

**MERCENAIRES
MOD M03**

F. PERRINEL

OPERATION AIGLE BLANC



ISBN : 2-908 994-03-8

FLEO EDITION

MERCENAIRES
MOD M03

OPERATION AIGLE BLANC

Un scénario de François PERRINEL

Avec la collaboration de
SCOTT

Eric MONTARDY

Illustrations de
SANTA (Couverture)
Régis SEMOFF (Portraits)

FLEO EDITION

ISBN : 2-908 994-03-8

L'AUTEUR TIENT A REMERCIER

Scott pour ses conseils avisés

Tous les joueurs qui ont participé aux parties-tests

Sa femme pour la patience avec laquelle elle a su le soutenir

Sandrine pour avoir supporté sa présence pendant de longues soirées de travail

Encore merci à tous

© FLEO s.a.r.l. 1992 - Marseille, tous droits réservés

ISBN 2-908994-03-8

PREAMBULE

Contrairement aux suppléments précédents pour "Mercenaires", ce module contient une même aventure, où les deux parties en présence peuvent être jouées indifféremment. En effet, à la demande de nombreux joueurs, nous avons décidé, lorsque cela sera réalisable, que les aventures soit doubles. Ce qui veut dire que l'on pourra être du "bon" ou du "mauvais" bord selon ses choix personnels ou l'envie du moment.

. La structure même des suppléments n'en sera que très peu modifiée et les adeptes retrouveront les additifs habituels: nouvelles armes, descriptif de pays, équipements divers et éventuellement, nouvelles règles. Par conséquent, dans ce module, vous trouverez: une aventure (qui consiste soit en un enlèvement que doivent effectuer les PJ, soit

en une mission de protection pour contrer une "éventuelle" tentative d'enlèvement), le descriptif du pays dans lequel se déroule la mission (la Pologne), les armes nouvelles ainsi qu'une règle simple permettant de gérer les gilets pare-balles (protection balistique), une autre concernant les grenades à fusil, quelques nouveaux véhicules etc...

Vous pourrez faire jouer cette aventure en duplex (avec deux groupes de joueurs, l'un étant les "kidnappeurs", l'autre étant les gardes du corps) en simultané avec très peu d'adaptation.

Nous espérons que ce nouveau supplément vous séduira et que vous n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques (par courrier, s.v.p. !).

GLOSSAIRE

Charge creuse: principe explosif visant à projeter vers l'avant un jet concentré de métal (souvent du cuivre) en fusion dans le but de percer un blindage épais.

SP (Soft Point): désigne un type de projectile entièrement en plomb disposant d'une tête cylindro-ogivale ou plate qui offre un considérable potentiel d'expansion à l'impact mais une pénétration réduite (balles tendres, ou pointes molles).

JSP (Jacketed Soft Point): même projectile que ci-dessus mais avec une base entourée d'un métal plus dur (d'où le terme "jacketed", autrement appelé: "pointe molle chemisée"). Permet d'obtenir une trajectoire plus rectiligne et un salissement plus lent du canon de l'arme, le métal plus dur laissant moins de résidus lors du passage dans le canon.

C.F.E. (Conventional Forces Europe): Traité par lequel les différentes nations présentes en Europe limitent leurs forces conventionnelles à un niveau dépendant de leur population. Grâce à ce traité, la CEI pourra entreposer des milliers de chars derrière l'Oural (sur des trains, par exemple) sans qu'ils ne soit comptés. Il faudrait, je crois, moins de temps à ces chars pour être en Allemagne que ce qu'il faudrait à cette dernière pour en fabriquer suffisamment pour résister...

Airbag: Dispositif de sécurité automobile inclu dans le centre du volant, il consiste en un sac se remplissant d'air lors d'un choc violent pour éviter que le conducteur se blesse sur le pare-brise ou le volant.

FMJ (Full Metal Jacket): les projectiles de ce type sont conçus à partir d'un noyau de plomb offrant un poids respectable, entièrement recouvert d'un métal plus dur. La forme de ces projectiles est généralement cylindro-ogivale pour les armes de poing, et ogivale pour les munitions de fusils. Hormis de rares exceptions (M193, 5,45x39 russe...), l'expansion lors de l'impact est assez faible mais la pénétration est très importante. Ce sont théoriquement les seuls projectiles d'armes légères autorisés par la Convention de Genève. En français, ces munitions sont dites "blindées".

AP (Armour Piercing): reprenant le principe des balles blindées, les projectiles AP sont généralement constitués d'un métal dur (titane, tungstène, acier spécial...) entourant un noyau de métal plus dur que le plomb. C'est donc des FMJ à usage plus spécifique car leur pouvoir lésionnel (du essentiellement à l'expansion) est très réduit. De tels projectiles sont capables de pénétrer des épaisseurs plus importantes d'acier d'où leur nom de "balles perforantes" en français.

HP (Hollow Point): projectile entièrement en plomb dont la tête est creuse (pointe creuse, en français dans le texte). Procure un maximum d'expansion mais s'écrase très facilement.

JHP (Jacketed Hollow Point): même principe que ci-dessus mais la base du projectile est chemisée comme pour une balle JSP, ce qui donne les mêmes avantages par rapport à une cartouche HP.

TABLE DES MATIERES

I INTRODUCTION	5
I.1 Prélude	5
I.2.A Le recrutement	5
I.3.A Varsovie, Varsovie...	5
I.2.B L'engagement	6
I.3.B Aéroport de Varsovie	6
II LA MISSION	7
II.1.A L'entrée en matière	7
II.2.A L'assaut...	8
II.1.B Début des opérations	8
II.2.B Les joueurs attaquent...	8
III LES DIFFERENTS PSJ	9
Les "Bons"	9
Les "Affreux"	11
Les "Autres"	14
IV CONCLUSION	15
IV.1.A Fin du contrat...	15
IV.1.B Retour à la maison	15
IV.2 Derniers conseils	15
DOSSIER D'INFORMATION	16

ANNEXE 1 ARMEMENTS NOUVEAUX	18
1.1 Pistolets, Revolvers et Pm	18
1.2 Fusils et Mitrailleuses	21
1.3 Accessoires des armes	22
1.4 Caractéristiques des armes	23
ANNEXE 2 NOUVEAUX VEHICULES	24
Caractéristiques des véhicules	27
ANNEXE 3 LES GRENADES A FUSILS	28
3.1 Présentation	28
3.2 Règles d'usage	28
3.3 Standards d'utilisation	28
3.4 Quelques grenades à fusils	29
3.5 Caractéristiques des grenades à fusils	27
ANNEXE 4 LES GILETS PARE-BALLES	31
4.1 Leçon technique	31
4.2 Utilisation des gilets "pare-balles"	31
4.3 Types de gilets pare-balles	32
4.4 Calibres et projectiles usuels	32
4.5 Caractéristiques des gilets...	33
ANNEXE 5 PORTRAITS	34
POLOGNE	38

Autorisation est donnée au propriétaire de l'ouvrage de photocopier les pages non numérotées pour son usage personnel (rangement dans un classeur de toutes les annexes, par exemple...)

I INTRODUCTION

I.1: Prélude

Cette aventure peut être jouée de deux façons. En effet, comme il est précisé auparavant, les PJ peuvent être les "gentils gardes du corps" ou les "méchants kidnappeurs". Dans la description du scénario, l'entête A indique la partie à appliquer pour le cas où les joueurs incarnent les "bons", et le B correspond au cas où les PJ sont les "méchants". Et souvenez vous que, dans les deux cas, que les joueurs travaillent pour les "aparatchiks" du régime communiste ou pour les "honnêtes catholiques" du gouvernement, ils sont forcément du "bon" côté.

Si les personnages choisissent de jouer l'enlèvement de Darezki, vous devrez alors supprimer les PSJ dits "affreux" suivants: Denis, Davenport, Demarchand, Kloendorf et Remy. Dans le cas contraire (les joueurs protègent Darezki), il faudra ne pas utiliser Simon, Thierry et les policiers réguliers (dits PSJ "bons"). Afin que les joueurs aient toujours affaire à forte partie.

I.2.A: Le recrutement

Les joueurs sont contactés par un responsable de la plus proche ambassade polonaise pour protéger un responsable gouvernemental (le recrutement est on ne peut plus officiel). Le fonctionnaire leur explique la situation comme suit:

«M.Piotr Darezki, haut fonctionnaire de l'état, est actuellement physiquement menacé par des nostalgiques du régime communiste. Nous savons de source sûre que ceux-ci préparent un mauvais coup. Pour tout vous dire, nous craignons un enlèvement et les trois personnes déjà affectées à sa protection nous paraissent insuffisantes (temps d'arrêt).

Si vous acceptez de le protéger, votre salaire sera de 3000 dollars par semaine, vous serez nourris et logés, vos frais vous seront intégralement remboursés. Votre engagement prendra fin lorsque nous aurons arrêté les comploteurs.

Il vous sera fourni un billet d'avion pour Varsovie, ainsi qu'une prime d'embauche de 3000 dollars US. Il est entendu que vous serez assurés de la haute reconnaissance du gouvernement polonais au cas où vous auriez à mettre vos vies en danger pour protéger celle de monsieur Darezki. Accepteriez vous de nous rendre ce "service"?»

a) réponse négative: l'aventure s'arrête là pour le personnage.

b) réponse incertaine (marchandage sur les honoraires...): le fonctionnaire peut monter à 4000 dollars maximum, et il le fera par pallier de 100 dollars (faire utiliser "marchandage" au PJ réclamant une augmentation. L'homme à 12 en ME), puis redemander au joueur s'il accepte à chaque tentative ratée. Et ainsi de suite, jusqu'à acceptation ou refus... ou exaspération du maître.

c) réponse positive: notre homme s'exprimera alors de nouveau.

«Bien, je savais que vous nous aideriez à lutter contre le communisme (sourire), voici votre billet d'avion et votre prime d'embauche. Ah!, j'oubliais, vous serez aidés par plusieurs de nos hommes et le lieutenant (Lt) Pavlov vous attendra à l'aéroport. Bonne chance, et bon voyage!»

Le fonctionnaire remet alors aux joueurs la somme prévue (de 3 à 4000 dollars) et un billet d'avion pour Varsovie sur un vol de la LOT (compagnie aérienne polonaise).

