

LES BEAUX LÀ !

Scenario *Trauma* par Outsider et dessins par Flèche bleue



AVERTISSEMENT

Toute référence à des faits ou personnages ayant existé, serait purement fortuit.

PREAMBULE

Un groupe terroriste a mis la main sur du matériel bactériologique, sous forme de capsules étanches, dans des containers sous dépression. Ils disposent de deux de ces containers d'une longueur de cinquante centimètres pour un diamètre de trente, au socle marqué de caractères cyrilliques et étiquetés du symbole noir sur fond jaune. Il s'agit d'un virus militaire subtilisé dans un laboratoire de recherche à l'occasion de troubles civils dans l'ex-URSS. Ces containers acheminés jusqu'en France ont été remisés dans une ferme isolée en Normandie, où un laboratoire clandestin a été installé pour convertir les capsules étanches en ampoules de verre d'une longueur de dix centimètres pour un diamètre de un. Les terroristes ont besoin d'un biologiste maîtrisant le domaine et

capable de transférer le gaz porteur du virus dans ces nouveaux contenants.

Ils ont identifié plusieurs biologistes français pouvant mener l'opération à bien. Après plusieurs semaines de filatures, ils sont prêts à agir pour enlever Charles DEBRANS, chercheur dans un laboratoire privé travaillant pour le compte de la Défense. Cinquante ans, vieux garçon habitant un appartement à Paris, dans un immeuble récent et sous surveillance vidéo, il bénéficie de par sa fonction de gardes du corps qui se relaient pour sa protection rapprochée.

Les terroristes ont noté les habitudes de l'intéressé, dont celle de se rendre tous les samedis matin dans un célèbre centre commercial pour y faire quelques courses. Ce centre commercial est situé au dessus d'un accès aux catacombes, dédale souterrain parisien qu'ils comptent exploiter.

Rappel :

Le port d'une arme, même un poignard, sans autorisation est interdit. En cas de contrôle par les autorités, c'est un coup à se retrouver au commissariat de police.

Demander par écrit aux joueurs ce que les PJ prennent avec eux comme équipement interdit par la loi pour se rendre dans la grande surface. La réponse est secrète et ne regarde pas les autres. A noter qu'ils peuvent laisser leurs affaires encombrantes à leur point de chute (de l'hôtel de luxe à la planque miteuse). Leur rappeler que s'ils se rendent juste là pour faire des courses, ils n'ont aucune raison d'avoir une arme.

INTRODUCTION

Que le groupe de PJ soit déjà formé ou non n'a aucune importance. Ce scénario est idéal pour créer un groupe à partir de personnages ne se connaissant pas.

Les PJ ont tous une raison de se trouver à Paris et de se rendre un samedi matin dans un centre commercial bien connu, soit pour des courses, rencontrer un contact, ou simple sortie.

Samedi

Ce samedi matin est comme les autres jours de la semaine, morne et pluvieux. L'hypermarché est bondé comme à l'habitude, exceptée la galerie marchande où on circule à peu près. La musique ambiante toujours aussi ennuyeuse, entrecoupée de messages publicitaire, les enfants qui hurlent et les appels des caissières, ne font rien pour améliorer votre humeur, surtout que les bars sont pris d'assaut pour un café matinal. Vous regardez les articles alignés sur les gondoles quand

Des coups de feu éclatent, suivis de cris.

Votre attention est attirée par la fermeture des grilles métalliques qui descendent du plafond pour isoler la grande surface de la galerie marchande. Si un PJ a une vue sur l'entrée du magasin, il verra deux vigiles baignant dans leur sang. Un type cagoulé (terroriste 1) procède à la fermeture de la porte tandis qu'un autre (terroriste 2) braque la foule qui approche de l'entrée avec un AK47. Il crie :

- « Ceci est une prise d'otage ! »

C'est la panique dans la galerie marchande ainsi que dans le magasin. Des gens se ruent sous les grilles avant leur fermeture. Des femmes sont hystériques et

des enfants pleurent. Dans une allée, un cadavre avec un blouson genre fly-jacket dont la tête a été éclatée par un tir à bout portant.

