer ou faire tuer peu de temps après.
Avec Cobra, elle prend un malin plaisir à singer grossièrement l'attitude d'une fille modèle et aimante, pour mieux le contrarier par la suite, comme pour se venger de ne pas avoir eu une enfance normale. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'elle aidera parfois vos joueurs à contrecarrer les plans de son père, par pur amusement.
En réaction, jouez un Cobra contrarié mais blasé, presque stoïque face aux gamineries de sa fille. Au pire, il la giflera violemment mais ça n'ira pas plus loin. Au mieux, faites ressentir à vos joueurs une tension permanente, un perpétuel défi entre le père et la fille.
Même si ses motivations resteront toujours obscures, comme le reste, Cobra fera par moment tout pour sauver sa fille, et à d'autres moments, comme par exemple si vos joueurs prennent Manta en otage, Cobra fera mine de s'en moquer éperdument.
Si Cobra se retrouve en position d'infériorité face à sa fille, celle-ci tentera de lui extorquer des

renseignements sur sa mère, mais arrangez-vous pour que ça n'aille pas plus loin.

Chevrolet Corvette C4

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
-1	4	160	225	600	2	6

La corvette peut accueillir 2 personnes. Le conducteur bénéficie d'un FD de +1 pour un demi-tour et +2 pour un virage serré.

LES CHEFS DE SECTEUR : LES CRANES

« _Vous n'espériez pas sérieusement que je parlerais ?
_Non, Monsieur Bond ! J'espère que vous mourrez !!! »
Auric Goldfinger

Mariko SUZUKI

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

Compétences (niveau/chance de base) :
Agilité (4/11), Charisme (6/13), Combat au Corps-à-corps (11/18), Combat à Distance (7/16), Interrogation (5/16), Séduction (11/17), Torture (8/17).

Taille : 1,64 m **Poids :** 52 kg
Age : 36 ans **Apparence :** Sensationnelle
Points de Célébrité : 97
Points de Survie : 5 **Vitesse :** 2
Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : A

Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Nambu incrusté de diamants, Katana.

Champs d'Expérience : Collections rares, Economie / Affaires, Jeux de réflexion.
Idiosyncrasies : N'a plus de petit doigt aux mains et porte le tatouage d'un dragon sur tout le corps.
Faiblesses : Attirance pour le sexe opposé, cupidité, sadisme.

Background : Mariko Suzuki, connue aussi sous le pseudonyme de « Crâne blanc », est la fille de Takeshi Suzuki, ancien chef de clan Yakusa. Un jour, alors que Takeshi venait de détourner une forte somme d'argent à l'insu du clan, Mariko, prête à tout pour prendre la direction du clan, dénonça son père et reçut l'ordre de l'exécuter par

décapitation, ce qu'elle fit. En échange de sa loyauté inébranlable envers le clan, elle en devint alors le chef. Le fait, peu apprécié, qu'une femme puisse diriger l'une des plus vieilles familles des Yakusa fut très vite accepté en raison de l'extrême cruauté de son nouveau chef.
Menacée par un clan rival, elle fit un jour appel à CRANE qui liquida pour son compte tous ses rivaux en lui offrant aide et protection en échange de son allégeance exclusive envers l'organisation. Actuellement, elle dirige toujours le clan, qui ignore ses liens occultes avec CRANE.

Kasimir ROTCHENKO

FOR: 10 **DEX:** 10 **VOL:** 9 **PER:** 10 **INT:** 11

Compétences (niveau/chance de base) :
Agilité (5/15), Charisme (5/14), Combat à Distance (10/20), Combat au Corps-à-corps (8/18), Conduite Auto (7/17), Interrogation (5/16), Jeu (3/13), Sixième Sens (4/15), Torture (3/13).

Taille : 1,80 m **Poids :**60 kg
Age : 42 ans **Apparence :** Stricte.
Points de Célébrité : 92
Points de Survie : 2 **Vitesse :** 2
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : canne-seringue.

Champs d'Expérience : Criminologie, Droit, Microphotographie, Sciences militaires.

Idiosyncrasies : Chauve, corps athlétique, légère claudication, nombreuses cicatrices à la tête, porte des bagues en or à chaque doigt, s'habille en noir et porte une canne dont le pommeau est orné d'un crâne (le pommeau renferme le bouton actionnant l'ouverture d'une seringue hypodermique, généralement enduite de poison, à l'autre extrémité de la canne).
Faiblesses : Dépendance à l'alcool, Sadisme.

Background : Rotchenko, alias "Crâne jaune", est un ancien agent du KGB officiellement reconverti dans l'import-export.
A l'époque où il travaillait encore pour le renseignement, Rotchenko, alors un agent corrompu, s'est créé de nombreux liens avec la mafia russe grâce auxquels il pu monter

d'importants trafics (armes, drogues, matériel militaire…). Percé à jour par l'un de ses collègues (Boris Malakovitch), Rotchenko le tua (il en garde d'ailleurs de l'affrontement une affreuse marque à la tête) et s'arrangea pour faire accuser Malakovitch de ce dont il était soupçonné. Comme Mariko Suzuki, Rotchenko, un jour menacé par ses rivaux, demanda la protection de CRANE en échange de son vœu d'allégeance envers l'organisation.
Ironie du sort, Irina Malakovitch, la fille de Boris, est actuellement le garde du corps, le tueur numéro un mais également la maîtresse de Rotchenko sans savoir qu'il s'agit de l'assassin de son père. Apparemment, Rotchenko semble tirer un certain plaisir de cette situation tragique.

Winston CONNORS

FOR: 9 **DEX:** 11 **VOL:** 10 **PER:** 10 **INT:** 8

Compétences (niveau/chance de base) :
Charisme (8/18), Combat à Distance (11/21), Conduite Auto (7/17), Jeu (2/12), Nautisme (4/14), Sixième Sens (5/14).

Taille : 1,95 m
Poids : 100 kg
Age : 38 ans
Apparence : Bonne.
Points de Célébrité : 149
Points de Survie : 5
Vitesse : 2
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 46-70kg
Armes : Colt 45 Hardballer, poing américain.

Champs d'Expérience : Droit, Art Dramatique, Economie/Affaires, Golf.
Idiosyncrasies : Porte des moustaches et très souvent des lunettes noires. Parle très peu mais jamais pour ne rien dire. Corps athlétique. A l'habitude de chiquer et de fumer le cigare.

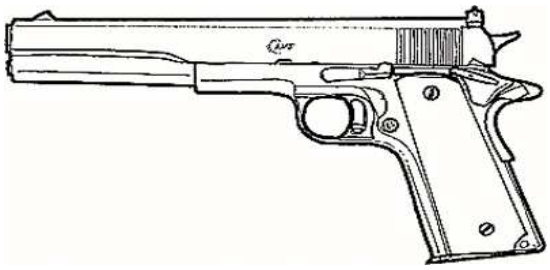
Faiblesses : Attirance pour le Même Sexe, Cupidité, démon des armes.

Background : Ancien acteur de films d'actions, Connors arbore l'image lisse d'un millionnaire excentrique qui cache en fait le représentant de CRANE en Amérique. Homme d'affaire avisé, il possède de nombreuses actions pétrolières ainsi que diverses entreprises qui constituent sa façade

légale. Pendant un temps, il a fait partie du Ku Klux Klan, mais il cherche maintenant par tous les moyens à faire oublier son passé (kit à soudoyer ou à tuer).
De plus, il est à noter que Connors est un tireur émérite et qu'il voue une fascination presque malsaine pour les armes à feu. Les pacifistes et les opposants à la libre circulation des armes à feu sont pour lui des lâches. D'un tempérament extrêmement misogyne, il se montre fréquemment antipathique devant une femme mais devient furieux quand on met en doute sa virilité.
Il semble vivre en permanence dans la nostalgie d'une Amérique où, dit-il, « on voyait encore des hommes, des vrais !».
Grâce à ses nombreuses relations dans les milieux influents, Connors souhaite entamer aujourd'hui une carrière politique.
Connors, qui aime se considérer comme quelqu'un d'important, ne se déplace jamais sans une voiture blindée et un service de sécurité minimal.
Lorsqu'il est exposé au public, il lui arrive de payer les services d'une escort-girl qu'il n'hésite pas à maltraiter en privé.

Poing américain

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	na	na	+1	na	na	-1	na	0	na



COLT 45 Hard Baller

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	7	G	0-15	35-75	+2	99	0	1

Balthazar LOBA

FOR: 7 **DEX:** 9 **VOL:** 8 **PER:** 10 **INT:** 11

Compétences (niveau/chance de base) :
Charisme (8/16), Crochetage de Serrures/Coffres (7/16), Cryptographie (6/17), Furtivité (5/13), Jeu (3/13), Usages Locaux (6/16).

Talents : Connaisseur.

Taille : 1,73 m **Poids :** 80 kg
Age : 42 ans **Apparence :** Stricte.
Points de Célébrité : 86
Points de Survie : 3 **Vitesse :** 2
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : A
Cap. Charge : 46-70kg
Armes : Derringer cal.45.

Champs d'expérience : Beaux-Arts, Collections rares, Microphotographie.
Idiosyncrasies : En raison d'une maladie congénitale très rare, sa peau est blafarde et son corps totalement imberbe. Sa voix est suave, ce qui le rendrait encore plus inquiétant. Son handicap l'oblige à porter un chapeau et des gants lorsqu'il est exposé au soleil.

Faiblesses : Sadisme, Superstition.

Background : Chef du secteur africain de l'organisation du CRANE, Loba est le « Crâne rouge ». Il opère généralement sous la couverture d'un important négociant d'objets d'Art africain. Issu d'une famille de diplomates, Loba fit ses études en France. Sa passion pour la culture Fon et les objets religieux ainsi que son luxueux train de vie le poussèrent à s'endetter de manière inconsidérée. Pour y faire face, Loba se servit de ses nombreuses et bonnes relations avec les chefs d'état africains pour les espionner et vendre les renseignements obtenus aux plus offrants. Impressionné par ses capacités, Cobra l'engagea dans son organisation.
Depuis, Loba poursuit ses activités qu'il a élargies maintenant avec le trafic d'armes et de diamants ainsi que l'organisation de véritables coups d'états à la commande.