I.3.A: Varsovie, Varsovie, tout le monde descend

Le voyage se déroulera sans encombre. A leur arrivée (forcément un dimanche), les PJ seront accueillis par le lieutenant Pavlov (voir les "bons" PSJ). Ce dernier s'exprime en anglais.:

«Messieurs, je me nomme Gregori Pavlov, vous avez fait bon voyage? Suivez moi, nous partons pour la villa de "Môssieur Darezki" (intonation irrespectueuse...).»

Les PJ sont conduits à une UAZ 469B (un 4x4 de l'armée), stationnée devant l'entrée de l'aéroport et le Lt Pavlov les prie de monter à bord. Il prend ensuite le volant et mène nos braves amis à l'endroit prévu. Pendant le trajet, le militaire s'adresse aux joueurs:

«La Villa est protégée par une quinzaine de policiers et militaires, il n'y a donc qu'un très faible risque qu'une action soit entreprise là-bas. Par contre, actuellement, et sans vous compter, l'escorte de Monsieur Darezki lors de ses déplacements est réduite à trois personnes: moi-même, l'inspecteur Kavinski, et le chauffeur de la Mercedes, Vladimir Pchenko. Monsieur Darezki étant inconscient de nos difficultés à assurer sa protection ne nous a pas permis

de modifier son emploi du temps et ses trajets. Il est carrément suicidaire. Je vous donnerai un programme des trajets empruntés chaque semaine par ce dernier, ainsi que ses horaires. Habituellement, l'inspecteur Kavinski et moi-même précédons le véhicule de Darezki à bord de cette poubelle dans laquelle vous roulez actuellement. Nous en mettrons une autre à votre disposition. Ah, nous voici arrivés, je vais vous présenter.»

La voiture entre alors dans un jardin apparemment bien gardé, par des patrouilles de deux ou trois hommes armés de Pm-84, pour venir s'immobiliser devant l'entrée d'une bâtisse qui ressemble plus à un hôtel particulier du 19^{ème} siècle qu'à une maison du peuple. Le Lt Pavlov prie alors les PJ de le suivre. Dans l'entrée, il leur présente les personnes suivantes:

«Vladimir Pchenko, chauffeur de monsieur Darezki. Igori Kavinski, inspecteur de police, ne vous fiez pas à son apparence extérieure, c'est un bon policier et c'est surtout lui qui dirige les opérations.»

Igori prend alors la parole:

«Veuillez me suivre dans mon bureau.", il ouvre une porte et entre dans un bureau qui doit bien atteindre les 50 mètres carrés, "Voici le programme hebdomadaire des activités de monsieur Darezki, vous prendrez la deuxième UAZ se trouvant devant la maison et vous ouvrirez la route. Si l'un d'entre vous veut accompagner notre protégé dans sa voiture, libre à lui mais il montera devant à côté du chauffeur. L'un d'entre vous pourrait prendre place dans la voiture suivante avec Gregori Pavlov et moi. Des questions?»

«Le programme est le même depuis un mois, M.Darezki ne veut pas le changer et il ne veut pas que l'on salisse l'arrière de sa Mercedes (rire contenu). Vous serez logés dans des chambres doubles à l'étage, vos repas seront servis à 06h00, 13h30 et 20h30. Début de vos activités, demain à 06h00. Est-ce bien compris?»

Il marque alors une pause, fait claquer ses talons puis reprend:

«Le lieutenant Pavlov va vous montrer vos quartiers, suivez le ! »

I.2.B: L'engagement

Eh oui, comme chacun sait, on recrute des "gentils gardes du corps" et on engage des "méchants kidnappeurs" (c'est logique, non?).

Un matin, un inconnu contacte les joueurs par téléphone (eh non, il n'offre pas de fleurs...):

«Bonjour, je suis en mesure de vous proposer un petit travail à effectuer rapidement. Comme je pense que l'aspect financier ne vous est pas indifférent et que, par conséquent, vous aimeriez connaître le montant de votre éventuelle rémunération, je puis vous indiquer que vous seriez payés 5000 dollars d'avance et 15000 après. Si cela vous intéresse, rendez-vous à l'aéroport de Varsovie après demain à 17h00 dans le grand hall, je porterai une rose rouge à la main et un costume bleu marine. A bientôt j'espère...» (clic, tuuuut)

Il existe alors deux solutions:

a) le PJ se rend à Varsovie, l'aventure peut continuer...

b) le PJ ignore l'appel et reste chez lui à siroter son whisky, le joueur peut rentrer chez lui...(on autorise alors le Maître à le traiter de rabat-joie)

Bien sûr, il existe une multitude d'autres solutions, comme par exemple: le PJ se tire une balle dans le c... "mais, cela ne nous regarde pas!".

I.3.B: Aéroport de Varsovie, deux minutes d'arrêt...

A 17h00, le surlendemain du coup de fil, un homme brun, assez grand, vêtu d'un costume bleu marine et tenant une rose rouge à la main semble attendre quelqu'un dans le hall de l'aéroport.

A chaque fois qu'un joueur viendra le voir, il lui demandera d'aller attendre devant l'entrée, histoire de ne pas éveiller les soupçons. Il restera jusqu'à 17h45, à moins que tous les PJ contactés soient arrivés avant.

Puis, il rejoindra les personnages et les priera de le suivre jusqu'à un break FSO 1200. Il se présentera comme étant Karl Lupeki (ce qui est archi-faux). Si les PJ ne se connaissent pas, il fera les présentations (en utilisant, s'il y a lieu, les surnoms et non les identités réelles). Il chargera les bagages dans le coffre et leur demandera de prendre place dans la voiture. Naturellement, il se mettra lui-même au volant et quittera la zone aéroportuaire tranquillement. Il entamera alors la conversation:

«Messieurs (Dames), un haut fonctionnaire est actuellement très mal vu de mes amis. C'est pourquoi nous faisons appel à vos services, pour enlever cette personne et l'emmener dans une petite maison se trouvant dans la banlieue de Varsovie. Nous vous avons réservés des chambres à l'hôtel Holliday Inn pour une durée de quatre jours. Vous trouverez dans l'une d'elles le programme hebdomadaire de votre cible ainsi que le détail de la protection dont il fait l'objet. Acceptez vous?»

Il marque une pause, attendant une réponse, et si l'un des PJ refuse, il s'arrête et lui demande de descendre.

«Bien, l'avance de 5000 dollars vous attend sur la table de votre chambre. Vous aurez toute latitude pour monter l'enlèvement comme bon vous semble. Vous recevrez le reste de votre prime à la livraison de la marchandise. Nous voici à l'hôtel, je vous laisse la voiture, les papiers sont dans la boîte à gants. Au revoir!»

Il quitte la voiture après l'avoir garée devant l'hôtel et s'en va sans se préoccuper des éventuelles questions des PJ.

La mission peut commencer. Il faut que les joueurs demandent leurs clés à la réception de l'hôtel en précisant leurs nom, prénom et nationalité (en fait, il suffit de montrer son passeport, vrai ou faux, d'ailleurs).

II La Mission

II.1.A: L'entrée en matière

Une fois installés dans la maison, les PJ peuvent recevoir du MJ le programme hebdomadaire de M.Darezki. Celui-ci se trouve à la fin du livret.

Une fois le programme connu, les joueurs se rendront vite compte que seuls les événements marqués d'une astérisque sont des périodes de danger. Le reste du temps pourra être passé au bar d'en face en attendant les horaires de sortie de M.Darezki.

Les trajets se font avec une UAZ-469B (dans laquelle se trouve des PJ) devant, à 5-6 mètres de la Mercedes 500 SEL de Darezki. Puis à 1 ou 2 mètres derrière, suit une deuxième UAZ dans laquelle se trouvent Pavlov, Kavinski et éventuellement un ou deux personnages joueurs.

Le programme est indiqué ci-dessous avec les astérisques notées à côté des plages horaires de transit (zones à risque):

LUNDI:

07h30-08h15 Trajet de la villa au bureau*
08h15-12h30 M.Darezki travaille
12h30-13h30 Déjeuner à la cantine du Ministère
13h30-18h00 Bureau
18h00-19h00 Retour à la villa*

MARDI:

07h30-08h15 Trajet de la villa au bureau*
08h15-12h00 Bureau
12h00-12h30 Sortie restaurant, M.Darezki va manger avec le 1^{er} ministre*
12h30-14h30 Déjeuner en compagnie du premier ministre
14h30-15h10 Retour au bureau*
15h10-19h00 Bureau
19h00-19h30 Retour à la villa*

MERCREDI:

08h00-10h00 Tennis à la villa avec des amis diplomates occidentaux
10h00-10h30 Repos
10h30-11h00 Voyage jusqu'au bureau*
11h00-12h30 Bureau
12h30-13h30 Déjeuner à la cantine du ministère
13h30-19h00 Bureau
19h00-19h30 Retour à la villa*

JEUDI:

07h30-08h00 Trajet vers le bureau*
08h00-12h00 Bureau
12h00-12h30 Même trajet que le mardi, pour les mêmes raisons*
12h30-14h30 Déjeuner avec la même personne que le mardi
14h30-15h00 Retour au bureau*
15h00-19h00 Bureau
19h00-19h30 Trajet du bureau à la villa*

VENDREDI:

07h00-07h20 Trajet vers le bureau*
07h20-12h30 Bureau
12h30-13h45 Déjeuner à la cantine du ministère
13h45-19h00 Bureau
19h00-19h30 Retour à la villa*

SAMEDI:

08h00-12h00 M.Darezki se détend dans sa bibliothèque
12h00-13h30 Déjeuner à la villa
13h30-14h00 Repos
14h00-16h00 Tennis avec des amis
16h00-17h00 Piscine avec des amies
17h00-19h00 Monsieur se promène dans le jardin
19h00 Monsieur dine...

DIMANCHE:

08h00-12h00 Bibliothèque
12h00-14h00 Repas
14h00-18h30 Réunion à la villa avec des hauts fonctionnaires
18h30-19h00 Repos
19h00 Diner (souvent avec des amis)

Il est fort possible que les joueurs aient beaucoup de temps libre. En effet, la villa est surprotégée (15 à 20 gardes armés en permanence), le bureau de M. Darezki se trouve au ministère du commerce, plutôt bien fourni en policiers (entre 20 et 35), et le restaurant où déjeune Piotr avec le 1^{er} Ministre est truffé d'agents de sécurité, le danger n'est donc pas là.