A la sortie du magasin, deux autres hommes (terroriste 3 et 4), également cagoulés et armés pour l'un d'un AK47 et l'autre d'un diffuseur lacrymogène grande capacité tiennent la foule en respect le temps que la grille se ferme. Deux autres hommes (terroristes 5 et 6) armés de pistolets gardent l'entrée d'une réserve. On peut entendre un chariot élévateur manoeuvrer dans la réserve (les terroristes descendent une grille donnant sur les égouts).

ACTION !

C'est le moment de demander aux joueurs ce que font leurs personnages. Afin de motiver les indécis, on peut leur rappeler que leurs PJ ne sont pas des enfants de cœurs, qu'ils ont forcément un passé judiciaire ou ont déjà commis des actes illégaux. Une fois que les forces de l'ordre seront intervenues, si tous les témoins seront interrogés, eux seront les premiers à devoir justifier leur présence et surtout prouver leur innocence (ce qui n'est pas gagné pour sûr). Si vraiment vous avez des joueurs difficiles à lancer dans l'aventure, un proche a pris une balle perdue et baigne dans son sang. Il faut compter 10 minutes une fois la fermeture de la grille, avant que la police n'arrive en force.

La grille abaissée, les terroristes rejoignent tous la réserve pour fuir par les égouts. Pour couvrir leur retraite, ils provoquent un départ d'incendie. Le dernier remettra en place la grille en fonte au dessus de l'accès avant de rejoindre ses camarades. C'est du moins ainsi que cela devait se passer avant l'intervention des PJ. Les gardes de la réserve attendront 5 minutes leurs complices avant de bloquer

les portes automatiques avec des piles de palettes et prendre la fuite par les égouts

Les PJ ont plusieurs options :

- Le cadavre en Fly-jacket : C'était le garde du corps du scientifique, ni son gilet pare balle léger ni son pistolet MAC 50 ne lui auront été utiles. Un test réussi en remarquer permet de deviner la bosse du holster, toujours plein. Un chargeur dans le magasin, et un second dans le holster. Il possède le pass d'un laboratoire de biologie et une autorisation au port d'armes délivrée par le ministère de la défense.

- Dans la panique de la première minute, les PJ peuvent tenter d'approcher certains terroristes afin de les neutraliser.

- Les incendies : En 3 minutes, un PJ prenant un extincteur arrive à neutraliser un départ de feu. Il y a 3 départs de feu et largement assez d'extincteur. Au delà des 3 minutes, l'incendie ne pourra être éteint que par les pompiers.

Mettre la pression

Il serait bien qu'au moins un terroriste soit fouillé. En ce cas, le PJ se coupera sur du verre cassé dans une poche de blouson. Il s'agit d'une petite capsule brisée avec le symbole de danger biologique. Il s'agit d'une capsule utilisée dans les laboratoires que le terroriste a mise machinalement dans sa poche. Elle ne contenait pas de produit.

Juste de quoi stresser les PJ et donner le ton de l'aventure.

Et s'il faut, évoquez quelques démanagements...

EGOUTS ET CATACOMBES

La grille pour descendre dans les égouts peut être soulevée à la main. Une échelle encastrée dans

le conduit permet d'y descendre de 4 m. Les égouts, suite aux pluies de la semaine drainent 10 cm d'eau, ce qui mouille chaussures et bas de pantalons. Si les PJ suivent l'égout, il descend légèrement et le niveau d'eau monte aux genoux. D'autres tunnels rejoignent celui-ci et les noms de rues sont indiqués aux intersections. A plusieurs endroits, il est possible de remonter jusqu'à une grille ou une plaque d'égout débouchant sur un trottoir ou carrément sur la chaussée.