Derringer cal.45

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	2	H	0-10	20-30	-2	99	+1	3

Dr. WONG

FOR: 7 **DEX:** 8 **VOL:** 11 **PER:** 9 **INT:** 11

Compétences (niveau/chance de base) :
Charisme (6/17), Interrogation (9/20), Sciences (10/21), Séduction (7/15), Sixième Sens (4/14), Torture (9/20).

Talents : Premiers Soins.

Taille : 1,69 m **Poids :** 70 kg
Age : 61 ans **Apparence :** Normale
Points de Célébrité : 88
Points de Survie : 5 **Vitesse :** 2
Endurance : 30 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : A
Cap. Charge : 46-70 kg

Champs d'Expérience : Botanique, Médecine/Physiologie, Toxicologie
Idiosyncrasies : il a les tempes grises, les sourcils en pointe et porte toujours des gants en cuir.
Faiblesses : Sadisme, cupidité.

Background : Les antécédents du Dr Wong sont mal connus. On sait qu'il a travaillé plusieurs années au service médical du renseignement chinois où ses connaissances en psychologie et en toxicologie servaient lors d'interrogatoires ou de lavages de cerveau. Mal payé, il trahit ses services et devint informateur pour le compte des Tongs.

Lorsqu'il fut percé à jour par ses supérieurs, Wong prit la fuite en parvenant à franchir le « rideau de bambou » et s'établit à Canton. Après avoir ouvert un cabinet de psychologie, Wong fut contacté par CRANE, qui connaissait ses antécédents. On lui demandait de laver le cerveau d'un agent de la CIA afin de l'obliger contre son gré, à tuer un personnage haut placé. Wong s'est si bien acquitté de sa mission que l'organisation en fit un membre permanent.
Devenu par la suite le chef du secteur chinois sous le titre de « crâne vert », Wong vient d'ouvrir une clinique psychiatrique sur une île qu'il a achetée où il mène en secret d'interminables expériences sur le contrôle de l'esprit.

Klaus GRUNWALD

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

Compétences (niveau/chance de base) :
Charisme (8/16), Combat à Distance (6/14), Combat au Corps-à-corps (10/20), Conduite Auto

(9/17), Equitation (5/12), Jeu (4/11), Pilotage (7/15), Séduction (7/15).

Talents : Connaisseur.

Taille : 1,80 m **Poids :** 76 kg
Age : 36 ans **Apparence :** Séduisante.
Points de Célébrité : 91
Points de Survie : 5 **Vitesse :** 2
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Réplique d'un Mauser C96 serti de diamants.
Véhicule : Porsche 911 modifiée.
Champs d'Expérience : Escrime, Economie/Affaires.
Idiosyncrasies : Il est grand, mince, blond et borgne de l'œil gauche (œil de verre).
Faiblesses : Xénophobie.

Background : Responsable du secteur européen au titre de « Crâne bleu », Grunwald vit sous la couverture d'un riche homme d'affaire à la tête d'une multinationale prospère. Issu d'une riche famille de banquiers suisses, il doit en grande partie sa réussite à la fortune de son grand-père qu'il a su faire fructifier grâce à de bons investissements. Ajoutons que cette fortune familiale fut acquise, selon les rumeurs, par le blanchiment d'argent nazi.
Grunwald a perdu son œil droit lors d'un duel au sabre dans une école d'escrime, son sport favori.

MAUSER C 96

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	1	10	F	0-10	40-70	+1	97	0	1

Porsche 911

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
+2	3	150	300	640	2	6

Franco RAMIREZ

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

Compétences (niveau/chance de base) :
Agilité (4/11), Charisme (5/13), Combat à distance (6/15), Combat au Corps-à-corps (8/15), Conduite Auto (5/14), Jeu (4/15), Plongée (6/13), Sixième Sens (8/19), Torture (6/15).

Taille : 1,88 m **Poids :** 73 kg
Age : 33 ans **Apparence :** Séduisante.
Points de Célébrité : 95
Points de Survie : 6 **Vitesse :** 2
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : A
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Taurus PT92, couteau papillon.
Véhicule : Cadillac limousine.

Champs d'Expérience : Botanique, Biologie/ Biochimie, Chimie, Toxicologie
Idiosyncrasies : Silhouette imposante, barbe et cheveux noirs. Regard très froid.. Comportement irrationnel et imprévisible.
Faiblesses : Sadisme, Attirance pour le Sexe Opposé.
Background : Chef du secteur Sud américain (le « Crâne noir »), Ramirez fait régner la terreur des

Caraïbes au Pérou. Enfant des favelas, Ramirez est parvenu grâce à sa cruauté et sa détermination, à se hisser aux sommets de la pègre latino-américaine.
Il mène aujourd'hui la grande vie dans son palais, construit en plein coeur des champs de coca, dans la forêt équatoriale. Cet homme, d'une cruauté extrême, tue pour le plaisir. A titre d'exemple, il adore observer ses ouvriers cultiver la coca, du haut de son balcon, et tuer au fusil à lunette celui qui prend un temps de repos. Si l'un de ses hommes à failli à son devoir ou l'à trahi, Ramirez n'hésite pas à le faire découper à la tronçonneuse (Ramirez adore assister à ce spectacle et il arrive parfois qu'il exécute lui-même la terrible sentence, par pur sadisme).
Recherché activement par la DEA, Ramirez fut un jour arrêté alors qu'il était de passage aux USA. On lui proposa de travailler pour CRANE en échange de son évasion, et il accepta.
Désormais, le cartel de Ramirez est une ramification de plus pour l'organisation de CRANE.

Couteau papillon

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	na	na	+1	na	na	-4	na	+1	na

NOTE : Le couteau papillon de Ramirez, lorsqu'il est replié, à la forme inoffensive d'un briquet en or.

TAURUS PT 101

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	11	G	0-15	35-60	+1	99	0	1

CADILLAC Limousine

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
0	4	100	180	600	4	12

Modification de véhicule: Blindage de niveau 3

« _La première balle ne vous tuera pas. Ni la seconde. Ni la troisième.
Non ! Jusqu'à ce que vous vous traîniez à terre pour embrasser mes pieds !!! »
Red Grant

Otto KRAMER

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

Compétences (niveau/chance de base) :
Agilité (2/11), Alpinisme (4/12), Charisme (4/), Combat à Distance (11/21), Combat au Corps-à-corps (10/20), Conduite Auto (9/17), Crochetage Serrures/Coffres (5/14), Interrogation (7/17), Sixième Sens (6/14).

Talents : Photographie.

Taille : 1,80 m **Poids :**60 kg
Age : 47 ans **Apparence :** Normale
Points de Célébrité : 130
Points de Survie : 4 **Vitesse :** 2

Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 46-70 kg

Champs d'Expérience : Criminologie, Sciences militaires.
Idiosyncrasies : il est grand et blond. Une pince métallique remplace son bras droit.

Background : Né en 1959, en RDA, d'un père allemand et d'une mère russe, Il rentra au KGB en 1972 où il devînt rapidement un tueur très efficace. Lors de la chute de l'U.R.S.S, Kramer continua à exercer ses talents à son compte jusqu'à ce qu'il soit remarqué par C.R.A.N.E qui vit immédiatement le potentiel d'un tel agent.

Devenu en quelques années l'exécuteur attitré de C.R.A.N.E, Kramer dû néanmoins mettre récemment un terme à sa funeste carrière depuis sa dernière rencontre avec 004 qui lui trancha le bras droit lors d'un combat improvisé à la claymore. Désormais inapte au service commandé et beaucoup trop reconnaissable, Kramer dirige maintenant l'Ecole du Meurtre de C.R.A.N.E où il forme les futurs adversaires des PJs et entraîne des tueurs confirmés. Enfin, on dit que Kramer aurait conservé à l'égard des agents du SIS, et en particulier 004, une « certaine » rancœur.
Son statut est un peu particulier car il n'est ni vraiment un chef de secteur, ni vraiment un exécutant. On peut parler de lui comme d'une sorte d'intermédiaire.

THANATOS

FOR: 11 **DEX:** 10 **VOL:** 9 **PER:** 10 **INT:** 9

Compétences (niveau/chance de base) :
Agilité (5/15), Charisme (4/13), Combat à Distance (11/21), Combat au Corps-à-corps (10/21), Conduite Auto (7/17), Déguisement (9/18), Jeu (3/13), Pilotage (2/12), Plongée (4/14), Séduction (6/12).

Talents : Connaisseur.

Taille : 1,90 m **Poids :** 87 kg
Age : 42 ans **Apparence :** Séduisante.
Points de Célébrité : 115
Points de Survie : 8 **Vitesse :** 2
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Desert Eagle.50 AE.
Véhicule : Stingray noire.

Champs d'Expérience : Criminologie, Droit International, Science Politique, Sciences militaires.
Idiosyncrasies : élégant**,** athlétique, balafre en travers du visage et une mèche blanche au-dessus du front.
Faiblesses : Démon du jeu, cupidité, attirance pour le sexe opposé.

Background : on ne sait quasiment rien de son signalement ou de son passé qui demeurent à l'évidence un mystère même pour la plupart des agents de C.R.A.N.E. Passé maître dans l'art du déguisement et du camouflage, Thanatos (ce surnom lui vient du dieu de la mort dans la mythologie grecque), plutôt que de tuer par surprise, annonce invariablement son crime en envoyant à sa future victime, par paquet postal, un crâne humain où sont gravés son nom, sa date de naissance et sa date théorique de décès. Ce rituel traduit la volonté de Thanatos d'entretenir la terreur que suscite sa réputation et de narguer les autorités.

Pour lui, le meurtre est un art, ce qui explique le fait qu'il ne tue jamais deux fois de la même façon en rendant par la même occasion les chances de prévenir ses assassinats plus infimes. Cependant, une seule constante dans ses méthodes mérite d'être soulignée : Thanatos frappe toujours sa victime au moment où celle-ci est la plus exposée (congrès, discours officiel, bain de foule…) ce qui malheureusement renforce chez la victime le syndrome de Jésus (plutôt que d'inciter à la prudence comme cela devrait logiquement être le cas, la menace de mort est perçu par la victime comme un défi à relever). A ce jour, Thanatos aurait 26 meurtres à son actif dont celui

de 005, ce qui en fait le tueur numéro 1 de CRANE.