Il est important que le MJ fasse jouer deux à trois semaines d'escorte avant de déclencher les hostilités. Le but étant de rendre les joueurs moins attentifs, afin de simuler la défaillance habituelle d'un professionnel lorsqu'une routine molle et sans imprévu s'installe. Le MJ saura trouver des descriptions assez fréquentes, lors des trajets, qui fassent craindre le pire aux joueurs: «Vous êtes bloqués par un accident... A un feu rouge, une Volvo 760 break, vitres teintées, s'arrête à hauteur de la Mercedes alors qu'il y a la place de se ranger à côté du véhicule de tête... Une voiture occidentale (genre XM V6) arrive lentement, il y a à bord 4 personnes avec des lunettes de soleil, etc...» De cette façon, l'assaut aura un meilleur effet de surprise. Insistez aussi sur les gens qui rentrent au restaurant, devant le ministère etc...

Ceci dit, dès que vos joueurs perdront l'habitude de dire à chaque incident: "J'arme mon PM", ou encore: "je sors mon PA" etc..., il sera temps de faire entrer en piste les "affreux" mercenaires.

II.2.A: L'assaut...

Lors d'un trajet quelconque, choisi par le MJ, les "Affreux" passent à l'attaque...

Le MJ devra alors commencer un long et pesant monologue: «Soudain, un bruit sourd se fait entendre. Le moteur de la Mercedes semble touché. Sous l'effet du choc, l'Airbag se déclenche. Une autre détonation retentit à vos oreilles, le chauffeur, Vladimir Pchenko s'écroule, il a reçu une balle au dessus du nez qui l'a tué net. La vitesse de la voiture décroît progressivement jusqu'à l'arrêt total...»

Petite pause, les PJ peuvent réagir, mais il est impossible de reprendre le contrôle de la Mercedes qui s'arrête au bout de 50 mètres..

«Une Volvo 760 GLE Break s'arrête brusquement à hauteur de la Mercedes, deux hommes armés en sortent par la droite, et un par la gauche, le conducteur reste au volant.»

En fait, Olivier Denis et Kloendorf sortent à droite du véhicule. Thomas se précipite sur la portière arrière de la voiture de Darezki afin de l'en extraire et de le placer manu-militari dans la Volvo. Denis attaque la voiture de tête,

avec l'aide du tireur d'élite qui se trouve à 270 mètres devant le convoi dans un immeuble banal. Demarchand couvre la voiture de queue en essayant de ne pas toucher Kavinski, qui lui, essaye d'abattre en priorité le Lt Pavlov, puis les PJ. Davenport reste au volant de la Volvo, prêt à démarrer. Si Denis descend à moins de 7 points de vie, son réflexe sera de monter à bord de la voiture et de prendre la fuite avec Davenport. Demarchand se rendra alors, et seuls, Kloendorf et Kavinski lutteront jusqu'à la mort (ou le coma...). Attention, il faut se souvenir que les portières de la Mercedes sont fermées de l'intérieur et que Kloendorf devra tirer sur la serrure avant de pouvoir ouvrir. Disons qu'il lui faudra 2 segments pour ouvrir la porte et deux autres pour saisir Darezki...

Il est évident qu'un combat assez violent risque d'intervenir pendant ce laps de temps.

Il ne faut pas oublier que le tireur d'élite prendra la poudre d'escampette, dans le cas où Denis et Davenport fuient, ou dans celui où deux de ses acolytes tombent inanimés.

II.1.B: Début des opérations

Une fois arrivés dans leurs chambres respectives, chaque joueur peut récupérer son avance et rejoindre celui qui a le programme hebdomadaire de Darezki. En analysant le dossier, ils vont sûrement voir les seuls moments où l'enlèvement est possible. En effet, ce sont les trajets en

voiture qui offrent de bonnes possibilités d'action. Les joueurs peuvent alors faire un trajet de reconnaissance.

Pour ceci, la FSO 1200 break devrait leur permettre de passer inaperçus.

II.2.B: Les joueurs attaquent...

La disposition du convoi sera la suivante:

Une UAZ-469B dans laquelle se trouve trois policiers (deux armés du Wz-63 et le chauffeur, équipé d'un P-64) et Robert Simon ("Bob").

Trois ou quatre mètres derrière se trouve la Mercedes de Darezki avec à son bord: Pchenko au volant, Pavlov à sa droite et monsieur Darezki à l'arrière.

Encore deux mètres plus loin se trouve une deuxième UAZ-469B conduite par un policier moyen (équipé d'un P-64) et transportant Kavinski, Thierry et un policier armé d'un Pm-84.

Selon la méthode employée par les PJ pour réaliser l'enlèvement, le MJ devra adapter les réactions des PSJ assurant la protection de Darezki, néanmoins, certaines consignes doivent être précisées:

Vladimir Pchenko, le chauffeur de la Mercedes est un bon pilote qui essaiera de quitter la zone de danger au plus vite.

Le lieutenant Pavlov, bien que n'aimant guère Darezki, est un vrai militaire, en conséquence, il ne craint pas de mourir en mission commandée.

Darezki n'est pas très courageux et pliera facilement s'il est menacé.

Tant que l'Inspecteur Kavinski sera vivant, les policiers continueront de lutter sans se poser de questions.

A l'inverse, si Kavinski tombe inconscient, les policiers devront alors réussir un jet de Volonté (VO) à une difficulté de 3 (plus 1 par membre de l'escorte neutralisé et -1 par agresseur éliminé), tous les débuts de segment. Un jet raté signifie que le policier prend la fuite en abandonnant son arme (courageux mais pas téméraire...).

Robert Simon et Bernard Thierry prendront la fuite si Pavlov et Kavinski sont à terre et que plus de trois agresseurs leur font face (mais eux, ils garderont leurs armes...).

Si les PJ désirent attaquer au Ministère, au restaurant ou à la villa, considérez qu'une quantité importante de policier est disponible pour arrêter les PJ, ce qui devrait être suffisant pour les dissuader.

Pendant leur fuite, avec ou sans Darezki, les PJ ne seront pas ennuyés par la police (certains ont gardés des amis hauts placés). Disons que grâce aux amis des employeurs, le central n'aura pas de voiture disponible et il n'aura pas compris le signalement du véhicule et des agresseurs.

III LES DIFFERENTS PSJ

LES "BONS"

-Piotr DAREZKI

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
10	08	09	12	14	10	14	10	10

Taille: 1,67 m, Poids: 63 kg, PdV:15 , Pts de survie: 4
Age:57 ans

Ancien chimiste issu des laboratoires militaires polonais, il s'est reconverti dans les activités syndicales durant les années 80. Piotr est maintenant l'un des plus importants responsables polonais. En effet, il occupe le poste d'analyste technique auprès du ministère de l'industrie, pour mettre au point la grande braderie capitaliste (vente des entreprises d'état à trois francs vingt les deux...). Il est extrêmement têtue, et ne changera sous aucun prétexte sa routine hebdomadaire. Sa position lui vaut à la fois la sympathie des grands groupes internationaux et l'antipathie des "communistes", d'où la protection "efficace" dont il fait l'objet.

Il n'est pas armé mais possède un Gilet de protection ballistique sous son costume (gilet D, Kevlar épais: -7 AG).

HABILETES/Aptitudes	NI	BO
LOIS INTERNATIONALES	08	+1
SCIENCES POLITIQUES	08	+1
Nage	04	+0
Voitures	xx	+1
POLONAIS	07	+1
Anglais	06	+1
Psychologie/Diplomatie	08	+1
Chimie	08	+0
Economie/Affaires	08	+1
Autres Aptitudes et Habilités	35	Var.

Valeur: 209 points d'expérience

-Vladimir PCHENKO

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

Taille: 1,74 m, Poids: 78 kg, PdV: 16 , Pts de survie: 9
Age: 34 ans

Vladimir est un ex membre des unités anti-émeute polonaises. Depuis deux ans, il est le chauffeur de M. DAREZKI. Il s'entraîne tous les deux mois à effectuer des manœuvres sportives au volant de la Mercedes de ce dernier. Bon pilote, il est aussi un tireur efficace! En cas d'échange de coups de feu, il accélérera pour quitter la zone dangereuse. Il est évident qu'en présence d'un accident, il attendra que le problème soit réglé par les forces de l'ordre. En d'autres termes, il est extrêmement prudent et professionnel et cherchera systématiquement à éviter les risques d'embuscade.

HABILETES/Aptitudes	NI	BO
Conduite de combat	07	+1
Pistolets	06	+1
Premiers Soins	xx	+1
Voitures	xx	+1
POLONAIS	05	+1
Russe	05	+1
Anglais	05	+1
Allemand	02	+1
Reconnaître les faux	06	+1

Il est armé d'un pistolet Makarov en étui rigide.

Valeur: 169 points d'expérience

-Robert SIMON

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

Taille: 1,78 m, Poids: 82 kg, PdV: 19 , Pts de survie: 11
Age: 31 ans

Garde du corps français chargé de la protection de M. Darezki, si les PJ sont les kidnappeurs. Ne pas l'utiliser si les PJ protègent le syndicaliste.

Il est armé d'un HK MP5K avec 4 chargeurs: deux de 30 coups et deux chargés à 15 cartouches (au départ l'arme est équipée d'un chargeur de quinze coups).

HABILETES/Aptitudes	NI	BO
LOIS FRANCAISE	05	+0
SCIENCES MILITAIRES	06	+0
Armes de guerre	07	+1
Corps à corps	06	+1
Premiers soins	xx	+1
Voitures	xx	+1
FRANCAIS	05	+0
Anglais	06	+0
Economie/Affaires	05	+0
Autres Aptitudes et Habilités	27	Var.

Valeur: 208 points d'expérience

-Bernard THIERRY

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

Taille: 1,84 m, Poids: 88 kg, PdV: 17 , Pts de survie: 9
Age: 33 ans

Grand ami de "Bob" Simon, Bernard Thierry est un autre garde du corps professionnel protégeant M. Darezki, seulement si les PJ doivent enlever son patron.