Mais les égouts permettent également de rapidement gagner une entrée dans les catacombes après seulement quelques dizaines de mètres. Il s'agit d'une porte métallique qui a été forcée au pied de biche. Elle est entrebâillée. Un test réussi en remarquer ou pistage permet de voir des traces de pas humides au sol. Les terroristes ont gagnés les catacombes.

Ce dédale vieux de plusieurs siècles est creusé dans le calcaire du sous sol de la capitale. C'est un labyrinthe obscur dont les murs sont pour la plupart tagués, parfois de talentueux dessins, ou ornés de sculptures. De nombreux déchets, mégots, canettes, bouteilles, papiers gras tapissent le sol par endroit.

Piège

Le dernier des terroristes a placé une grenade offensive le long d'un passage avec un fil piège traversant le couloir (non, je n'expliquerai pas le principe de ce genre de piège rudimentaire). Chaque personne passant au niveau du piège a 50% de déclencher l'explosion de la grenade. Ce qui aura pour but d'alerter les terroristes d'une poursuite. Remarquer le fil ou la grenade est un test à -12 sans éclairage, -5 avec une lampe torche.



Le groupe de terroristes ayant gagné les catacombes est composé du scientifique kidnappé flanqué d'un garde (terroriste 7) armé d'un pistolet. Un autre garde (terroriste 8) ouvre la marche suivi du chef de groupe (terroriste 9). Un dernier individu (terroriste 10) armé d'un fusil à pompe ferme la marche. A ces hommes s'ajouteront les terroristes survivants du supermarché. Ils s'intercaleront alors derrière le scientifique. Ce qui donne un effectif initial de 10 personnes pour l'enlèvement.

S'ils ne se sentent pas suivis, il est possible d'entendre leur progression et de suivre aisément les traces. Leur groupe sera au minimum de 5 personnes dont le biologiste. Si la grenade a explosé, ils seront beaucoup plus discrets et deux des gardes resteront en arrière en vue d'une embuscade à l'endroit qui s'y prêtera au mieux.

Si les PJ arrivent à perdre la trace des terroristes, rappeler la

direction à prendre par le tir d'une courte rafale d'arme automatique. Les PJ trouveront les cadavres d'un groupe de squatter qui buvaient des bières et fumaient en paix. Après quelques frayeurs dans les catacombes, les PJ arrivent à un couloir qui mène à la cave d'un immeuble, par une porte en bois à la serrure manquante.

Dans la rue, deux véhicules attendent les terroristes. En fonction de la situation, le chef montera dans le premier véhicule avec le biologiste et son escorte. Si des terroristes ont tendu une embuscade, il restera un véhicule pour les attendre. Ce véhicule quittera les lieux si des policiers ou des hommes armés, autre que les complices du chauffeur sortent de l'immeuble. Sortir avec une cagoule instille le doute et permet de gagner suffisamment de temps pour tirer avant que le second véhicule ne prenne la fuite.

Huit heures de sursis !

Le chef se rend à Orly pour prendre place à bord d'un hélicoptère qu'il a réservé, pour plan de vol l'aérodrome de Caen-Carpiquet. Il embarque avec un garde et le scientifique. Le pilote sous la menace d'une arme, prétextant un incident technique, pose l'hélicoptère dans un champ proche de l'aérodrome. Il est abattu et son corps abandonné sur place. Les passagers prennent place dans un 4x4 qui les attendait et les emmène à la ferme. Celle-ci est le point de ralliement de la bande. Toutefois, les terroristes en 4x4 effectuent un détour par Orléans pour s'assurer de ne pas être suivis.

Trajet pour Orly 45 minutes, puis hélicoptère 1 h 30.

Le convoi de véhicules avec son détour mettra 8 heures pour rejoindre la ferme.