Kramer (*voir dossier*), qui a formé Thanatos, serait une des rares personnes à connaître son identité.

Ce que les PJs ignorent : Thanatos et Trevor Kemp, l'ancien 005, ne font en réalité qu'un.

Lorsqu'il était encore 005, Kemp était déjà très efficace dans les missions d'assassinat mais il a toujours été en conflit avec M qui n'appréciait ni ses méthodes, jugées trop expéditives, ni son goût excessif pour le jeu.

Les craintes de M se révélèrent justifiées car croulant sous les dettes de jeu, Kemp se fit très vite contacté par le C.R.A.N.E. et accepta de lui vendre des renseignements classé « secret défense ».

Alerté par plusieurs fuites ainsi que de fortes sommes d'argent déposées sur le compte de 005, le SIS ouvrit une enquête confidentielle. Avant que sa trahison ne soit prouvée, 005 décida de mettre en scène sa propre mort pour ôter tout risque d'éventuelle poursuite : sa dernière mission avant sa mise à pied était d'assurer la protection du roi de Lubanie, Mustapha III en visite diplomatique en territoire Britannique. C.R.A.N.E. proposa à Kemp la coquette somme de 3 millions de dollars pour l'exécution du souverain et celui-ci accepta.

Il posa alors une bombe dans la suite du roi de Lubanie (ce qu'il fit sans problème puisqu'il était le chef de la sécurité) après avoir prit soin d'y laisser un cadavre de taille et de corpulence similaires aux siennes. Lorsque l'explosion eut lieu, Kemp avait rempli son contrat et était officiellement mort dans l'exercice de ses fonctions.
Du même coup, il devint aussi l'une des premières victimes officielles de Thanatos…

DESERT EAGLE .50 AE

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
-1	2	7	K	0-12	30-55	+2	99	-1	1

Stingray de Thanatos

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
0	4	160	225	600	3	8

La Stingray peut accueillir jusqu'à 2 personnes.

Modifications du véhicule :

- Lance-grappin de virage.
- Système anti-vol à reconnaissance palmaire.
- Fauteuil piégé.
- Ecran virtuel.
- Mort aux intrus.
- Double lance-roquettes.
- Mines-laser (x 6).
- Blindage niveau 2.

Lance-grappin de virage

Ce gadget permet à son utilisateur de réussir des virages très serrés qui seraient impossibles à réaliser autrement. Il suffit pour cela de déclencher le tir au bon moment du virage en visant un mur ou un bâtiment. Le grappin va alors se ficher solidement dans le mur tout en déroulant un câble très résistant qui empêchera la force centrifuge de faire dévier la voiture de sa trajectoire.

Le câble se détache automatiquement à la fin de la manœuvre.

En termes de jeu : Pour lancer le grappin, il faut réussir un jet de Combat à Distance dont le FD varie suivant la vitesse (la difficulté augmente avec la vitesse du véhicule).

Si le jet réussit et que le conducteur peut tenter une deuxième action dans le round, celui-ci peut alors faire son jet Conduite Auto spécifique au virage serré avec un modificateur de +3.

Le lance-grappin ne tire que sur la droite et n'est prévu que pour trois utilisations. Après, il faut le recharger en atelier. Le système coûte un point structure.

Système anti-vol à reconnaissance palmaire

De minuscules scanners sont installés sur le volant du véhicule et analysent les empreintes digitales du conducteur (celles du propriétaire doivent au préalable être mises en mémoire).

Si l'ordinateur de bord ne les reconnaît pas, les portes du véhicule se verrouilleront automatiquement, et les commandes seront bloquées. Si le véhicule est également équipé du « Mort au intrus », et que cette fonction est activée, du gaz cyanogène sera en plus diffusé par les conduits de ventilation pendant 2 minutes. Le système coûte un ½ point structure.

Mort au intrus

Ce système comporte plusieurs applications. Il peut d'abord se conjuguer au système anti-vol. Dans ce premier cas, l'intrus se retrouve enfermé dans le véhicule dont l'air se retrouve saturé de gaz au cyanogène en moins de deux minutes.

Deuxième application : le gaz peut être déclenché à retardement mais le réglage doit être prêt avant usage (le rebours va de 10 secondes à 1 heure). Il suffit alors d'actionner le bouton adéquat caché dans chaque portière et le compte à rebours commence.

En termes de jeu : Le gaz tue toute personne qui le respire dans les trente secondes. Le système coûte un ½ point structure.

Fauteuil piégé

Le fauteuil du passager, dit « place du mort », est branché sur un générateur de 50.000 volts dont le commutateur est camouflé dans le manche du levier de vitesse. Choquant !

En termes de jeu : la victime subira une attaque au CD : E, CB : 20, FD : 6. Le système coûte un point structure.

Ecran virtuel

Techniquement semblable aux collimateurs des avions de chasse, ce système fonctionne en liaison directe avec un satellite et permet à la fois de verrouiller et de pister une cible jusqu'à 10 Km de distance et de visualiser la route mieux qu'en plein jour (l'image diffusée sur le pare-brise est une projection GPS simplifiée de la route).

En termes de jeu : on peut ignorer tout malus occasionné par un contexte nocturne. Lors d'une course-poursuite, la cible devra dépasser le véhicule de plus de dix kilomètres avant de se considérer comme tiré d'affaire. Le système coûte un ½ point structure.

Mines-laser

Ce système situé sous le véhicule permet de lâcher sur la route des mines (6 au total) conçues pour exploser dès que quelque chose rencontre le faisceau laser que diffuse l'engin explosif.

En termes de jeu : La CD est K. Le système coûte 2 points structure.

Double lance-roquettes

Ces roquettes ont les mêmes caractéristiques que les 1.75''.

En termes de jeu : La CD d'une roquette est I. Si deux roquettes sont envoyées en même temps, la CD passe à K. C'est la compétence Conduite Auto qui sert pour le jet. L'installation coûte 1 point structure pour les 2 lanceurs armés. Il faut ensuite dépenser 1 point par lot de trois roquettes supplémentaire.

RAPACE

FOR: 11 **DEX:** 9 **VOL:** 9 **PER:** 10 **INT:** 8

Compétences (niveau/chance de base) :
Agilité (6/16), Charisme (5/14), Combat à Distance (10/19), Combat au Corps-à-corps (10/21), Conduite Auto (3/12), Furtivité (7/16), Pilotage (5/14).

Talents : Premiers Soins.

Taille : 1,89 m **Poids :** 98 kg
Age : ? **Apparence :** ?
Points de Célébrité : 88
Points de Survie : 6 **Vitesse :** 2
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Deux poignards, un Browning HP Mark II.

Champs d'Expérience : Sciences Militaires, Wargames.
Idiosyncrasies : Accent russe, masque et treillis noirs.
Faiblesses : Aucune.

Background : Bien que son identité soit un vrai mystère, on sait de façon quasi certaine que Rapace, avant d'être au service de CRANE, était un Spetnaz (sorte de commando spécial de l'armée russe utilisé pour des missions de sabotage ou d'assassinat). CRANE l'emploie fréquemment comme conseiller militaire ou comme chef d'opération. Le reste du temps, il entraîne les agents à l'école du meurtre.

BROWNING HP Mark II

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	3	13	G	0-10	40-60	0	99	0	1

LA CANNE

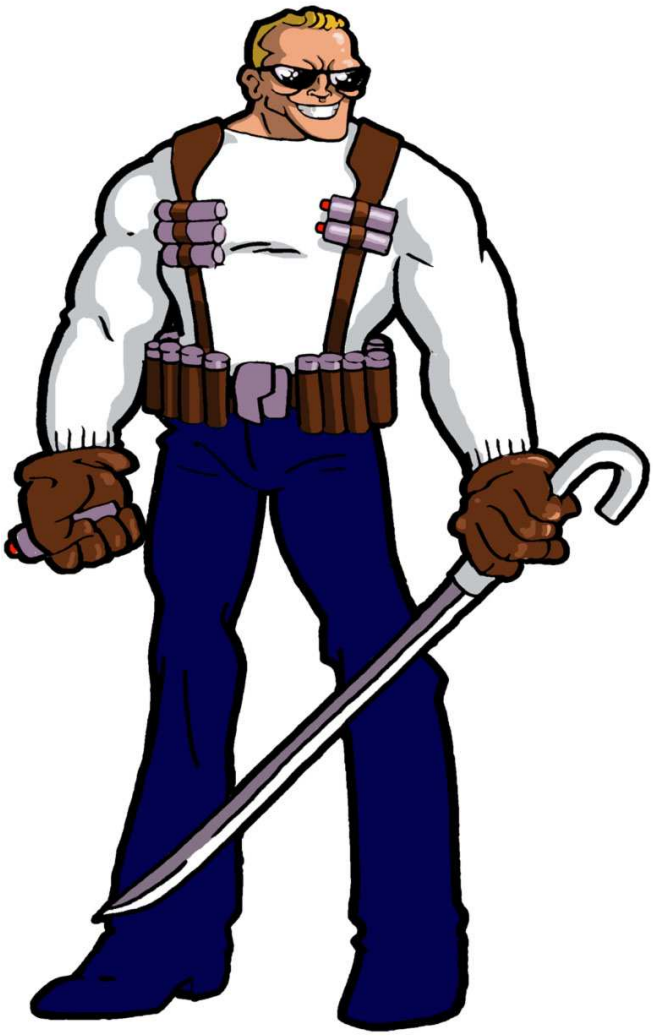
FOR: 10 **DEX:** 10 **VOL:** 7 **PER:** 11 **INT:** 9

Compétences (niveau/chance de base) :
Agilité (10/20), Combat au Corps-à-corps (11/20), Sixième Sens (12/22).

Taille : 1,70 m **Poids :** 72 kg
Age : 29 ans **Apparence :** Bonne
Points de Célébrité : 85
Points de Survie : 3 **Vitesse :** 2
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Canne-épée, grenades aveuglantes.