Il dispose d'un HK P7M13, d'un Astra 680 en .22 magnum en étuis rigides et d'une AKR74 qu'il vient de se payer.

Valeur: 202 points d'expérience

-Igori KAVINSKI

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

Taille: 1,68 m, Poids: 86 kg, PdV: 18 , Pts de survie: 7
Age: 42 ans

Habile inspecteur de la police polonaise, malgré son apparence débonnaire et son excès de poids, Igori s'occupe depuis des années de la sécurité de personnes influentes. Depuis six mois, c'est lui qui dirige celle de M. Darezki. Il est à noter que si les PJ doivent effectuer l'enlèvement, il sera incorruptible. Dans le cas où les PJ sont gardes du corps, ce sera le "fourbe" (le grand chambellan, le traître...). Et si tel est le cas, son objectif prioritaire sera le lieutenant Pavlov, sous prétexte d'une sombre affaire de mœurs (sa soeur, si jeune et innocente: 35 ans seulement et avec un marin...).

Il est armé d'un P64 polonais dans un étui rigide.

-Gregori PAVLOV (Lieutenant)

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

Taille: 1,83 m, Poids: 87 kg, PdV: 20 , Pts de survie: 12
Age: 29 ans

Lieutenant de la glorieuse armée polonaise, il appartient à l'ancienne Division d'assaut naval devenue depuis peu la Brigade de défense côtière. C'est un homme assez peu jovial. Il a gardé de ses origines russes un comportement froid, et ne se lie avec quelqu'un que s'il pense lui devoir quelque chose. Il ne boit pas, ne fume pas, mais b... et fait 5 km de footing tous les matins entre 4h30 et 5h00. Il est absolument impossible de le distraire de sa tâche principale. Gregori respectera ses ordres et protégera Darezki au péril de sa propre vie. Toutefois, s'il survit et que les PJ jouaient les gardes du corps, ils auront gagné un ami fiable. Il est possible que d'ici quelques années, il soit contraint de quitter l'armée (budget réduit oblige) et rejoigne le milieu des mercenaires... Vous pourrez alors facilement le réutiliser pour de futures aventures.

Il est armé d'un P64 en étui rigide et d'un Pm-84 avec deux chargeurs de 40 coups.

Valeur: 266 points d'expérience

HABILETES/Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	06	+1
Corps à corps	06	+1
Pistolets	07	+1
Premiers Soins	xx	+0
Voitures	xx	+0
Motos	xx	+0
FRANCAIS	05	+0
Anglais	04	+0
Allemand	04	+0
Autres Habiletés/Aptitudes	28	Var.

HABILETES/Aptitudes	NI	BO
LOIS POLONAISES	04	+1
CRIMINOLOGIE	06	+1
Armes de guerre	03	+1
Corps à corps	04	+1
Pistolets	05	+1
Premiers Soins	xx	+1
POLONAIS	05	+1
Anglais	06	+1
Reconnaître les faux	07	+1
Autres Habiletés/Aptitudes	37	Var.

Valeur: 206 points d'expérience

HABILETES/Aptitudes	NI	BO
SCIENCES MILITAIRES	07	+0
WARGAMES	04	+0
Armes de guerre	06	+3
POLONAIS, RUSSE, Anglais	05	+0
Entraînement au combat	06	-----
Opérations Aéromobiles	xx	+1
Grenades	04	+1
Corps à corps	07	+2
Couteaux	05	+1
Nage	08	+1
Notions de survies	07	+1
Survies Cités, Forêts, Maritime	xx	+1
Plongée	xx	+1
Pistolets	06	+3
Voitures	xx	+1
Tous terrains à roues	xx	+1
Autres Habiletés/Aptitudes	23	Var.

LES "AFFREUX"

-Olivier DENIS ("Le Capitaine")

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

Taille: 1,87m, Poids: 89 kg, PdV: 23, Pts de survie: 14
Age: 42 ans

D'assez grande renommée, "le Capitaine", ainsi qu'il se fait appeler, est un vieux baroudeur. En effet, à 19 ans, il s'engageait dans l'armée Française, après un court séjour dans un Régiment parachutiste de l'infanterie de Marine (R.P.I.Ma.), il est transféré au 2^{ème} Régiment Etranger Parachutiste (R.E.P.). Mais l'apothéose de sa carrière militaire fut sa mutation au 2^{ème} Régiment Etranger d'Infanterie (R.E.I.). Effectivement, il trouva dans cette unité un matériel considérable lui permettant de se surentraîner.

A 29 ans, en 1978, il quitte l'armée Française et part combattre l'invasion Viet-namienne du Cambodge (les Khmers Rouges paient bien!). Puis, il travaille quelques temps pour des grands de la drogue en Thaïlande et s'intègre ainsi dans le circuit du Mercenariat international. Son salaire habituel dépasse les 35 000 Francs par mois pour des opérations longues et atteint des sommes astronomiques pour des missions courtes à hauts risques. Il a été chargé de l'enlèvement du syndicaliste par des gens qu'il ne connaît pas, mais la prime de 200 000 Dollars pour son équipe et lui même lui paraît une raison suffisante pour accepter la mission. Ceci dit, il sait constituer une équipe capable de réussir, comme le prouvent les autres PSJ de son groupe.

Il est armé d'une AK47, d'un Glock 17 en étui rigide et d'un couteau RP.

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

Valeur: 423 points d'expérience

HABILETES	NI	BO
EQUITATION	06	+1
LOIS INTERNATIONALES	07	+1
SCIENCES MILITAIRES	07	+1
SCIENCES POLITIQUES	06	+1
SKI DE PISTE	05	+1
SKI DE RANDONNEE	05	+1
TENNIS	06	+1
VOLLEY-BALL	05	+1
WARGAMES	07	+1

Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	08	+2
Assaut en parachute	xx	+1
Baïonette	05	+1
Entraînement au combat	06	-----
Grenades	07	+1
Opérations Aéromobiles	xx	+1
Camions	xx	+1
Conduite de combat	06	+1
Corps à corps	08	+2
Couteaux	06	+1
Démolitions	06	+1
Epée/machette	07	+1
Escalade	05	+1
Motos	xx	+1
Nage	08	+1
Notions de survie	08	+1
Parachute	xx	+1
Pistolets	07	+2
Plongée	xx	+1
Premiers Soins	xx	+1
Survies Arctiques, Steppes , Déserts	xx	+1
Survies Cités, Forêts , Montagnes	xx	+1
Survie Marais, Maritimes, Jungles	xx	+1
Tous terrains à roues	xx	---
Voitures	xx	+1
Séduction	07	+0
Lance Roquettes	05	+1
Mitrailleuses	03	+1
Connaissances locales	08	+1
Psychologie/Diplomatie	06	+1
FRANCAIS	05	+1
Anglais	06	+1
Allemand	06	+1
Khmer (Cambodgien)	04	+1
Thaï	04	+1

-Maximilien DAVENPORT

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
10	09	14	11	14	12	13	15	11

Taille: 1,71 m, Poids: 69 kg, PdV: 15,5 , Pts de survie: 7
Age: 38 ans

Diplômé de Médecine de Montréal à 24 ans, il passe ensuite son diplôme de chirurgien à Toronto. Né d'un père canadien anglophone et d'une mère québécoise, il montre rapidement une aptitude étonnante à la compréhension des langues. Il passe six ans dans l'armée canadienne en Europe et profite de ce laps de temps pour obtenir une licence d'informatique à Munich. A trente trois ans, un ami anglais lui propose de partir au Zaïre pour une opération délicate. Il accepte et intègre alors le milieu des mercenaires internationaux. Ayant eu vent de ses capacités linguistiques, Denis a pensé à lui comme médecin/traducteur pour l'opération. Fonction qu'il a accepté... moyennant une part de 50 000 dollars.

Il dispose d'un FN-BDA 9S en étui rigide.

HABILETES/Aptitudes	NI	BO
GOLF	05	+1
LOIS INTERNATIONALES	03	+1
SCIENCES MILITAIRES	05	+1
SCIENCES POLITIQUES	06	+1
SKI DE PISTE	03	+1
SKI DE RANDONNEE	05	+0
TENNIS	05	+1

Valeur: 279 points d'expérience

-Philippe DEMARCHAND

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

Taille: 1,73 m, Poids: 68 kg, PdV: 15 , Pts de survie:6
Age: 33 ans

Philippe s'est engagé à 18 ans dans la Légion Etrangère pour une durée de dix ans. Il y a rencontré "le Capitaine" avant d'être viré au bout de sept ans de "bons et loyaux services". Désœuvré, il acquiert rapidement un casier judiciaire touffu et finit par être obligé de fuir la France comme la peste. Mais Denis veille, et il le recrute en Afrique en 1987, puis en 1988. On le revoit au Surinam en 1989 avec les rebelles. Denis l'a embauché pour cette opération comme homme de paille, bon à tout faire, surtout pour sa capacité à tuer, sans poser de question, moyennant 6 000 dollars.

Il dispose d'un Browning GP35 en étui rigide et d'un fusil M16A1 en bon état ainsi que deux Sykes.

Valeur: 177 points d'expérience

HABILETES/Aptitudes	NI	BO
Armes de guerre	01	+2
Baïonnette	01	+1
Grenades	01	+1
Opérations Aéromobiles	xx	+0
Corps à corps	03	+1
Conduite de combat	08	+0
Escalade	03	+1
Nage	05	+0
Pistolets	06	+2
Premiers Soins	xx	+1
Survie Forêts	xx	+1
Survie Cités	xx	+1
Voitures	xx	+1
Psychologie/Diplomatie	07	+1
ANGLAIS	05	+1
FRANCAIS	05	+1
Allemand	06	+1
Roumain	04	+1
Polonais	06	+1
Russe	06	+1
Biologie	08	+1
Chirurgie	08	+1
Médecine	09	+1
Informatique	06	+1

HABILETES/Aptitudes	NI	BO
SCIENCES MILITAIRES	01	+0
Armes de guerre	05	+2
Assaut en parachute	xx	+0
Baïonnette	03	+0
Entraînement au combat	04	---
Grenades	02	+0
Corps à corps	05	+0
Couteaux	04	+0
Parachute	xx	+0
Pistolets	04	+2
Premiers Soins	xx	+0
Voitures	xx	+0
FRANCAIS	05	+0
Swahili	03	+0
Néerlandais	03	+0
Anglais	03	+0

-Thomas KLOENDORF

SI	FO	DE	AG	ME	CO	VO	PE	AP
15	14	11	12	10	13	12	12	12

Taille: 1,99 m, Poids: 107 kg, PdV: 20,5 , Pts de survie: 10
Age: 31 ans

Thomas Kloendorf, alias Monsieur-Muscle, ex Panzergrenadier de la Bundeswehr (Armée Fédérale ouest allemande). Malgré sa tendance à l'anti-communisme primaire, il a accepté cet engagement en constatant la maigreur de son portefeuille. Il touchera 24 000 dollars pour une opération qui selon lui ne PEUT PAS poser de problème. De surcroît, il est convaincu qu'un seul Aryen comme lui peut mater des dizaines de sales "Polacks". Ce en quoi il n'a pas tout à fait tort si on en juge son imposante musculature et son entraînement supérieur.