COURSE POURSUITE OU CONTRE LA MONTRE

Il est possible d'entamer une course poursuite en voiture avec les terroristes à la sortie de l'immeuble (jet de système D pour démarrer un véhicule sans la clé). Quoique fassent les PJ, le chef et l'otage atteindront la ferme avant les PJ, ces derniers ne peuvent stopper à ce moment que le second véhicule. Si besoin, en arrivant à l'aéroport, un terroriste débarque du 4x4 pour faire feu sur le véhicule des PJ et les immobiliser. Ils pourront voir décoller l'hélicoptère.

En se renseignant subtilement à la tour de contrôle, ils peuvent apprendre le plan de vol. Les PJ ont le choix du moyen pour poursuivre l'hélicoptère. Il y a bien sûr d'autres hélicoptères au sol ainsi que des avions de tourisme. Si un PJ connaît le milieu aérien (test de pilotage hélicoptère ou

avion), il peut trouver au bar des pilotes, un pilote amateur ayant des heures de vol à effectuer. Il emmènera des passagers en échange d'une participation aux frais

Si les PJ connaissent le plan de vol, ils peuvent rattraper l'hélicoptère à temps pour voir la voiture s'en éloigner. L'avion ou l'hélicoptère peut opérer une boucle sur place pour voir ou se rend le 4x4. Il n'y a que 30 minutes en voiture pour se rendre à la ferme depuis le champ. Le transport des PJ doit ensuite se poser à Capiquet, proche de Caen. Ils sont alors à 1 heure de voiture de la ferme.

En prenant l'A13 et en comptant le temps passé pour trouver un véhicule, il faudra 4 heures pour arriver à la ferme. Si les PJ passent à leurs domiciles parisiens, ajouter 1h30 supplémentaire si un point de rendez vous est fixé. S'ils restent ensemble pour faire le tour des points de chute, compter 4 heures supplémentaires. Ce délai est important pour savoir si les rescapés du commando ont rejoint la ferme ou quand ils la rejoignent.

Espace aérien

Un PJ qui a la compétence pilotage avion ou hélicoptère ouverte connaît l'information suivante :

Tout aéronef qui survole la France sans se conformer à son plan de vol, doit répondre aux injonctions de la surveillance aérienne. Sinon il entraîne le décollage d'un chasseur qui l'escortera jusqu'à un aéroport en vue de l'interpellation du pilote si nécessaire. Si l'aéronef se révèle hostile ou présente une menace pour le pays, il peut être abattu.

Si la piste est perdue

Les PJ ont tout à gagner à capturer un terroriste, ils connaissent tous l'existence de la ferme. Un prisonnier les y conduira, même si seul le chef et deux des membres de l'équipe savent vraiment ce qui se cache dans la cave de la ferme (l'un de ces gardes est mort à l'hypermarché, avec le flacon dans la poche).

Mais si les PJ ne capturent personne et ne pensent pas à suivre l'hélicoptère, comment remonter la piste ?

- Un terroriste a dans sa poche le ticket de caisse d'une épicerie du village à côté de la ferme ;

- Les villageois parleront vite des étrangers qui se sont installés à la ferme.

dépendra bien sur des actions des PJ. Voici quelques pistes:

- *Gigantesque incendie dans l'hypermarché R.... (Au choix du Traumato, je ne fais pas de publicité) provoqué par une fusillade entre bandes rivales, enfin maîtrisé par les pompiers*

- *Prise d'otage dans un hypermarché suivi d'un règlement de compte entre gangs. Bilan 7 morts dont 3 vigiles de la grande surface*

- *La police est sur la piste d'un suspect, un individu identifié sur les caméras de surveillance et connu des services de police pour « cursus d'un des PJ ».*

La ferme

Il s'agit d'une ferme abandonnée à une trentaine de kilomètres de Carpiquet, en direction du Sud, quelque part dans le bocage normand. Les

A LA FERME, DIMANCHE OU LUNDI

A ce point, les PJ savent donc où aller pour régler leurs comptes avec les terroristes. Ils n'ont pas du apprécier de se faire tirer dessus et dans le doute, veulent savoir ce que pouvait contenir le petit flacon brisé.