Champs d'Expérience : /
Idiosyncrasies : Nez camus, lunettes noires et canne blanche.
En termes de jeu : la canne-épée augmente de 3 niveau la CD à mains nues du personnage.
En ce qui concerne les grenades aveuglantes, elle ne provoque aucune blessure mais oblige toute personnes situées dans la pièce à effectuer un jet de volonté (difficulté -5) pour échapper à l'étourdissement. Si le jet rate, le personnage sera paralysé jusqu'au round suivant. Mais que le jet soit réussi ou pas, le personnage subira un malus de -2 à la prochaine action.
Pour le personnage, donnez-lui un malus de -1 à tous ses jets s'il se trouve dans un contexte sonore pénible.

Background : La Canne travaille comme assassin pour CRANE depuis environ 3 ans et on ne lui connaît pas d'autre nom. Il est américain et sans doute aveugle de naissance. Il semble avoir totalement compensé sa cécité par l'hypertrophie de ses autres sens, à tel point



que certains lui attribuent un redoutable sixième sens.
Il en est de même pour ses méthodes. La canne est parvenu à transformer son handicap en un formidable atout : il n'a pas besoin de voir son adversaire pour se battre avec lui. Il s'arrangera donc pour que sa victime soit dans l'obscurité ou dans l'incapacité de voir correctement, d'où l'usage de grenades aveuglantes.

X

FOR: 15 **DEX:** 15 **VOL:** 15 **PER:** 16 **INT:** 3

Compétences (niveau/chance de base) :
Combat à Distance (8/23), Combat au Corps-à-corps (8/23), Conduite Auto (4/19).

Taille : 2 m **Poids :** 110 kg
Age : 33 ans **Apparence :** Bonne.
Points de Célébrité : 81
Points de Survie : 7 **Vitesse :** 3
Endurance : 36 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : C
Cap. Charge : 126-160 kg
Armes : Desert Eagle.50, F2000.

Champs d'Expérience : /
Idiosyncrasies : Grand, ne parle jamais ou rarement, albinos.
Faiblesses : Aucune.

Background : A la base, X est l'un des rares survivants du projet « titan », une recherche ultra secrète menée par l'armée américaine durant les années soixante-dix, qui visait à créer une sorte de super-soldat, un être capable de réunir à lui seul le meilleur du genre humain en terme de force, d'agilité et de perception sensorielle, une parfaite machine à tuer obéissante, ignorant la peur et la pitié, totalement dépourvue de scrupule, insensible à la douleur et doté du métabolisme le plus performant.
De nombreux soldats américains participèrent sans le savoir à une sélection rigoureuse au terme de laquelle fut retenu John Monro, un caporal albinos réputé pour sa violence qui correspondait pratiquement à tous les critères de recherche.

Son ADN fut alors prélevé, modifié, puis cloné à des dizaines ou peut-être des centaines d'exemplaires. Les clones furent ensuite élevés dans le plus grand secret et entraînés à devenir de redoutables commandos.
Outre leurs exceptionnelles performances physiques, on remarqua en revanche que leur intelligence et leurs facultés d'apprentissage étaient largement en dessous de la normale.
Le projet fut donc abandonné et les clones, devenus gênants, furent éliminés. Seuls quelques uns, peut-être un peu plus intelligents que les autres, échappèrent au massacre et s'évadèrent du camp d'entraînement.
Livrés à eux-mêmes, les clones se séparèrent et X, (le clone numéro 10) devint tueur à gage, avant d'être recruté par CRANE où il occupe souvent la fonction de gardes du corps.
Si X se fait tuer lors d'un scénario, remplacez le par un autre clone rescapé du projet titan. Ca donnera à vos joueurs l'impression d'avoir affaire à un être invulnérable.
NOTE : Il n'y aura, pour X, aucun jet de résistance à la douleur car celui-ci ne la ressent pas. Ceci est valable quelle que soit le type de blessure.

F 2000

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2 2x3 10	30	I J K	0-120	230-470	na	99	-3	1

BARBECUE

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

Compétences (niveau/chance de base) :
Combat à Distance (9/19), Combat au Corps-à-corps (7/15), Conduite Auto (4/14), Démolitions (12/22), Electronique (10/20), Furtivité (10/19), Sixième Sens (4/14).

Taille : 1,82 m **Poids :** 85 kg
Age : 43 ans **Apparence :** Hideuse
Points de Célébrité : 93
Points de Survie : 6 **Vitesse :** 2

Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : A
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Lance-flammes, bombes incendiaires télécommandées.

Champs d'Expérience : Chimie.
Idiosyncrasies : Marques de brûlures sur tout le corps. Parle du nez.
Faiblesses : Sadisme, Pyromanie.
Background : Barbecue, de son vrai nom Patrick O'neil, a longtemps travaillé pour l'IRA comme expert en explosifs. Son adhésion au mouvement terroriste correspondait moins à une conviction personnelle qu'à une occasion d'assouvir son goût de tuer et sa fascination morbide pour le feu. Après avoir été exclu du mouvement terroriste quelques années plus tard pour manque de discernement, O'neil s'installa aux USA pour devenir tueur à gages et commença à se faire connaître sous le nom de Barbecue. Arrêté plus tard par le FBI, il fut condamné à 60 ans de réclusion au pénitencier de Ryker's Island. Ironie du sort, l'un des résidents de la prison était un proche d'une des victimes de Barbecue, morte lors de l'explosion d'un pub irlandais quelques années auparavant. C'est sans doute la raison pour laquelle Barbecue fut un jour transféré d'urgence à l'hôpital alors qu'il souffrait de graves brûlures sur tout le

corps (un groupe de prisonniers l'avait aspergé d'essence puis brûlé vif).
Défiguré, Barbecue se remit difficilement de ses blessures. Six mois plus tard, alors qu'on allait le ramener à Ryker, il profita du faible niveau de sécurité de l'hôpital pour s'évader et fut recruté peu de temps après par CRANE où il opère toujours comme tueur et conseiller en terrorisme.

Lance-flammes au napalm

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	1	10	J	0-30	50-80	na	99	-5	6

En termes de jeu : une victime du lance-flammes continuera pendant 1D6 rounds à subir une attaque (FD : 5 ; CB : 20. CD : C) sans avoir la possibilité d'éteindre les flammes (même sous l'eau).
En ce qui concerne les bombes incendiaires télécommandées, elles ont les mêmes effets que le obus RPO-Z (voir pour le *Shmel*).

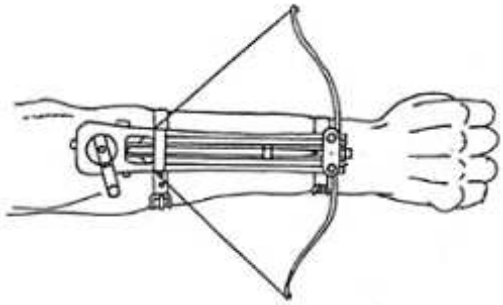
ARAIGNEE

FOR: 10 **DEX:** 11 **VOL:** 9 **PER:** 12 **INT:** 7

Compétences (niveau/chance de base) :
Agilité (10/10), Alpinisme (5/14), Combat au Corps-à-corps (11/21), Combat à Distance (7/18), Crochetage Serrures/Coffres (4/15), Furtivité (10/19), Sixième Sens (8/17).

Taille : 1,77 m **Poids :** 75 kg
Age : 32 ans **Apparence :** Bonne
Points de Célébrité : 113
Points de Survie : 6 **Vitesse :** 2
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Katana (CD : +4), shurikens (CD : +1), arbalète, mini arbalète.

Champs d'Expérience : Botanique, Médecine/Physiologie, Toxicologie.
Idiosyncrasies : porte en permanence sa tenue de ninja.
Faiblesses : Aucune.
Background : Sa parfaite maîtrise du japonais laisserait à penser qu'il est du Japon mais on n'en sait pas plus sur ses origines. CRANE l'emploie comme assassin (un domaine dans lequel il excelle) et parfois comme garde du corps. On lui doit notamment la mort d'un diplomate chinois, de cinq agents du SIS et de trois agents de la CIA. Cet homme est considéré comme très dangereux.



Mini arbalète

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	1	1	D	0-10	30-45	-2	99	+1	3

Arbalète à lunette

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	1	1	E	0-30	80-120	na	99	-1	3

CHAINMAN

FOR: 10 **DEX:** 12 **VOL:** 5 **PER:** 12 **INT:** 6

Compétences (niveau/chance de base) :
Agilité (10/21), Combat au Corps-à-corps (10/20), Furtivité (9/14), Sixième Sens (8/17).

Taille : 1,87 m **Poids :** 82 kg
Age : 30 ans **Apparence :** ?
Points de Célébrité : 89
Points de Survie : 6 **Vitesse :** 3
Endurance : 24 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : chaînes garnies de lames.

Champs d'Expérience : /
Idiosyncrasies : en dehors d'un affreux ricanement, Chainman ne parle jamais. Il porte en permanence un costume fétichiste.
Faiblesses : Sadisme.

Background : Chainman n'a aucun antécédent. Personne ne sait qui il est, à quoi il ressemble, ni d'où il vient.

Chaînes

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
-2	2	na	+2	na	na	na	na	-1	na

GACHETTE

FOR: 8 **DEX:** 11 **VOL:** 10 **PER:** 11 **INT:** 9

Compétences (niveau/chance de base) :
Agilité (9/18), Combat à Distance (12/23), Combat au Corps-à-corps (8/16), Conduite Auto (7/18), Furtivité (10/20).

Taille : 1,80 m **Poids :** 65 kg
Age : 32 ans **Apparence :** Sensationnelle
Points de Célébrité : 76
Points de Survie : 4 **Vitesse :** 2
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Tokarev TT33, Galil sniper.

Champs d'Expérience : Criminologie, Informatique.
Idiosyncrasies : blonde, fume le cigare, ne quitte jamais son fétiche : le Tokarev de son père. Elle cache généralement son fusil dans un étui à violoncelle
Faiblesses : Liens Affectifs.