Cela fait maintenant cinq ans qu'il est Mercenaire, et sa réputation d'homme-de-parole-n'ayant-peur-de-rien a incité Denis à faire appel à lui. Il fait partie de ces gens qui tuent en pensant que les autres hommes ne sont que des animaux. Une race d'hommes qui semble se multiplier en Allemagne ces derniers temps: les nostalgiques de la croix gammée.

Equipé d'un PM Heckler & Koch 53 et d'un PA Walther P1 en étui rigide, il dispose aussi de deux grenades HG80.

Valeur: 296 points d'expérience

HABILETES	NI	BO
FOOTBALL	05	+0
VOLLEY-BALL	06	+1
SCIENCES MILITAIRES	05	+0
SKI DE PISTE	05	+0

-Jean-Paul REMY

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

Taille: 1,64 m, Poids: 59 kg, PdV: 15 , Pts de survie: 7
Age: 29 ans

Jean-Paul Rémy est le tireur d'élite du groupe, qui sera d'une grande utilité pour couvrir l'enlèvement à une distance respectable, et donc discrètement. Pour cette raison, Denis l'a recruté moyennant 12 000 dollars (la précision se paie). Mais, Jean-Paul n'est pas très courageux et si deux de ses amis "tombent", il cessera de tirer et fuira le plus vite possible. Toutefois, il est probable qu'avant de tailler la route, il aura eu le temps d'éliminer un ou deux des gardes du corps du syndicaliste (les PJ). Comme tout tireur d'élite, ses tirs seront surtout dirigés sur la tête ou la poitrine de ses cibles.

Il dispose d'un fusil Heckler & Koch PSG-1 avec lunette x6 Hensoldt PSG1 qu'il utilisera à une distance de 300 mètres environ.

Valeur: 175 points d'expérience

HABILETES/Aptitudes	NI	BO
SCIENCES POLITIQUES	05	+0
Armes de guerre	08	+2
Assaut en parachute	xx	+0
Baïonnette	03	+0
Entraînement au combat	06	-----
Grenades	07	+1
Opérations Aéromobiles	xx	+1
Lance Roquettes	03	+1
Corps à corps	08	+0
Couteaux	04	+0
Motos	xx	+0
Nage	05	+1
Notions de survie	06	+0
Parachute	xx	+0
Pistolets	06	+2
Premiers Soins	xx	+0
Survies Cités, Forêts, Montagnes	xx	+0
Survies Arctiques, Marais, Steppes	xx	+0
Tous terrains à roues	xx	-----
Voitures	xx	+0
Séduction	05	+1
ALLEMAND	05	+0
Anglais	05	+0
Français	05	+0
Lance flammes	03	+1

HABILETES/Aptitudes	NI	BO
SCIENCES MILITAIRES	05	+0
SKI NAUTIQUE	05	+0
Armes de guerre	07	+3
Entraînement au combat	02	-----
Corps à corps	02	+0
Discretion	06	+1
Pistolets	02	+2
Premiers Soins	xx	+0
Survie Cités	xx	+0
Voitures	xx	+1
FRANCAIS	05	+0
Anglais	04	+0
Allemand	04	+0
(Se) déguiser	06	+0
Economie/Affaires	03	+0

"LES AUTRES"

-Policier moyen polonais (Flic de base)

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

Taille: env. 1,7 m, **Poids:** 60-85 kg, **PdV:** 14 , **Pts de survie:** 3
Age: 20-40 ans

Généralement peu qualifiés, les policiers polonais disposent quand même d'un entraînement au tir légèrement supérieur à celui des policiers français.

L'armement de tous les policiers est constitué d'une matraque et d'un pistolet P-64 en étui rigide. Certains disposent d'un pistolet mitrailleur Wz-63 ou Pm-84, voire même d'un fusil d'assaut Pmk (AK47).

HABILETES/Aptitudes	NI	BO
LOIS POLONAISES	04	-1
Armes de guerre	03	+0
Corps à corps	03	+0
Pistolets	04	+0
Voitures	xx	+0
POLONAIS	05	-1
Reconnaître les faux	03	+0
Autres Habiletés/Aptitudes	32	Var.

Valeur: 161 points d'expériences

-Soldat polonais

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

Taille: env. 1,7 m, **Poids:** 65-85 kg, **PdV:**14,5 , **Pts de survie:** 6
Age: 20-45 ans

Disposant d'un entraînement de plus en plus menacé par les réductions successives du budget de la défense ainsi que par les accords "plaisantins" C.F.E., les soldats polonais, en majorité issus de la conscription sont tout de même aptes à combattre efficacement.

Leur armement est constitué d'un fusil Pmk, ou Pmk-DGN60 et pour certains, un Dragunov SVD ou une PKM. Seuls les officiers disposent d'un PA (P-64) et parfois d'un PM (Wz-63 ou Pm-84).

Valeur: 177 points d'expériences

HABILETES/Aptitudes	NI	BO
SCIENCES MILITAIRES	05	+0
Armes de guerre	04	+0
Corps à corps	03	+0
Baïonnettes	03	+0
Grenades	03	+0
Couteaux	03	+0
Pistolets	01	+0
Premiers Soins	xx	+0
Voitures	xx	+0
Tous terrains à roues	xx	+0
POLONAIS	05	+0
Fortifications de bataille	03	+0
Autres Habiletés/Aptitudes	25	Var.

IV CONCLUSION

IV.1.A: Fin du contrat à durée indéterminée

Après un léger séjour en hôpital (du moins fort probable), les PJ reçoivent leur prime s'ils ont protégé efficacement Darezki. Dans le cas où ce dernier aurait été enlevé, ils sont aimablement ramenés à la frontière...

M.Darezki, s'il est sain et sauf, les invitera à sa villa pour un repas en présence du premier ministre polonais et des ambassadeurs occidentaux (dont les gouvernements respectifs deviendront par là même des employeurs potentiels).

Le calcul des points d'expérience doit être effectué comme suit:

En positif:

Kavinski s'il a été neutralisé,
Denis, Demarchand, Kloendorf, Davenport s'ils ont été neutralisés,
Rémy dans tous les cas,
la moitié des points de Denis et Davenport s'ils ont fui.

En négatif:

Pavlov s'il a été tué par Kavinski,
Darezki s'il a été enlevé.

Dans le cas où l'enlèvement est une réussite, le capital de points d'expérience positif devra être réduit de moitié (on calcule le "positif", on divise par 2, puis on enlève le "négatif").

Si Darezki a été enlevé, on retrouvera son corps dans le coffre d'une voiture trois semaines plus tard, il aura été battu et torturé comme on savait si bien faire avant la chute du "communisme" (la "belle époque", pour certains).

IV.1.B: Retour à la maison...

Si les PJ ont raté leur mission, ils pourront quitter la Pologne sans être ennuyés mais sans la prime de fin d'opération (ceci ne s'applique bien évidemment pas aux éventuels PJ capturés. Ces derniers pourront à loisir déambuler dans les prisons polonaises, pendant une dizaine d'années). Le calcul des points d'expérience sera le suivant (même les prisonniers auront leurs points):

La moitié de la "valeur" de tous les membres de l'escorte morts
La moitié de la "valeur" de Darezki, s'il est mort

Deuxième possibilité, les PJ ont réussi, ils n'auront alors aucun problème pour livrer leur encombrant colis et toucher leur prime intégrale. Le calcul des points d'expérience sera alors le suivant:

En positif:

Tous les membres de l'escorte (morts ou vivants).

En négatif:

la moitié de la "valeur" de Darezki s'il est blessé,
la "valeur" de Darezki s'il est grièvement blessé.

Si l'opération est un succès, toutes les organisations dites "rouges" seront des employeurs potentiels (RAF, IRA etc...).

IV.2: Derniers conseils

N'oubliez pas que les points d'expérience doivent être répartis de façon équitable entre les joueurs et qu'ils doivent ensuite être multipliés par un facteur estimé par le MJ de 0,5 à 1,5 suivant la qualité du jeu. Une prime de 1 à 200 points d'expérience peut s'ajouter au nombre précédemment obtenu pour récompenser les éventuelles idées géniales d'un joueur.

Si le Lieutenant Pavlov, Bernard Thierry et/ou Robert Simon survivent, n'hésitez pas à les réutiliser comme PSJ dans une prochaine aventure... Cela pourrait être amusant de voir Pavlov, devenu mercenaires, se battre aux côtés des PJ alors qu'ils ont agressé Darezki...

DOSSIER D'INFORMATION

Sujet: Piotr DAREZKI

Date de naissance: 11 Juin 1935

Lieu de naissance: Proclaw

Père: Lech DAREZKI, Ouvrier métallurgiste

Mère: Irina POTOLESKI, Tisseuse professionnelle

Excellent chimiste, il travaille dans les laboratoires militaires de 1964 à 1983. En 1983, il se reconverti dans le syndicalisme et y mène une carrière brillante. En 1991, il est nommé "analyste technique" auprès du ministère de l'industrie pour mettre au point la stratégie de vente des entreprises d'état. Son emploi du temps actuel est le suivant (il est régulier et identique à celui d'il y a deux mois):

LUNDI:

M.Darezki quitte sa villa à 7h30 avec son escorte et se rend à son bureau (au ministère de l'industrie), il y arrive vers 8h15.