Rien ne presse, hormis le retour des véhicules de Paris. Les PJ peuvent prendre des contacts sur Caen pour s'équiper plus lourdement en armes, à condition de fréquenter ce milieu et de pouvoir payer (le coût au marché noir d'une arme de poing est d'environ 300€, le double pour un Pistolet Mitrailleur ou un Fusil d'assaut, encore plus cher pour du matériel haut de gamme). Pour savoir si le personnage est capable de trouver des armes, il effectue un test de Connaissance des armes.

Titres des journaux:

Ne pas oublier les grands titres, radio, télévision suite aux événements de ce samedi martin, dont les PJ pourront avoir connaissance par la suite. Tout

Enquête :

En posant les bonnes questions aux bonnes personnes, ou s'ils disposent de contacts dans l'administration, les PJ apprendront que le propriétaire de la ferme est un ressortissant Suisse. Il loue la ferme à un nommé Klaus Bergmer d'origine allemande. Les impôts locaux sont régulièrement payés par le locataire. EDF peut préciser que l'abonnement électrique a été triplé en puissance il y a 18 mois. Il est également possible d'apprendre que l'an dernier plusieurs camions ont effectué des livraisons à la ferme.

Au village, les occupants sont quasiment inconnus. Ils circulent avec des grosses cylindrées aux vitres teintées ou en 4x4, et à part quelques rares courses à l'épicerie, ils sont inconnus. Ils ne peuvent dire si la ferme est occupée à temps complet mais ce qui est sur c'est que depuis une semaine, il y a du va et vient de voitures à toute heure du jour ou de la nuit.

habitants du village voisin savent qu'elle est habitée par des étrangers au pays. Comme beaucoup de fermes isolées, elle a été fortifiée au moyen âge. Il y a donc un mur d'enceinte haut de 2m50 avec une tour à l'un des angles ayant servi de pigeonnier.

Le mur présente une brèche sur l'arrière de la propriété où il est possible de passer facilement. A l'arrière de la ferme, deux grosses citernes de gaz (dans les 3000 à 5000 litres chacune) alimentent le bâtiment et la grange pour le chauffage.

Des poteaux en bois acheminent l'électricité et le téléphone depuis le village situé à 4 km de là.

L'herbe est haute aussi bien autour de la ferme qu'à l'intérieur, excepté sur le chemin d'accès en gravier où l'herbe est couchée suite au passage de véhicules. Une double grille métallique et rouillée bloquée en position ouverte depuis plusieurs décennies fait office de porche. Le corps de ferme est un bâtiment des plus classiques sur deux étages avec d'anciennes meurtrières encore visibles à l'étage et colmatées au ciment. La moitié de la ferme consiste en une grange abritant un tracteur sans âge et peut être en état de marche sur la droite en entrant. L'étage en bois de la grange est accessible par une échelle et forme une sorte de mezzanine qui permettait de faire basculer les bottes de paille. Il reste encore de la paille bien sèche mais ne valant plus rien comme nourriture. Sur l'arrière de la grange, sous de vieux sacs en jute sont cachées deux motos tout terrain en parfait état. Un sac à dos repose sur chaque selle avec une arme de poing légère Walter PPK chargeur 7 MD +9 et deux grenades défensives MK2, cartes de la région, boussole, 5000 francs en billets).

La partie habitation se compose

au rez-de-chaussée d'une cuisine ancienne (sans eau courante) ouvrant sur un grand séjour avec une table familiale pouvant accueillir seize convives. La pièce est ceinte par des placards alternés par les fenêtres et une porte à l'opposé donnant sur l'arrière du bâtiment. L'un des placards est en fait une porte camouflée et un escalier permet d'accéder à 4 chambres en enfilade à l'étage. Une autre porte de placard est en fait une porte qui donne dans la grange. Elle est camouflée en étagère côté grange, avec quelques vieux bocaux couverts de poussière et de toiles d'araignées.