Background : Gâchette, de son vrai nom Irina Malakovitch, est la fille de Boris Malakovitch,

espion du KGB. Orpheline dès l'âge de 10 ans après la mort de ses parents dans un accident de voiture, Irina découvrit à 22 ans le journal intime de son père qui faisait part dans les dernières pages de ses soupçons concernant l'implication de plusieurs de ses collègues dans les activités de la mafia russe.
Il ne fallut pas longtemps à Irina pour comprendre que l'accident mortel de ses parents n'était qu'une exécution maquillée et orchestrée par les collègues de son père. Décidée à se venger, Irina apprit tout d'abord à se servir d'un fusil, puis exécuta les assassins de ses parents les uns après les autres.
En attendant de retrouver le dernier, dont elle ignore toujours l'identité, Irina, devenue un redoutable sniper, décida de gagner sa vie comme tueuse à gages avant d'être remarquée par CRANE qui loua aussitôt ses services.
A ce jour, Irina, qui opère maintenant sous le nom de Gâchette, est toujours à la recherche de l'assassin de ses parents.

GALIL SNIPER

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
-1	3	20 25	I	0-200	750-1200	na	97-99	-3	2

TOKAREV TT 33

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
-1	2	8	G	0-9	20-60	0	98-99	0	2

BEAST

FOR : 18 **DEX :** 6 **VOL :** 9 **PER :** 7 **INT :** 5

Compétences (niveau/chance de base) :
Agilité (9/21), Combat à Distance (8/14), Combat au Corps-à-corps (12/30), Conduite Auto (6/12), Sixième Sens (8/14).

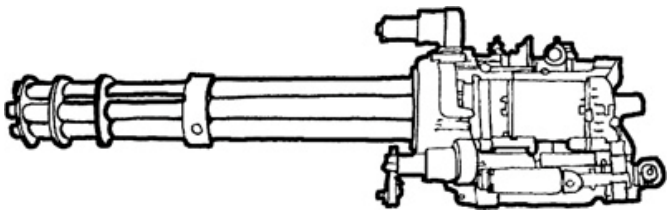
Taille : 2,30 m
Poids : 150 kg
Age : 36 ans
Apparence : Stricte
Points de Célébrité : 95
Points de Survie : 9
Vitesse : 1
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : D
Cap. Charge : 160-200kg

Armes : General Electrics XM 214

Champs d'Expérience : Combat de rue.
Idiosyncrasies : Outre sa taille colossale, son corps est recouverts de cicatrices et son visage, sans doute difforme, est toujours caché derrière une cagoule. Il ne communique qu'en poussant des grognements.

Background : A l'évidence, le passé de ce colosse reste voilé de mystère. Beast fut recruté dans l'organisation par Ramirez qui fit sa rencontre lors d'un combat clandestin où tous les coups sont permis. Beast, ce jour-là, enchaîna six combats à la suite dont dire qu'il en sortit victorieux est un euphémisme (il brisa littéralement en deux ses adversaires). Impressionné par sa force peu commune, Ramirez le prit à son service et en fit son garde du corps attitré.
Si Beast ne se caractérise pas par une intelligence foudroyante, il constitue néanmoins un redoutable adversaire capable d'une sauvagerie inouïe.
La plupart du temps, Beast se bat à mains nues mais il arrive parfois, dans des conditions extrêmes, qu'il utilise une mitrailleuse à canons rotatifs.
Enfin, malgré les nombreuses blessures par balle ou arme blanche qu'il a subit au cours de sa vie,

Beast paraît avoir la faculté extraordinaire de pouvoir encaisser tous les coups. 004 put déjà constater lors de sa récente mission en Colombie que c'est un indécrottable trompe-la-mort.



GE XM 214

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0 -3	50	350	2xL	0-60	150-320	Na	98	-8	4

Cette arme expérimentale extrêmement lourde et encombrante rachète ses défauts par une puissance d'arrêt considérable (c'est une version « piéton » des canons équipant les avions de chasse). Sa cadence de tir élevé devrait favoriser les risques d'enrayage mais le système motorisé de canons rotatifs (cinq ou six canons suivant le modèle) limite l'échauffement à un degré négligeable.
L'arme peut être montée sur un véhicule ou portée à la main mais nécessite, dans ce dernier cas, une force phénoménale. Il existe, outre la ceinture de 350 cartouches, des magasins de balles « en escargot » de 2000 cartouches, pour le transport individuel des munitions, qui se portent comme des sacs à dos (comme dans Prédator).

En termes de jeu : Seul un personnage ayant au moins une force de 15 devrait pouvoir utiliser à mains nues le mini canon auquel cas il se verra quant même affublé d'un malus de -3 au MP ainsi qu'un malus de -2 à tout jet impliquant un déplacement.

IRONFIST

FOR : 12 **DEX :** 10 **VOL :** 7 **PER :** 5 **INT :** 6

Compétences (niveau/chance de base) :
Agilité (9/20), Combat au Corps-à-corps (10/20), Conduite Auto (6/13), Sixième Sens (7/12).

Taille : 1,98 m **Poids :** 110 kg
Age : 34 ans **Apparence :** Normale
Points de Célébrité : 95
Points de Survie : 5 **Vitesse :** 1
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 71-95kg
Armes : Gants de métal (+1 en classe de dégâts).

Champs d'Expérience : Football, Boxe.
Idiosyncrasies : brun, forte stature.
Faiblesses : Aucune.

Background : Joseph Kaminski, alias Ironfist, est un américain d'origine russe. Ancien boxeur, sa carrière fut interrompu le jour où il tua d'un seul coup de poing un arbitre avec qui il était en désaccord.
Après un séjour en prison, Kaminski devint garde du corps pour le compte de différents employeurs (la plupart du temps, des parrains de la mafia). Appâté par une offre, Kaminski devint le garde du corps de Connors, et grossi par la même occasion les rangs de CRANE.

LE CHIRURGIEN

FOR: 6 **DEX:** 11 **VOL:** 8 **PER:** 8 **INT:** 14

Compétences (niveau/chance de base) :
Furtivité (14/22), Sciences (8/22), Sixième sens (6/17), Torture (14/25).

Talents : Premiers Soins.

Taille : 1,75 m **Poids :** 80 kg
Age : 41 ans **Apparence :** Normale
Points de Célébrité : 87
Points de Survie : 4 **Vitesse :** 2
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : A
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Luger P-08

Champs d'Expérience : Médecine/physiologie, Toxicologie.
Idiosyncrasies : Il est chauve, les cheveux gris, porte d'épaisses lunettes de vue et le plus souvent un nœud papillon. Il est d'un tempérament très poli et très discret… Du moins jusqu'au début d'une séance de torture.
Lorsqu'il porte sa « blouse de travail », les PJs pourront d'ailleurs remarquer qu'elle a des tâches douteuses. Se déplace généralement avec deux grosses valises métalliques contenant ses infâmes instruments.
Se prend parfois pour sa mère et parle tout seul.
Faiblesses : Sadisme, Schizophrénie.

Background : On sait très peu de choses au sujet du « Chirurgien » si ce n'est qu'il n'a jamais mis les pieds dans une faculté de médecine et que faire souffrir les gens semblent être son seul plaisir.

De son vrai nom, Nicolaï Jiurescu, il fut jadis arrêté par la police yougoslave pour séquestration, meurtres et actes de barbarie sur de nombreuses prostituées.

Reconnu fou, il fut interné en hôpital psychiatrique où, grâce à la bibliothèque, il put parfaire sa connaissance de l'anatomie, de la toxicologie et du système nerveux.

Remarqué par un des hommes de C.R.A.N.E., l'organisation fit libérer Jiurescu 3 ans après afin de lui proposer de louer ses sinistres talents.

Trop heureux de pouvoir enfin assouvir ses pulsions sadiques sans entrave et d'être en plus payé pour ça, il ne lui fallut pas plus de 2 secondes pour donner sa réponse.

C.R.A.N.E. fait souvent appel à lui pour mener des interrogatoires où le savoir qu'il a acquis en prison ont fait de lui un tortionnaire très efficace.

LE BOUFFON

FOR :10 **DEX :** 10 **VOL :** 15 **PER :** 6 **INT :** 6

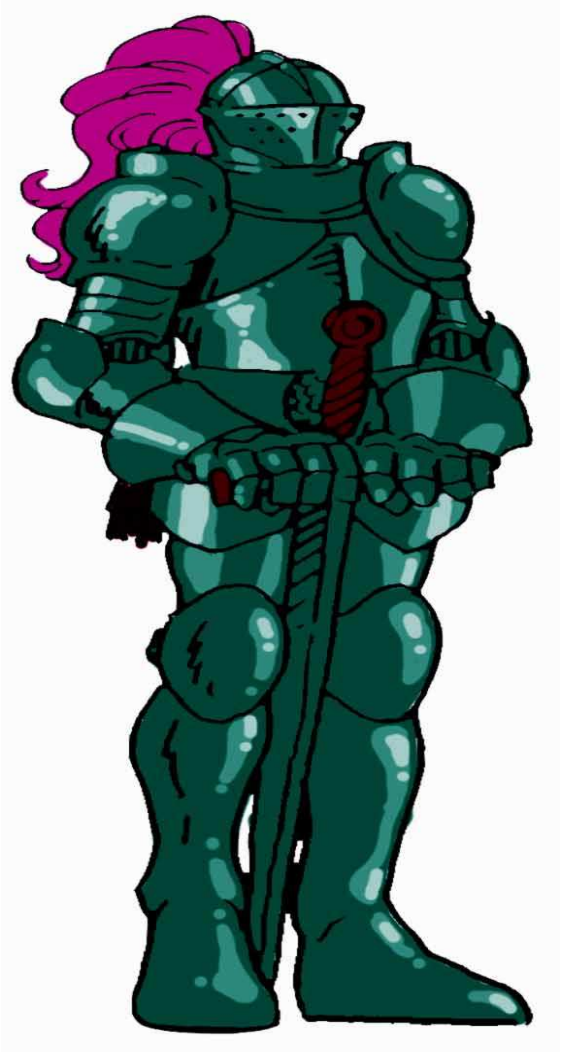
Compétences (niveau/chance de base) :
Agilité (10/20), Combat au Corps-à-corps (11/21), Déguisement (9/15), Furtivité (8/23).