Il travaille ensuite jusqu'à 18h00, ne s'arrêtant qu'entre 12h30 et 13h30 pour déjeuner à la cantine du ministère.

A 18h00, le convoi le ramène chez lui, le trajet dure une heure en raison de la plus forte circulation.

MARDI:

M.Darezki se rend à son bureau dans la même plage horaire que le lundi (de 7h30 à 8h15).

A Midi, il quitte son travail et se rend en voiture au restaurant de l'hôtel Victoria pour y déjeuner à 12h30 avec le premier ministre.

A 14h30, le repas terminé, il rentre au bureau en 40 minutes.

Il travaille jusqu'à 19h00 puis rentre chez lui en une demi-heure.

MERCREDI:

De 8h00 à 10h00, il fait un petit Tennis à la villa avec des amis diplomates.

Il part pour son bureau à 10 heures et demi pour y être vers onze heures.

De midi et demi à treize heures trente, il déjeune à la cantine du ministère.

A 19h00, il reprend la route de sa villa et y arrive une demi-heure plus tard.

JEUDI:

Monsieur Darezki se rend à son bureau, il part à 7h30 et arrive vers 08h00.

A Midi, il part pour le restaurant de l'hôtel Victoria ou il déjeune à nouveau avec le premier ministre.

Le déjeuner se passe entre 12h30 et 14h30.

A 14h30, le convoi met une demi-heure pour le ramener au bureau.

A 19h00, il rentre chez lui en une demi-heure.

VENDREDI:

De 7h00 à 7h20, il se rend au bureau.

De 12h30 à 13h45, M.Darezki déjeune à la cantine du ministère.

Le convoi le ramène chez lui en partant à 19h00 du bureau pour être à la villa à 19h30.

SAMEDI:

Entre 8h00 et midi, M.Darezki se détend dans sa bibliothèque.

Il déjeune entre 12h00 et 13h30 à sa villa.

De 14h00 à 16h00, il joue au tennis avec des amis.

De 16h00 à 17h00, il est à la piscine de sa villa avec des amies.

Monsieur se promène ensuite pendant deux heures dans le jardin, en compagnie de ses gardes du corps.

Il dine à 19h00

DIMANCHE:

Il reste dans sa bibliothèque de huit heures à midi.

A midi, il prend son déjeuner jusqu'à 14 heures.

De 14h00 à 18h30, il est en réunion avec des hauts fonctionnaires.

A 19h00, le diner est servit, et il y a souvent des amis invités.

A DONNER AUX JOUEURS QUELQUESOIT LEUR CAMP.

Monsieur Darezki habite une grande villa avec piscine et tennis, elle est continuellement protégée par une vingtaine de policiers et militaires.

Il travaille au ministère de l'industrie dans lequel se trouve une trentaine de policiers.

Toutefois, dans ce dispositif policier important, certains hommes se distinguent:

-Vladimir Pchenko, chauffeur de la voiture de M.Darezki. Excellent conducteur, il est issu des unités anti-émeutes de la police polonaise.

-Igori Kavinski, d'apparence débonnaire, c'est un très bon inspecteur de police. C'est lui le chef de la sécurité de M.Darezki. Il est encore assez agile malgré ses 42 ans et sait encore manier son P-64.

-Gregori Pavlov, lieutenant de l'infanterie de marine polonaise, une des plus grandes unités de l'armée, son entraînement et sa robustesse le rendent très dangereux. D'autant qu'il ne quitte pas son P-64 et son Pm-84.

-Robert Simon et Bernard Thierry:

Ces deux gardes du corps français sont une addition récente au service de sécurité de M.Darezki, leurs qualités et défauts sont méconnus et leur armement semble être un PM Heckler und Koch pour le premier et un pistolet de même marque pour le second.

Nous avons parlé de la villa dans laquelle se trouvent ces hommes en plus des vingt autres lorsque M.Darezki est chez lui.

Ces gardes du corps supérieurs restent aussi au ministère avec lui.

Lors des trajets, M.Darezki prend place à l'arrière d'une Mercedes 500 SEL modifiée (suspension raffermie, moteur plus puissant etc...) conduite par Vladimir Pchenko à côté duquel se trouve le Lt Pavlov.

Une UAZ-469B roule devant la Mercedes, elle est conduite par un policier équipé d'un P-64. Deux autres policiers dont l'armement varie se trouvent à bord avec Robert Simon.

Une autre UAZ-469B suit la Mercedes à quelques mètres. Elle est aussi conduite par un simple policier, mais Igori Kavinski, Bernard Thierry et un autre policier sont aussi à bord de ce 4x4.

A NE DONNER AUX JOUEURS QUE S'ILS SONT LES KIDNAPPEURS.

ANNEXE 1 ARMEMENTS NOUVEAUX

1.1 PISTOLETS, REVOLVERS et PM

P64

3 200 FF



Pistolet standard de l'armée et de la police polonaise, cette arme d'assez bonne qualité utilise la cartouche soviétique de 9x18. Son mécanisme permet le tir en double et en simple action, mais son chargeur est un peu léger (6 cartouches). L'arme est fortement inspirée du Makarov soviétique et du PPK ouest allemand. La précision de ce PA n'est pas très bonne mais l'arme bénéficie d'une prise en main correcte, ce qui permet des sorties d'étui rapides.

ASTRA 680 .22 Magnum

2 800 FF



Idéale comme arme d'appoint, elle est plus puissante qu'un PPK en .22 LR et offre, comme tous les revolvers, un rapport poids/puissance des plus favorables. Son petit calibre permet de garnir le barillet avec huit cartouches de .22 Mag, ce qui fait de ce revolver une bonne seconde arme grâce à sa capacité (Il est toujours préférable d'avoir une arme plus fiable qu'un PA comme seconde arme). Son encombrement réduit est idéal pour une utilisation discrète.

TOKAREV TT33

4 500 FF



Ce pistolet lourd, d'origine soviétique est de fabrication robuste, ce qui lui permet d'être encore en service dans de nombreux pays, malgré son grand âge. Sa cartouche en 7,62x25P lui confère une puissance d'arrêt considérable ainsi qu'un pouvoir perforant impressionnant. Par conséquent, il représente, malgré son poids, un choix raisonnable lorsque l'on cherche de quoi stopper un véhicule avec une arme de poing. Ses huit cartouches peuvent être utilisées avec une précision moyenne.

MAKAROV

3 400 FF



Pistolet Soviétique datant des années 50, le Makarov est une copie approximative du Walther PP. Réalisé dans un acier de bonne qualité et avec des outils précis, il est une robustesse très convenable. Malheureusement, sa prise en main s'avère plutôt difficile car la poignée est un peu trop volumineuse. Il utilise la cartouche standard russe pour les PM et Pistolets, la 9x18. Son chargeur de 8 coups lui donne toutefois un atout lors de la comparaison avec le P64 de même calibre.

HECKLER & KOCH P7M8**3 900 FF**

Pistolet semi-automatique de grande marque, le P7M8 dispose d'un nombre de sécurité automatique assez important pour ne pas être dangereux, s'il est porté armé. Sa taille moyenne et son excellente prise en main lui permettent d'être très apprécié des forces de l'ordre d'outre-Rhin. Toutefois, sa capacité limitée (huit cartouches de neuf millimètres Parabellum) peut gêner un professionnel des missions dangereuses, car cela nécessite des changements de chargeur trop fréquents. Comme toutes les armes construites par Heckler & Koch, elle est fiable et solide.

HECKLER & KOCH P7M13**4 400 FF**

Version à crosse élargie du P7M8, le P7M13, comme son nom l'indique, utilise des chargeurs de treize coups, ce qui se fait malheureusement au détriment du poids et de la facilité d'utilisation. Moins dissimulable que son petit frère, il reste tout aussi agréable à la prise en main et sa précision comme sa fabrication demeurent. Il est beaucoup plus approprié que le P7M8 pour des utilisations intensives, nécessitant une grande puissance de feu. Pour les adeptes de la firme germanique (hélas rachetée par les Anglais de Royal Ordnance), c'est probablement le meilleur choix de PA qu'ils puissent trouver sur le marché. Toutefois, hormis les sécurités censées protéger un débutant, il dispose de beaucoup de limitations par rapport aux armes dites de "seconde génération", comme le Beretta 92F, le SIG P226, le Glock 17 (et ses nombreux avatars) et autres Star Mdl28 DA. Par choix personnel, et bien qu'appréciant les produits de cette marque (HK MP5A3, HK PSG1 etc...), je préférerais utiliser les armes plus simples à grande capacité tel que le Glock 17.

KORTH 9mm**27 500 FF**

Le Korth 9mm est un PA construit en très petit nombre. Il est très cher, mais réalisé avec une précision digne de l'orfèvrerie. En effet, la firme allemande, spécialiste des Revolvers de luxe, nous a concocté un PA précis, fiable, solide et simple. Tout compris, le Korth n'est pas un pistolet à usage réglementaire mais bien une arme de tir sportif. En effet, avec un chargeur de 10 coups et un prix excessif, il n'est pas adapté à un usage intensif par des tireurs souvent mal formés (policiers, militaires...). Fonctionnant en simple et en double action, il permet un tir stable à deux comme à une main. Le doux recul assure une visée stable sur plusieurs coups.

WZ63**4 300 FF**

PM standard de l'armée et de la police polonaise, sa conception lui permet d'être très stable en tir automatique, mais la cartouche de 9x18 soviétique semble un peu faible pour un PM. Du fait de l'absence d'un sélecteur de tir, un utilisateur stressé aura tendance à appuyer au maximum sur la queue de détente et donc, un tirera en automatique. En effet, il faut appuyer légèrement pour tirer en coup par coup. La poignée frontale peut se replier sous l'arme et on peut alors l'utiliser avec une seule main. De plus, une crosse repliable, se trouvant sur le dessus, permettra une utilisation effective jusqu'à 200 mètres lors d'un tir à deux mains.