Le laboratoire

L'intérieur de la grange est occupé par une structure gonflable formant une tente, ou plutôt un ensemble de tentes car l'entrée ressemble à un SAS et deux combinaisons étanches sont accrochées à une patère. Il règne un bruit régulier d'un compresseur. C'est là que sont stockés les cartouches de gaz contenant le virus. Il y a du matériel scientifique avec éprouvettes, microfiches, livres, caissons étanches avec gants incorporés pour les manipulations, bouteilles d'air, oxygène, gaz carbonique et tout ce qu'un médecin et biologiste puisse espérer pour travailler. Autrement dit, une petite fortune en matériel. Une pompe électrique reliée au puits sur l'avant alimente la tente en eau. Divers tuyaux provenant du compresseur ainsi que de l'extérieur (gaz) alimentent la tente. Il s'agit d'un système assurant certes le chauffage, mais aussi une diffusion rapide du gaz afin de noyer la grange dans une boule de feu en cas de rupture des protocoles de sécurité (terroristes, mais pas inconscients du danger représenté par un tel virus).



Pour revenir aux terroristes, le 4x4 est stationné devant l'entrée de la cuisine. Le biologiste est menotté à un lit dans la première chambre. Le chef des terroristes, Bertrand Virêtre est attablé à la cuisine avec le ou les gardes qui l'ont accompagné. Suivant le temps mis par les PJ, il pourra y avoir les terroristes survivants de l'enlèvement (il y aura les autres véhicules dans la cour si le reste du commando est arrivé). Ils feront alors des patrouilles le long de l'enceinte.

La sécurité de la ferme est assurée depuis que le matériel a été mis en place par deux terroristes (terroristes 9 et 10). Il est possible de monter en haut du pigeonnier, ce qui donne une bonne vue sur les environs. Une paire de jumelle est posée sur un tabouret à côté d'un fusil de

précision Remington M700 (5 coups MD +16 et une boîte de 20 cartouches de 7,62x51).

Les terroristes essaieront de neutraliser sans bruit tout intrus pénétrant ou essayant d'entrer dans l'enceinte. Si des tirs se font entendre, l'objectif consistera à fuir à bord des véhicules une fois les containers à virus et le biologiste récupérés. Sinon, ils fuiront par l'arrière dans la nature. Le chef prendra l'une des motos escorté par un des gardes. Ils se rendront à Isigny sur mer pour prendre un navire à voile de type centurion 42. Ils prendront le large à marée montante en espérant que les autres les auront rejoint entre temps. A bord, il y a de l'armement lourd, dont une mitrailleuse AA52 MD +16 avec 10 bandes de 50 cartouches de 7,5.

INTERVENTION DES FORCES DE L'ORDRE

La gendarmerie la plus proche est à 20 km du village (c'est à dire 25 minutes en cas d'intervention de jour à la ferme et 35 minutes de nuit). En cas de fusillade, les plus proches voisins (trois km) donneront l'alerte. Un Trafic avec 3 gendarmes arrivera sur place (Equipe 1). Ils poseront leur véhicule en travers de la route et feront des sommations pour que tout le monde se rendent. Ils riposteront s'ils sont pris à partit. Ils tireront si un homme armé n'obtempère pas aux sommations. En cas de coup de feu, ils resteront à l'abri du mur et attendront les renforts (il y a une radio dans leur véhicule)

Puis 10 minutes après arrivera un nouveau Trafic de gendarmerie avec deux hommes (Equipe 2).

Après seulement 5 nouvelles minutes, une berline avec 4 gendarmes (Equipe 3) suivit d'un VL avec deux gendarme dont un officier qui dirigera la manœuvre pour encercler l'enceinte.