Taille : 1,80 m **Poids :** 80 kg
Age : 29 ans **Apparence :** Normale
Points de Célébrité : 106
Points de Survie : 8 **Vitesse :** 2
Endurance : 36 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : B
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Très variable.

Champs d'Expérience : Art du spectacle.

Idiosyncrasies : se déguise très souvent (armures médiévales, statues, mimes, clowns, camouflages divers…)
Faiblesses : Aucune.
Background : le Bouffon, alias Igor Iabutich, a débuté sa carrière dans un cirque où il tenait un impressionnant numéro de mime durant lequel il

imitait à la perfection un automate. Son parcours prit une tournure criminelle le jour où il décida de tuer le directeur du cirque qui venait de le surprendre en train de voler la recette.



Recherché par la police albanaise, le fugitif se réfugia en France où il commença réellement sa carrière de tueur à gages. En reprenant son ancien numéro de mime qui distrait et endort la méfiance, sa technique consistait à abattre la victime en pleine rue ou lors d'une réception avant de prendre la fuite. Plus tard, il développa une seconde technique consistant à prendre l'apparence de statues ou d'armures afin de se fondre dans le décor et d'attendre patiemment l'arrivée de sa victime.
Impressionné par le meurtre d'un diplomate chinois, Cobra le contacta immédiatement…
Généralement plus employé comme garde du corps que comme exécuteur, le Bouffon est capable de rester parfaitement immobile durant de nombreuses heures (et même plusieurs jours, paraît-il).

En termes de jeu : les PJs devront réussir un jet de Perception ou de Sixième Sens pour remarquer la présence du Bouffon. Refaites leur faire un jet toutes les dix minutes. Vous pouvez alléger la difficulté du jet si les PJs ont déjà eut affaire à lui. Si le Bouffon est revêtu d'une armure, pénalisez de 2 niveaux son coef de difficulté pour tout jet impliquant la dextérité mais par contre, tous les dégâts qu'il subira seront rabaissés de 6 niveaux (ex : un dégât de classe G retombera en classe A).

GARDES, SOLDATS ET AGENTS

GARDES BLANCS

FOR: 7 **DEX:** 6 **VOL:** 5 **PER:** 4 **INT:** 6

Compétences (niveau/chance de base) :
Combat à Distance (4/9), Combat au Corps-à-corps (5/12), Conduite Auto (3/8), Pilotage (2/7).

Points de Survie : 1 **Vitesse :** 1
Endurance : 25-45 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : A
Cap. Charge : 46-70kg
Arsenal de base : Poignard, Browning HP mark II, HK G36.
Arsenal spécifique (non exhaustif) : MG3, Shmel.
Véhicule : Jeep (armée d'une MG3).

Idiosyncrasies : Recrutés aux quatre coins du monde les gardes blancs seront présents dans tout bâtiment appartenant au CRANE. A l'exception des lieux ouverts au public, un garde blanc se doit de porter l'uniforme et la cagoule réglementaires. Il peut toutefois enlever son masque en dehors de ses heures de service, dans ses quartiers privés uniquement.

De plus, les noms sont prohibés et remplacés par des matricules de cinq chiffres.
L'anonymat est une règle essentielle de la Garde Blanche et comme aiment souvent le rappeler les chefs instructeurs de l'organisation : « Ce qui se trouve sous votre masque ne nous intéresse pas ! C'est ce que vous avez dans le caleçon qui fera la différence entre un bon et un mauvais soldat ! ».

HK G36

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2 10	30	I L	0-50	270-410	na	98	-3	2

MG3

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
-1	80	250	3xL	0- 180	400- 1200	Na	93-99 50-99	-8	2 3

Doté d'une cadence de tir inimaginable (1200 coups à la minute !), la MG3 n'est qu'une version à peine modifiée de la MG42, le célèbre fusil-mitrailleur allemand de la Seconde Guerre Mondiale qui fit des ravages lors du débarquement allié. Son seul point faible résulte de son point fort : le canon s'échauffe très rapidement et nécessite d'être remplacé fréquemment, dans des conditions de tir continu, afin d'éviter l'enrayage. Cette arme est actuellement utilisée par la Bundeswehr.

En termes de jeu : La première ligne concerne le risque d'enrayage au début d'un combat ou après avoir changé le canon (l'action prend un round si le tireur est assisté, deux s'il est seul). La troisième ligne correspond aux risques d'enrayage lorsque l'arme tire plus de trois rafales en un combat. Le rechargement prend 2 rounds si le tireur est assisté et trois s'il est seul.

SHMEL

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	1	1	L I	20-400	600-1000	Na	99	-3	4

Redoutable lance-flammes à roquettes de conception russe, le Shmel fit ses preuves lors de la guerre en Tchétchénie où il s'est avéré parfaitement adapté pour le combat à courte distance en milieu urbain et tout à fait capable de remplacer l'artillerie dans des endroits difficiles à atteindre.

Trois types d'obus sont disponibles pour le Shmel :

_Le RPO-A thermobare, qui embrase tout l'oxygène de la zone d'impact, ce qui a pour conséquence non seulement d'élever instantanément la température à plus de 800°, mais également d'exercer une puissance destructrice équivalente à des obus d'artillerie explosifs à fragmentation.

_Le RPO-Z, qui met feu à tous les matériaux combustibles.

_ Le RPO-D, qui déploie un écran de fumée long de 55 à 90 m.

Redoutable pour le « nettoyage », le Shmel n'est pas recommandé pour les frappes chirurgicales car nombreux sont les risques de dégâts collatéraux. En revanche, mise entre les mains de terroristes fanatiques, cette arme autorise des raids ou des attentats particulièrement meurtriers.

Le Shmel équipe actuellement l'armée russe et chinoise.

En termes de jeu : La première ligne correspond à la roquette explosive, la deuxième à la roquette incendiaire (les dégâts sont à aire d'effet, évidemment). Toute personne se trouvant dans le rayon d'action de la roquette incendiaire subira encore, le round suivant, des brûlures d'une CB de 20 au FD 7 et créera des dommages de classe E. Le round suivant, on refera un jet de dommage au FD 5 avec un modificateur de -1 si le personnage se roule parterre (-2 au round suivant, -3…). Le feu s'arrêtera immédiatement si le personnage parvient à plonger dans l'eau.

La roquette fumigène produira un écran de fumée d'environ 80 m de longueur pendant 15 rounds.

Caractéristiques de la Jeep :

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
-1	4	65	145	500	2	8

AGENTS

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

Compétences (niveau/chance de base) :
Combat à Distance (6/14), Combat au Corps-à-corps (7/15), Conduite Auto (5/13), Interrogation (3/11), Plongée (2/9).

Points de Survie :2 **Vitesse :** 2
Endurance : 28 heures
Classe de Dégâts à Mains Nues : A
Cap. Charge : 46-70kg
Armes : Browning HP Mark II (avec silencieux), Ares FMG.
Véhicule : Dodge Viper RT/10.
Gadgets : Montre-garrot, bague des Borgia, mouchard laser.

Idiosyncrasies : Les agents de CRANE s'habillent le plus souvent en noir et portent une chevalière représentant un crâne.

BAGUE DES BORGIA

C'est une bague d'apparence ordinaire qui renferme une petite seringue hypodermique rétractable pouvant contenir du poison ou une drogue, au choix.

MOUCHARD LASER

Ce gadget est sur le point de remplacer les traditionnels micros chers aux espions de tout poil et repose en fait sur l'interprétation sonore des vibrations. On peut alors espionner une conversation en braquant sur une vitre du domicile de la cible un faisceau laser relié à un appareil ultra-sensible conçu pour capter la moindre vibration et la retraduire en un son relativement fidèle. L'appareil est efficace jusqu'à 100 m et ne marche pas sur les vitres pare-balles.
En termes de jeu : il faut d'abord réussir un jet de Combat à Distance pour positionner le rayon sur la fenêtre. Il faut ensuite réussir un jet d'électronique afin de régler les paramètres.

Caractéristiques de la VIPER RT/10 :

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
+2	1	200	310	390	2	7

Modifications de véhicule :

- Blindage de niveau 3 (+3 en Force) .
- Orifices de tir.
- Système anti-vol Tepes.
- Mitrailleuses escamotables.
- Ecran virtuel

Système anti-vol Tepes

Ce système, dont le nom rend hommage à un sinistre prince valaque, se déclenche si le conducteur du véhicule n'a pas la présence d'esprit de taper son code d'identification dans les dix secondes. Une lame d'environ 50 cm jaillit alors du volant et vient se ficher en plein cœur de l'intrus. Le seul petit défaut de cette redoutable invention vient du petit déclic qu'émet le volant quelques secondes avant que la lame ne sorte et qui peut éventuellement avertir le voleur du danger.
En termes de jeu : avant que le piège se déclenche, faites pour le PJ un jet de Sixième Sens. Si celui-ci rate, jouer le piège comme une attaque (CD : F, CB : 25, FD : 6). Cette installation coûte 1 point structure.

Mitrailleuses escamotables

Deux mitrailleuses MG3 jumelées sont camouflées dans les ailes avant du véhicule.
Il suffit alors d'appuyer sur un petit bouton pour voir ces deux bouches de l'enfer surgir de la carrosserie et cracher la mort sur vos adversaires. L'autonomie relativement courte de ce système est compensée par une forte puissance offensive. Les armes ne peuvent être rechargées qu'en atelier.
En termes de jeu : La compétence Conduite Auto du PJ sert à résoudre l'action. Les caractéristiques sont les mêmes que la MG3 à quelques exceptions (CD : 4xL, Mun : 5 rafales).

ARES FMG

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2 9	20 25 32	F I	0-12	90-135	Na +1	96-99	-2 -4	2

Surtout utilisé par les gardes du corps, le ARES FMG se présente sous la forme d'une petite boîte rectangulaire très discrète que l'on peut transformer en pistolet mitrailleur en seulement deux secondes. Il est à noter que sa puissance de feu, ajoutée à l'effet de surprise, fait de cette arme un formidable atout en combat urbain.