Pm-84**4 500 FF**

Successeur du Wz-63, il a été conçu de façon plus logique que ce dernier. En effet, le Wz-63 provoquait un véritable gaspillage de cartouches et ne supportait pas plus de 5 à 10 000 cartouches avant de nécessiter un changement du canon et des parties mobiles (culasse et ressort), ce qui le rendait très coûteux. Le Pm-84 est doté d'un sélecteur de tir à trois positions, P pour le tir au coup par coup, Z pour la sûreté, et C pour le tir en rafale, sa structure plus robuste lui permet de supporter le tir de 20 à 40 000 cartouches avant de nécessiter un remplacement des parties mobiles (cela dépend de la fréquence des tirs en rafale, qui usent plus vite une arme). Un chargeur de 15 coups a été conçu mais il peut utiliser les chargeurs du Wz-63 à 25 et 40 coups.

AKR-74**6 900 FF**

Version raccourcie de l'AK-74, ce PM lourd est malheureusement très mal conçu, même si l'arme relève moins durant le tir que beaucoup de PM occidentaux en 9mm para. La ligne de visée courte, et la forte dispersion de la munition, sont peu adaptés (le canon court en est le principal responsable), pour un tir précis. Toutefois, comme avec l'HK53 (cf Mercenaires, livre de base), il présente l'avantage d'utiliser une cartouche de fusil et dispose ainsi d'une meilleure puissance, donc parfaitement adapté pour du tir de défense (entre 5 et 15 mètres). Lors du tir, et bien que la course de la culasse ait été réduite, le recul ne se fait pas abusivement sentir (merci au poids généreux et au canon court).

SKORPION Mdl61/Mdl64/Mdl68**7 600 FF**

De conception robuste et d'encombrement très réduit, ce PM est l'un des plus compacts du monde. C'est pourquoi, il a été adopté par de nombreux groupes terroristes et des gardes du corps. Originellement fabriqué en Tchécoslovaquie en .32 ACP et en 9x18 Sov., il est aussi produit en Yougoslavie en 9x19 Parabellum. Le calibre .380 ACP n'est pas présenté ici car le 9x19 offre les meilleures performances et le .32 ACP est le calibre le plus usité. Un chargeur de vingt coups d'encombrement réduit est monté dessus.

HECKLER & KOCH MP5K**7 400 FF**

Version courte du célèbre MP5 (K= Kurz), c'est un mini-PM agréable et dissimulable. Il est abondamment utilisé par les unités spéciales occidentales et par des agents de sécurité. En effet, sa puissance de feu est largement supérieure à celle d'un PA et son encombrement est des plus réduit. Le MP5K est fabriqué avec le même soin que le MP5 habituels et par conséquent, il est de bien meilleure qualité que le Skorpion, par exemple. Tous les chargeurs du MP5 lui conviennent mais les gardes du corps semblent préférer le chargeur de quinze coups moins encombrant.

1.2 FUSILS et MITRAILLEUSES

PMK DGN 60

4 400 FF

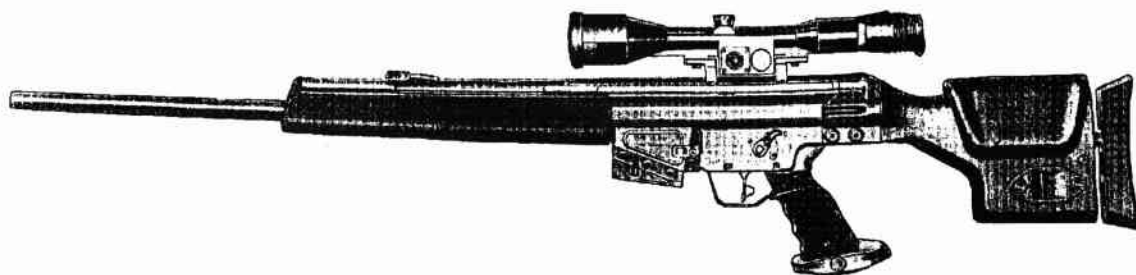


Version polonaise de l'AK47 avec un manchon lance-grenade aux normes polonaises (ce qui rallonge sensiblement l'arme). Le fusil PMK DGN60 est construit avec une rigueur digne de la tradition armurière de la Pologne faisant de lui une arme légèrement plus fiable que les armes d'origine soviétique. Pour le tir des grenades, un levier

permettant de bloquer la culasse a été monté et des cartouches ballistiques doivent être utilisées. En aucun cas l'arme ne doit tirer des grenades OTAN à diamètre interne de 22mm. Le PMK DGN 60 sans son manchon lance-grenade devient le PMK (similaire à l'AK 47) au prix de 3900 francs.

HECKLER & KOCH PSG-1

22 000 FF



Le fusil PSG-1 est dérivé du G3A3 de la même firme, pour un usage de précision. Ses performances avec la lunette PSG-1 Hensoldt sont excellentes, mais son réglage est limité à 600 mètres. Son fonctionnement en semi-automatique permet un

usage intensif. D'autant que les chargeurs OTAN en 7,62x51 sont compatibles et donc qu'une grande capacité peut être atteinte. On peut régler sa crosse de façon précise et adaptée à chaque tireur.

KALASHNIKOV PKM

33 000 FF



Utilisant la cartouche du Dragunov sur des bandes métalliques de 25 coups accrochables les unes aux autres, la mitrailleuse d'appui PKM dispose d'une puissance redoutable. Son poids important et sa

conception ingénieuse limitent le recul et la montée du canon en tir soutenu permettant une précision raisonnable pour une mitrailleuse. Son utilisation est fréquente dans les pays proches de l'URSS.

1.3 ACCESSOIRES DES ARMES

1.3.1 Chargeurs nouveaux:

Chargeurs et bandes de munitions (Poids à vide = Pds V, à plein = pds P)							
T	Coups	Pds V	Pds P	Prix	Cart.	Origine	Armes pouvant l'utiliser
-	6	80	140	120	9x18 Sov.	Pologne	P-64
-	8	120	216	200	7,62x25P	U.R.S.S.	TOKAREV TT33
-	8	95	175	160	9x18 Sov.	U.R.S.S.	MAKAROV
-	8	75	171	245	9x19	R.F.A.	HK P7M8
-	13	129	285	310	9x19	R.F.A.	HK P7M13
-	10	120	240	600	9x19	R.F.A.	KORTH 9mm
-	20	210	410	280	.32 ACP	Tchécos.	SKORPION Mdl 61
-	20	210	410	300	9x18Sov.	Tchécos.	SKORPION Mdl 64
-	20	230	470	330	9x19	Tchécos.	SKORPION Mdl 68
-	15	140	290	360	9x18 Sov.	Pologne	Pm-84 Wz-63
-	25	160	410	270		Pologne	
-	40	260	660	380		Pologne	
D	5	190	320	300	7,62x51	R.F.A.	HK PSG-1
-	25	100	725	100	7,62x54R	U.R.S.S.	KALASHNIKOV PKM

1.3.2 Nouvelles Munitions:

Désignation	Dimensions	Prix d'une boîte	Boîte de	Poids U
9x18 Sov.	9 x 18	150	50	10
7,62x25P	7,62 x 25	130	25	12
.22 MAGNUM	5,56 x 24	70	25	9

1.3.3 Divers:

Nous proposons ci-dessous des réducteurs de bruit (silencieux) qui complètent ceux proposés dans le module "la Valise Bleue".

N'oubliez pas qu'il faut utiliser des cartouches subsoniques (-2 aux dégats et une fois et demi le prix normal).

ARME	Longueur (cm)	Poids (gr)	Prix (FF)	Instal.	RA	DI
SIG P228	16	270	1250	1200	-2	-2
ASTRA 680	11	200	1200	1200	-2	-1
SKORPION Mdl 61/64	18	300	1380	-----	-2	-3
SKORPION Mdl 68	20	335	1560	-----	-2	-3
WALTHER PPK .32	10	160	1200	950	-2	-1
UZI Pistol	20	350	1460	1200	-2	-3
MINI-UZI	20	350	1460	1200	-2	-3
VIKING	22	370	1420	1250	-2	-3
GLOCK 17	17	280	1400	1550	-2	-2
COLT 1911 A1	20	355	1550	1400	-2	-3

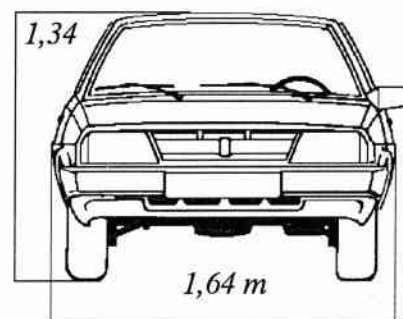
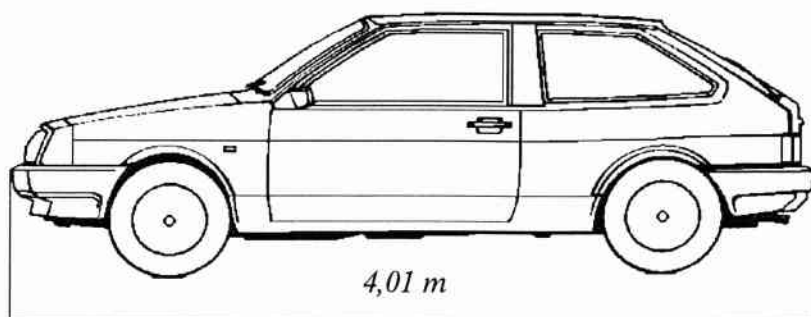
1.4 Caractéristiques des armes