10 minutes après arriveront deux autres patrouilles composées de 3 gendarmes chacune (Equipes 4 et 5). Pour la suite (mais les PJ devraient déjà avoir pris la fuite) un hélicoptère Écureuil sera

engagé pour les recherches après une heure (à condition qu'il fasse jour).

Un assaut (qui ne devrait pas être nécessaire) aura lieu une fois le GIGN sur place, 10 gendarmes d'élite, Manurhin, MP5, gilet pare balle lourd avec plaque. Seront sur zone 3 heures après l'alerte. Avant leur arrivée sera présent un escadron de gendarmes, c'est à dire 80 personnels équipé de pistolets, FAMAS, dont 10 en gilet pare balle lourds et venus en bus. Il y aura aussi un renfort cynophile avec un chien de piste et un chien mordant.

Si les PJ fuient dans la nature la battue commencera à la place de l'assaut, c'est à dire 3 heures après les premiers coups de feu. En attendant, des patrouilles en véhicule parcourront les routes et chemins alentours avec de nombreux contrôles routiers.

Pour faciliter vos parties, venez télécharger dans notre [atelier créatif](#) les Feuilles de personnage sous Excel.

Les gendarmes

Considérer que les gendarmes ont les compétences utiles entre 14 et 16, 20 PV, un MD masse +1.

Equipe 1 : armés de leurs pistolets (MAS G1 catégorie 2 calibre 9 x19, DA, char 15, rapidité tir 6, 1 rnd, +13) et un fusil à pompe (prendre caractéristiques du mossberg) et portant des gilets pare balle lourd -4/-8/-14) .

Equipe 2 : pistolets + 1 fusil à pompe, gilets pare balle lourds

Equipe 3 : pistolets, deux MP5, gilets pare balle lourd

Equipe 4 et 5 : (pistolets, + 1 fusil à pompe, + 1 MP5, gilets pare balle lourd

Si l'action se passe avant 1995, considérer les pistolets comme des MAC50 (MAS 50 dans les règles), Les MP5 seront remplacés par des PM MAT49.

Si cela traîne jusqu'à l'intervention du GIGN, mettez leur les compétences entre 16 et 20, 23PV et un MD masse de +2.

Les terroristes

Il s'agit d'un cartel pratiquant le trafic d'arme international et ayant mis la main sur une possible arme bactériologique. Une fois répartie en « dosettes » ils en tireraient un énorme profit. C'est donc le but de l'enlèvement.

D'un point de vue vestimentaire, ceux qui participent au commando du samedi sont vêtus de façon à passer inaperçus avec un blouson permettant de cacher leur armement et matériel. Les deux gardiens de la ferme seront vêtus façon chasse.

Les caractéristiques des terroristes sont données ci-dessous. Seul leur chef qui orchestre l'opération depuis la ferme est entièrement détaillé.

- **Terroriste 1**, Pvie max 16 : Tir 10/ Combat de rue 10 - Browning HP35 (MD+13, mun. 13)/ Bowie Knife (MD+12)
- **Terroriste 2**, Pvie max 16 : Tir 10/ Combat de rue 10 - AK47 (MD+13, mun. 30)
- **Terroriste 3**, Pvie max 16 : Tir 10/ Combat de rue 10 - AK47 (MD+13, mun. 30)
- **Terroriste 4**, Pvie max 16 : Tir 10/ Combat de rue 10 - Diffuseur lacrymo (portée 3 m, -6 à toutes les actions une fois vaporisé, 10 utilisations)
- **Terroriste 5**, Pvie max 16 : Tir 11/ Close combat 12 - Walter P38 (MD+13, mun. 8)
- **Terroriste 6**, Pvie max 16 : Tir 11/ Close combat 12 - Walter P38 (MD+13, mun. 8)
- **Terroriste 7**, Pvie max 18 : Tir 12/ Boxe anglaise 12 - Walter PPK (MD+9, mun. 7)
- **Terroriste 8**, Pvie max 19 : Tir 14/ Close combat 12 - HK MP5 (MD+13, mun. 30)
- **Terroriste 9**, Pvie max 21 : Tir 17/ Close combat 15 - Colt Python (MD+15, mun. 6)
- **Terroriste 10**, Pvie max 18 : Tir 11/ Combat de rue 10 - Franchi PA08 (MD+15/+11/+9, mun. 7)
- **Terroriste 11**, Pvie max 21 : Tir 11/ Close combat 10 - M16 (MD+14, mun. 20) et Walter PPK (MD+10, mun. 6)
- **Terroriste 12**, Pvie max 21 : Tir 11/ Close combat 10 - M16 (MD+14, mun. 20) et Walter PPK (MD+10, mun. 6)