En termes de jeu : L’arme ne peut tirer que lorsqu’elle est ouverte. La première ligne concerne le tir au coup par coup. La seconde ligne correspond au tir automatique. La colonne munition indique tous les types de magasins. La dissimulation et le dégainé indiquent, sur la ligne du haut, la position ouverte et, sur la ligne du bas, la position fermée de l’arme.

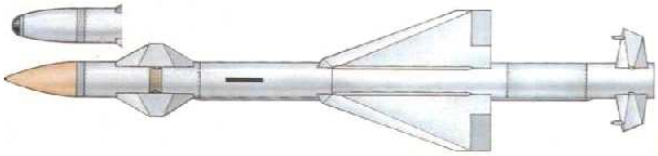
MIG 29 Fulcrum

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
+2	4	1480	2245	2900	7	43

Considéré même encore maintenant comme l'un des meilleurs chasseurs multirôles, le MIG 29, d'une grande maniabilité, pourrait encore donner du fil à retordre à un chasseur ultramoderne.

Suite à l'effondrement du bloc soviétique et aux trafiques de matériel militaire qui ont suivi, CRANE est parvenu a s'en est procuré une douzaine d'exemplaires.

En termes de jeu : le blindage réduit le CD de 8. Il est équipé de 6 missiles air-air à infrarouge, ainsi que d'un canon de 30 mm (CD : K, 30 rafales)



Missiles air-air

MP	Portée	Vitesse	CD
+2	9000	1800	K (aired'effet)

Cessna

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
0	5	100	160	600	1	3

Huey UH-1

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
+2	4	145	205	510	3	5

Aujourd'hui, la place de l'Utility Helicopter 1 dans l'armée des Etats Unis a été grandement réduite. Cependant il est clair que le temps écoulé entre l'entrée en service et le retrait définitif de cet appareil est très important, puisqu'il représentera plus de 50 années de bons et loyaux services à l'armée américaine. De plus, il est encore utilisé par de très nombreux pays et fabriqué sous licence par plusieurs d'entre eux. Ainsi même si la carrière du Huey semble entrevoir sa fin, celui ci a encore de beaux jours devant lui dans le monde entier.

Le HUEY peut transporter jusqu'à 14 hommes et peut être armé de trois mitrailleuses XM 214 (une à l'avant et une sur chaque flanc). CRANE l'utilise fréquemment pour des opérations militaires ou terroristes.

En termes de jeu : La mitrailleuse avant, activée par le pilote, est immobile. Le jet de dés s'effectue avec la compétence Pilotage. Les autres mitrailleuses, mobiles, sont utilisées par les passagers et impliquent donc la compétence Combat à Distance. Puisque les mitrailleuses sont fixées à l'appareil, les malus au MP indiqués plus haut pour la XM 214 peuvent être ignorés.

King Cobra

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
0	3	25	60	4200	13	75

Le King Cobra peut accueillir de nombreux passagers et comprend un équipage de 6 hommes. Symbolisant à lui seul la vanité de Cobra, celui-ci fit orner le bateau d'un cobra en relief plaqué d'or au niveau de la proue. La calle est dotée d'un sas de plongée sous-marine ainsi qu'un sous-marin de poche de type Mantis.

XM 29 OICW

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0 0	2 10 2	20 30 6	I L K	0-45 30-220	120-210 600-1000	na	99	-5	2 2

Cette arme de la dernière génération associe la puissance de feu d'un fusil d'assaut classique de 5,56 mm NATO et d'un canon de 20mm tirant des projectiles hautement explosifs en mode semi-automatique uniquement. Encore peu utilisé en raison du prix excessif des cartouches HE, le colonel Tan Sun Mun l'a déjà adopté pour ses hommes.

En termes de jeu : La 1ère et la 2ème colonne indiquent le tir au coup par coup et le tir en rafale concernant le canon de 5,56 mm. La 3ème s'applique au canon de 20 mm (les dégâts y sont à aire d'effet).

ULTIMAX

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0 -2	20	20 30 60 100	2xJ	0-74	252-450	Na	98-99	1	1

Ce puissant fusil-mitrailleur est fabriqué à Singapour mais il compte parmi ses utilisateurs l'US Navy SEALS.

Doté d'un chargeur de M16 modifié, plus léger, d'une baïonnette, et le bipied supprimé, le Ultimax peut devenir une arme d'assaut honorable.

En termes de jeu : la colonne Mun montre les différents types de chargeur. La première ligne indique le MP avec bipied et la seconde ligne, sans bipied.

STERLING L2A3 « Mark IV »

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2 8	10 15 34	G J	0-30	87-156	+4	99	-2	2

Descendant direct de la Sten qui connu son heure de gloire durant la 2nde Guerre Mondiale, la Sterling est un pistolet-mitrailleur fiable et très robuste dont la position du chargeur facilite le tir à plat ventre. C'est sans doute pour toutes ces bonnes raisons que Karl Stromberg en avait équipé les gardes du Liparus.

En termes de jeu : La colonne munitions indique les trois formats de chargeur. La première ligne correspond au coup par coup et la seconde au tir en rafale.

Lance-grenades CAW 6

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
-2	1	6	I	30-80	160-250	na	na	-5	3

HK CAWS

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2 4	10	I L	0-18	42-90	Na	99	-4	4

Ce fusil autrichien allie la puissance du fusil à pompe et la cadence d'un fusil d'assaut. Idéal pour équiper des gardes si vos PJs sont assez forts.

En termes de jeu : La première ligne correspond au tir au coup par coup et la deuxième au tir en rafale.

CALICO 9 mm

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2 10	50 100	G I	0-30	75-150	+5	95	-2	3

SENTINELLE PORTATIVE

Ce gadget se présente sous la forme d'une mallette Samsonite noire d'environ 10 kilos qui contient un drone équipé d'un détecteur de mouvement. Lorsque l'engin est activé (manuellement ou par télécommande), la valise s'ouvre automatiquement et le drone se met en position de tir. Tout objet ou personne en mouvement dans un rayon de 20 mètres est alors pris pour cible. Il est toutefois possible de passer devant le drone sans se faire canarder si l'on est équipé d'une puce électronique qui fait office de « laissez-passer ». Ce gadget est idéal pour couvrir une fuite ou monter la garde dans les cas de pénurie de main d'œuvre. La sentinelle ne peut être rechargée qu'en atelier. On peut également déclencher son autodestruction par télécommande.

Enfin, la sentinelle peut aussi marcher en mode manuel, à l'aide d'une télécommande munie d'un

écran relié à la caméra du drone. La télécommande, qui peut être dissimulée dans un téléphone portable, à une portée limitée à 200 m.
En termes de jeu : La CB du drone en mode automatique est de 15.
Les dégâts en mode auto-destruction sont à aire d'effet (classe I).
En mode manuel, le joueur doit utiliser la compétence électronique.

SENTINELLE PORTATIVE

MP	C/R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	5	60	H	0-15	na	na	98	na	na

De nombreux scénarii sont possibles mais si vous êtes pressé par le temps, voici quelques exemples d'intrigues que j'ai moi-même utilisées pour mes joueurs.

La première s'intitule « l'or qui tue » et peut constituer une bonne introduction pour vos joueurs. Au début de la mission, les PJs sont simplement chargés de se rendre à Cagliari, en Sardaigne, où 002 était sensé passer une semaine de vacances au terme de laquelle il n'a plus donné aucun signe de vie. Fanatique de plongée sous-marine et amateur de jolies femmes, 002 logeait à l'hôtel Imperatore et c'est par là que commencera l'enquête. Petit à petit, les joueurs découvriront que 002 avait eu par hasard une liaison avec Manta, ce qui lui a permit de mettre à jour une opération clandestine visant à récupérer les lingots d'or que contient l'épave d'un vieux cargo allemand coulé dans l'ignorance générale pendant la Seconde Guerre Mondiale. L'or ne pouvant être extirpé de l'épave que lingot par lingot, une équipe d'hommes-grenouilles mène l'opération de renflouement durant la nuit avant d'acheminer l'or vers un vieux fort maritime, que CRANE utilise comme quartier général, où les PJs feront leur première rencontre avec Cobra.

Après ce scénario, vous pouvez tout de suite enchaîner sur « Thanatos doit mourir », une histoire durant laquelle les PJs devront assurer la protection de Connor Fitzpatrick, un intellectuel irlandais menacé par l'IRA qui a déjà tenté plusieurs fois de le supprimer et qui engage cette fois les services de Thanatos.

Puisque le tueur-vedette de CRANE menace d'opérer durant un important discours à l'université de Dublin, le SIS parvient à persuader Fitzpatrick de participer à une opération visant à mettre en scène un faux attentat afin de gagner du temps pour démasquer le tueur à qui le SIS doit déjà la mort de nombreux agents comme 005.

Les PJs devront alors faire semblant de tuer Fitzpatrick pendant son discours et seront ensuite pourchassés par leur propre service qui, à part M, Tanner, et Robinson, ne sera pas au courant de cette mission à caractère non-officiel.

Le CRANE tentera lui aussi de mettre la main sur les PJs (arrangez-vous pour qu'il y parvienne) à qui l'on proposera ensuite, après un interrogatoire musclé, de travailler pour le compte de l'organisation. Les PJs, en faisant mine d'accepter, pourront alors infiltrer l'« Ecole du Meurtre » où ils subiront l'entraînement standard des agents de CRANE en tentant d'apaiser la méfiance de leurs hôtes. L'apothéose du scénario sera le moment où les joueurs découvriront la véritable identité de Thanatos qu'ils pourront alors éliminer (ou en tout cas essayer !) avant de trouver le moyen de quitter l'île en faisant le plus de dégâts possible.

Autre éventualité amusante : vos joueurs peuvent vraiment accepter le marché qu'on leur propose et devenir les ennemis de sa Majesté.

Voici un autre scénario, intitulé « Permis révoqué », idéal si l'un de vos PJs est porté disparu (à la suite d'un coma en pleine bagarre, par exemple) lors d'une précédente partie. Sinon, vous n'avez qu'à le remplacer par un PNJ que les PJs connaissent bien afin de le rendre plus sympathique.

Après des mois d'incertitude, un agent du SIS, porté disparu refait surface et demande à voir M pour un sujet de le plus haute importance. Si cet agent est un PJ, son joueur devra attendre le dénouement du prologue avant de reprendre le contrôle de son personnage et si c'est un PNJ, la

question ne se pose pas.