Bertrand Virêtre

Le chef du groupe opérant est connu des services de renseignements comme Bertrand Virêtre, 45 ans, ancien pilote de l'aéronavale ayant disparu il y a 20 ans avec un super Étendard. Il a été repéré à plusieurs reprises sur des poings chauds et s'est recyclé dans le commerce d'armes. La formation de pilote de chasse lui assure un niveau scolaire élevé. En tant que militaire, il se défend aussi bien aux armes qu'au corps à corps. Mais il préférera la fuite, car un affrontement défensif est pour lui un échec de ses plans.

Maniaque et exigeant, il aspire à prendre du galon dans le lobby qu'il a rejoint. Il a comme principe qu'un plan bien préparé est un plan forcément bien exécuté. Si son plan ne se déroule pas comme prévu (les PJ sont là pour ça), il effacera les traces de son échec (explosion par diffusion du contenu des cuves de gaz dans la grange et explosion par un allumeur relié à une télécommande). En cas d'attaque, il prendra la fuite en moto par l'arrière de la propriété. Il est prêt à exécuter le scientifique et à se faire passer pour lui s'il pense que le bluff puisse réussir, pour sortir par la grande porte et dérober ensuite un véhicule.

S'il s'échappe, pensez à le réutiliser dans un prochain scénario, animé d'une belle rancoeur contre les PJ qui lui ont fait manquer un coup si bien préparé.

Pvie max : 22

Seuil-2 : 11

Seuil -4 : 5

Points de volonté : 11 psychose: tendance obsessionnelle

MD force : +1 - Combat de rue 14

Combat à distance : Arme poing petit calibre : 15, Fusil d'assaut : 16, autres : 11

Divers

Anthropologie : 4, Botanique : 4, Chercher : 10, C.sprint : 12, C.fond : 15, Droit : 8, Economie : 4, Esquiver : 9, Géographie : 12, Grimper : 10, Histoire : 6, Lancer : 8, Langue natale : 20, Littérature : 8, Musique : 4, Orientation : 16, Physique générale : 8, Pister : 5, Politique : 7, Psychologie : 8, Remarquer : 12, Sauter : 10, Se cacher : 11, Séduction : 10, Se mouvoir en silence : 11, Survie : 10, Tomber : 11, Zoologie : 4, Cond auto : 10, Cond moto : 12, Manœuvrer bateau à voile : 13, Nager : 10, Navigation : 12, Parachutisme : 7, Pilotage avion : 21, Pilotage bateau à moteur : 10, Pilotage Hélicoptère : 16, Système D : 8, Connaissance des armes : 6, Électricité : 6, Électronique : 6, Langue anglais : 10, Mathématiques : 15, Mécanique : 10, Radio : 8, Secourisme : 8

Ses compétences ont été calculées et une trentaine de points ajoutés pour refléter son expérience.

Il porte dans un holster d'épaule un pistolet MAC 50, chargeur 9 coups MD +13 ainsi qu'un cran d'arrêt MD +6.