Après avoir subit 3 jours d'interrogatoire durant lesquels il a prouvé son identité, l'agent est autorisé à voir M mais avant l'entrevue, Tanner demande aux PJs d'assister à l'entretien (grâce à une caméra cachée de surveillance) en se tenant prêt, dans la pièce voisine du bureau de M, afin d'intervenir au cas où l'agent serait un imposteur.

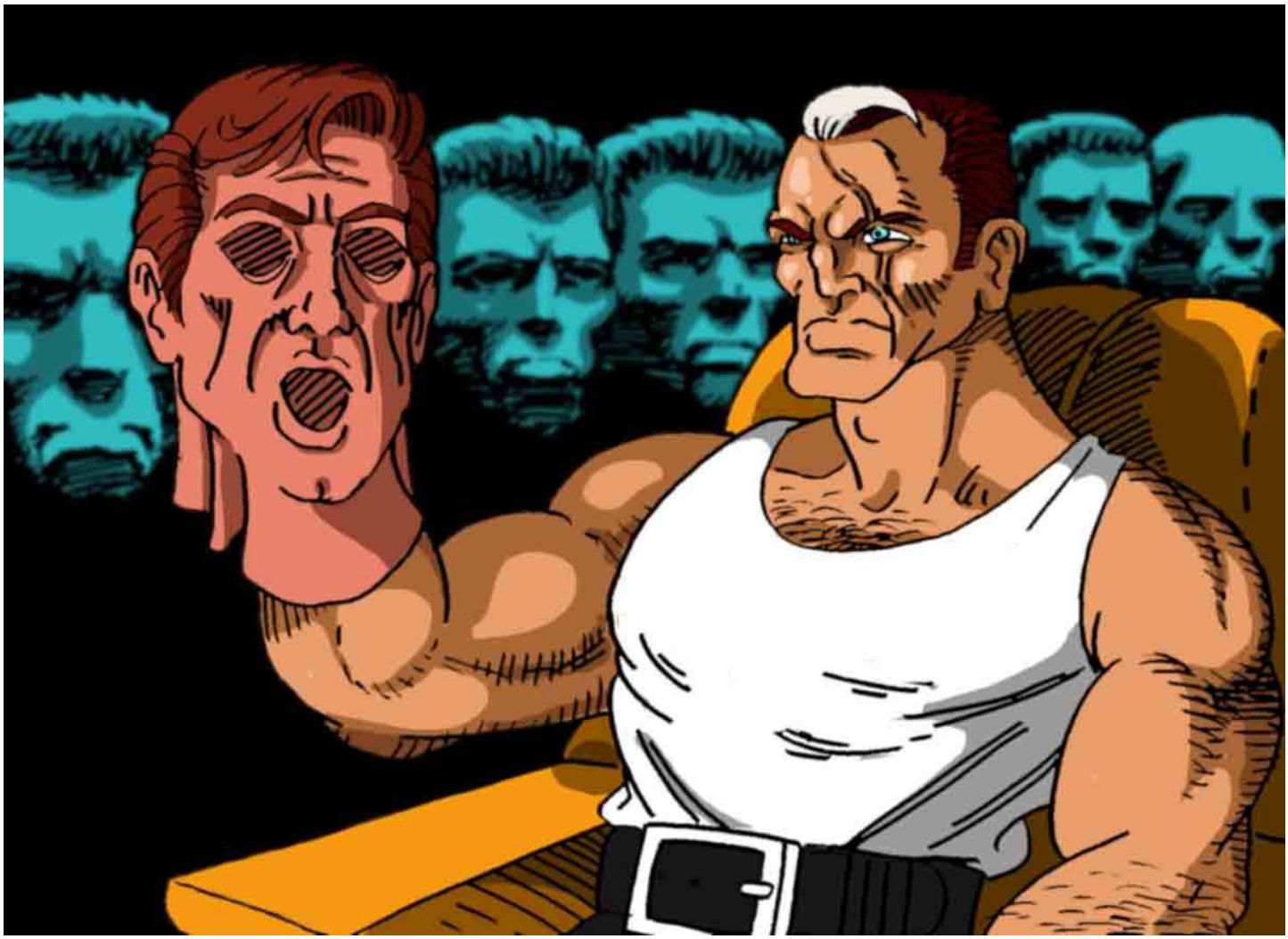
Lors de cet entretien, Les PJs peuvent remarquer que l'agent paraît amaigri et fatigué. La conversation avec M dévie sur le CRANE dont l'agent semble faire l'apologie. Les 2 hommes se disputent et l'agent se saisit d'un pistolet camouflé en stylo et tire sur M qui, normalement, doit son salut à l'intervention des PJs (ou sinon, à une vitre pare-balles escamotable …). De toute évidence, l'agent à subit un lavage de cerveau et il sera emmené dans une clinique militaire spécialisée d'où il reviendra au bout de 3 semaines après un second lavage de cerveau (c'est à ce moment-là que le joueur concerné peut reprendre le contrôle de son personnage avec en prime une ou deux phobies et quelques cicatrices).

Afin de racheter sa tentative de meurtre et retrouver sa place au sein du SIS, il devra avec l'aide des autres PJs retrouver et tuer le responsable de sa disgrâce.

Aucune piste ne semblera se présenter aux PJs jusqu'à ce que l'agent déchu ne tombe sur un journal où figure un article parlant d'un établissement psychiatrique de luxe situé à Hawaï où grâce à une thérapie révolutionnaire, on y soigne les personnes phobiques ou suicidaires. L'agent aura une crise de tétanie en voyant la photo du directeur de la clinique : le Docteur Wong et de nombreux souvenirs ressurgiront alors de ses 3 mois d'amnésie totale.

La propre fille de Bill Tanner a été soignée dans cette clinique réputée. Ce dernier avouera plus tard aux PJs qu'il a lui-même failli mourir de la main de sa fille qui est repartie en cure il y a peu.

La mission sera alors de se rendre dans la clinique en se faisant passer pour des patients, accumuler des preuves contre Wong avant de le supprimer et de ramener saine et sauve la fille de Tanner.



S i vous avez un besoin urgent de méchants secondaires (style homme de main ou garde), munissez-vous d'un dé de cent et sélectionnez deux, voire trois signes particuliers parmi cette liste non exhaustive (je ne vous conseille pas d'en tirer plus si vous ne voulez pas sombrer dans le grotesque).

De cette manière, vos méchants manqueront peut-être un peu de vraisemblance car tout le monde n'a pas forcément trois signes particuliers (comme un borgne unijambiste ayant un bec de lièvre…), mais ils marqueront beaucoup plus l'imaginaire et la mémoire de vos joueurs. Avant d'appliquer vos signes particuliers à un personnage non-joueur, partez du principe que son allure est complètement banale (poids moyen, taille moyenne, type caucasien).

Tables des signes particuliers :

1. Type africain
2. Type asiatique
3. Type indien
4. Type indou
5. Type maghrebin
6. Type nordique
7. Grand
8. Petit
9. Gros
10. Osseux
11. Musclé
12. Katogan
13. Chauve
14. Calvitie précoce
15. Cheveux décolorés
16. Tempes grisonnantes
17. Moustache
18. Bouc
19. Favorites en pointe
20. Nez aquilin
21. Boucle d'oreille
22. Oeil de verre
23. Absence de sourcil
24. Nez camus
25. Traits burinés
26. Sourcils épais et joints
27. Crevasses acnéiques
28. Marque de brûlure au visage
29. Tatouage
30. Balafre
31. Teint bronzé
32. Très poilu
33. Bouche énorme
34. Mâchoire carrée
35. Barbu
36. Nez cassé
37. Borgne (bandeau)
38. Bichromie des yeux

39. Vêtu tout en noir
40. Sent mauvais
41. Porte des lunettes noires
42. Strabisme divergent
43. Fume beaucoup trop
44. Mâche de la chique
45. Mâche du chewing gum
46. Toux chronique
47. Ne parle jamais
48. Voix caverneuse
49. Dos voûté
50. Veines très saillantes
51. Allure très élégante
52. Allure rustique
53. Boiteux
54. Accent étranger
55. Parle très lentement
56. Parle très vite
57. Parle trop fort
58. Parle trop bas
59. Voix aigue
60. Visage inexpressif
61. Sourire perpétuel
62. Doigt manquant
63. Tics nerveux
64. Sifflote souvent
65. Yeux globuleux
66. Teint blafard
67. Fume la pipe
68. Mâche un cure-dent
69. Homosexuel
70. Porte des gants de cuir
71. Coiffure rasta
72. Dent en or
73. Collier ou bagues en or
74. Manie de jouer avec un objet
75. Traces de chirurgie plastique
76. Langage grossier
77. Langage soutenu
78. Caractériel
79. Drogué
80. Ivrogne
81. Fanatique
82. Sadique
83. Paranoïaque
84. Brutal
85. Lâche
86. Phobique
87. Très stupide
88. Bavard
89. Narcissique
90. Obsédé sexuel
91. Superstitieux
92. Marques d'eczéma
93. Cuistre
94. Imperturbable
95. Râleur
96. Voix cassée
97. Voix très aigue
98. Nonchalant
99. Maniaque du walkman
100. Empeste l'eau de toilette

Sinon, j'ai instauré une nouvelle petite règle marrante qui permet aux joueurs de grapiller quelques points de personnage supplémentaires. Si par exemple un de vos joueurs réussit à faire des calembours, des vannes bien senties au méchant principal ou des jeux de mots « à la James Bond », accordez-lui des points XP en plus (seulement si c'est drôle). Ca maintiendra l'ambiance.
Vous pouvez également accorder à vos joueurs un « prix spécial XP » à celui qui arrive à caser le titre du scénario au cour d'un dialogue (il faut bien sûr que la phrase s'accorde parfaitement avec le dialogue). Aussi, arrangez-vous pour sortir à vos joueurs des titres imprononçables comportant les mots « tuer », « vivre », « mourir », « aimer », « jamais », « toujours », etc…
Voilà. C'est fini. Mais…

James Bond reviendra
dans

BONS BAISERS D'ATHENES