NOM DE L'ARME	TYPE	E	TO	C TIR	MUNI	PDS	LNG	DGT	B.P.	C.P.	M.P.	L.P.	R	C	RA	DI	CART
P-64	PA	3	0	2	6	0,64	15,5	-1	0-2	8	18	45	2	---	+1	+2	9x18 Sov.
ASTRA 680 .22 Magnum (2")	R	1	0	2	8	0,65	17,5	-1	0-5	10	15	35	3	---	+2	+1	.22 MAG
TOKAREV TT33	PA	3	+1	2	8	0,85	19,6	0	0-6	15	30	55	2	---	-1	-1	7,62x25P
MAKAROV	PA	2	0	2	8	0,66	16,0	-1	0-3	10	20	50	2	---	0	+2	9x18 Sov.
HK P7M8	PA	1	-1	2	8	0,78	17,1	0	0-3	10	23	50	2	---	-1	+2	9x19
HK P7M13	PA	1	-1	2	13	0,85	17,1	0	0-3	10	23	50	2	---	+1	+1	9x19
KORTH 9mm	PA	1	-1	3	10	1,10	20,3	0	0-4	14	30	50	2	---	-1	0	9x19
SKORPION Mdl61	PM	3	0	2	20	1,59	51,3	-3	0-4	20	80	200	2	---	-3	-4	.32 ACP
				10-20			(26,9)		(0-5)	(10)	(25)	(50)			(-2)	(-3)	
SKORPION Mdl64	PM	3	0	2	20	1,61	51,3	-1	0-4	15	65	180	2	---	-3	-4	9x18 Sov.
				10-20			(26,9)		(0-5)	(10)	(20)	(40)					
SKORPION Mdl68	PM	3	0	2	20	1,62	51,3	0	0-5	20	90	200	2	---	-3	-4	9x19
				10-20			(26,9)		(0-6)	(12)	(30)	(55)			(-2)	(-3)	
WZ-63	PM	4	0	2	25	1,64	58,3	-1	0-4	15	70	200	2	---	-4	-5	9x18 Sov.
				10-20			(33,3)		(0-5)	(14)	(22)	(40)			(-3)	(-4)	
Pm-84	PM	3	0	2	25	1,90	58,4	-1	0-5	20	100	200	2	---	-4	-5	9x18 Sov.
				10-20			(37,5)		(0-7)	(16)	(30)	(50)			(-3)	(-4)	
AKR-74	PM	3	0	2	30	2,80	73,0	+1	0-8	15	50	250	2	C	-5	-7	5,45x39
				10-30			(49,4)		(0-10)	(15)	(30)	(100)			(-4)	(-5)	
HK MP5KA4	PM	3	-1	2	15	2,00	32,5	0	0-4	12	25	60	2	d	-3	-4	9x19
				2x3													
				10-20													
PMK	FA	3	0	2	30	4,35	87,0	0	0-10	55	105	320	2	B	-6	-8	7,62x39
				10-20			(77,0)		(0-12)	(40)	(65)	(130)			(-5)	(-7)	
PMK DGN-60	FA	3	0	2	30	4,48	98,0	0	0-10	55	105	320	2	B	-6	-9	7,62x39
				10-20													
HK PSG-1 (avec lun. PSG1)	FSA	2	-3	1	5	8,10	121,0	+1	0-50	180	450	600	2	D	-10	-14	7,62x51
KALASHNIKOV PKM	MM	4	0	10-30	Bande	8,40	116,0	+1	0-20	100	450	1000	5	---	-9	-13	7,62x54R

ANNEXE 2 NOUVEAUX VEHICULES

LADA SAMARA

35 000 FF

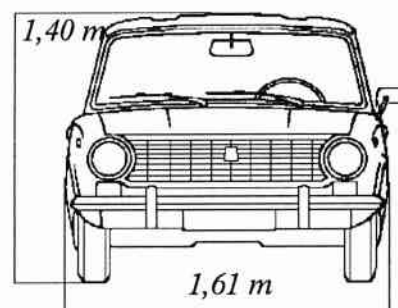
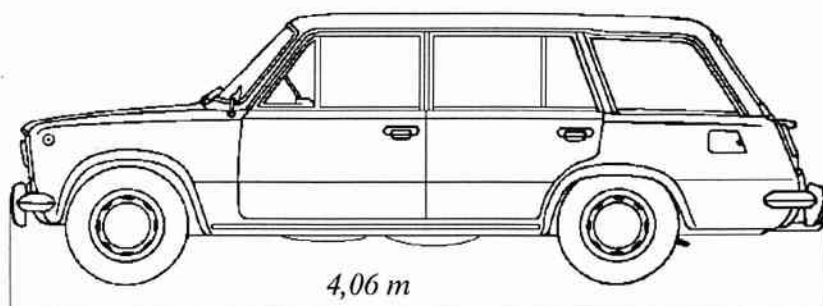


Développée par le bureau d'étude Porsche, la Samara se veut résolument moderne. Avec son moteur de 65 ch pour un poids de 920 kg, elle offre des performances presque convenables. Elle dispose de 4 vraies places (5 en se serrant un peu à l'arrière) et d'un coffre de 350 à 940 dm³ banquette rabattue. Avec une boîte de vitesse à cinq rapports AV

synchronisés, le niveau technologique semble avancé pour un modèle russe. En fait, la seule "amélioration" semble être la réduction de l'épaisseur des tôles pour gagner du poids, ce qui diminue la solidité de l'ensemble. On peut tout de même remarquer une amélioration de l'esthétique en comparaison avec ses grandes sœurs toutes carrées.

LADA/FSO 1200 Break

20 000 FF

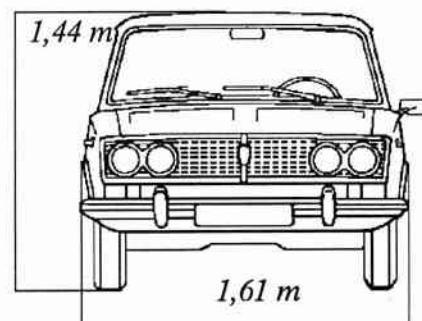
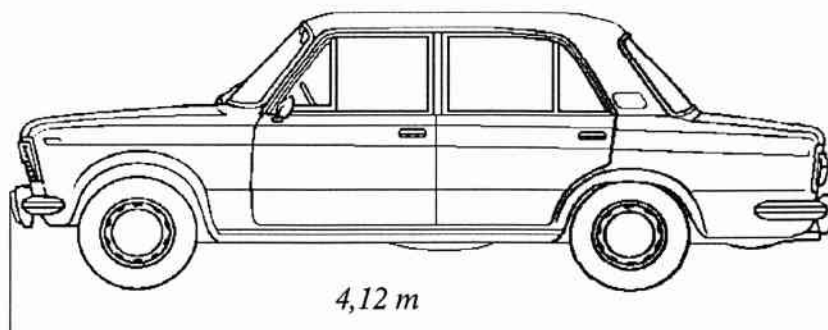


Lada et FSO (Polski) ont fabriqué et construisent encore de vieilles Fiat sous licence, auxquelles ils ont apportés de très faibles innovations. Le Break 1200, fort de ses 60 chevaux, offre des performances époustoufflantes (140 km/h pied au plancher!). Mais sa robustesse et son confort la rendent agréable (sauf que la direction non assistée ne facilite pas les

manoeuvres!!). Avec un coffre d'une capacité variable (360 dm³ à 1200 dm³), elle est assez bien adaptée à un usage semi-utilitaire et est assez populaire comme familiale. «Eric a testé l'épaisseur des toles en traversant un abrit bus, et en percutant un mur... ça va»

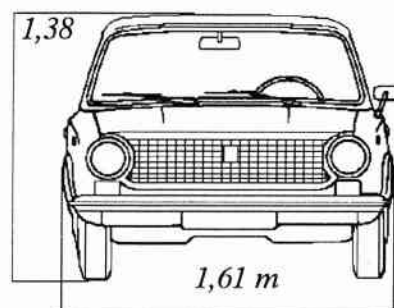
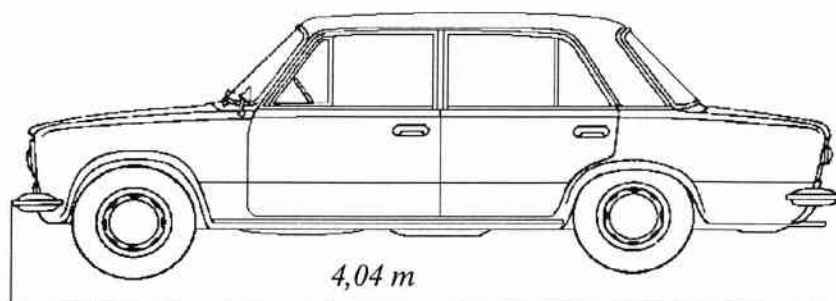
LADA/FSO 1500

27 000 FF



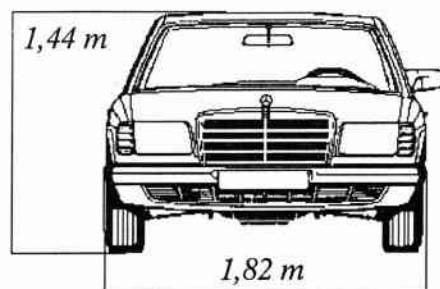
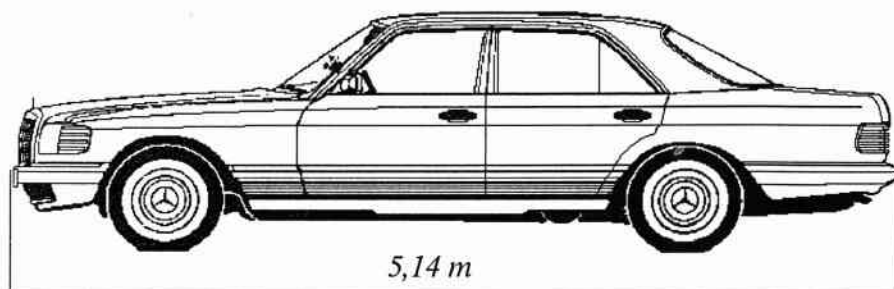
Modèle luxueux (selon les standards locaux), la 1500 est une berline puissante (75 ch), dotée de quatre phares, et même de feux de recul... Imaginez que la boîte de vitesse dispose de quatre rapports synchronisés et d'une marche arrière. Trêve de plaisanterie, ce véhicule est un veau apathique

représentatif du retard des pays de l'Est en matière de biens de consommation. Elle dispose d'un coffre de 385 dm³. Par contre, le chauffage permet de survivre en territoire quasi-arctique (-30°C dehors, +30 dedans, sans problème...)

LADA/FSO 1200S**18 000 FF**

Cette berline lourde et un peu puissante reste le modèle plus utilisé comme taxi dans nombre de pays appartenant à l'ancien bloc Est. Très évoluée (elle dispose même d'un allume cigare, imaginez le luxe et la technologie!!). Elle semble sortie des films italiens des

années 60. Avec un coffre de 385 dm³, elle peut prendre en charge les bagages de 4 à 5 personnes. Son moteur de 1200 cm³ est peu puissant (60 ch), mais il est increvable, ce qui offre un atout non négligeable dans des pays où les garages font cruellement défaut.

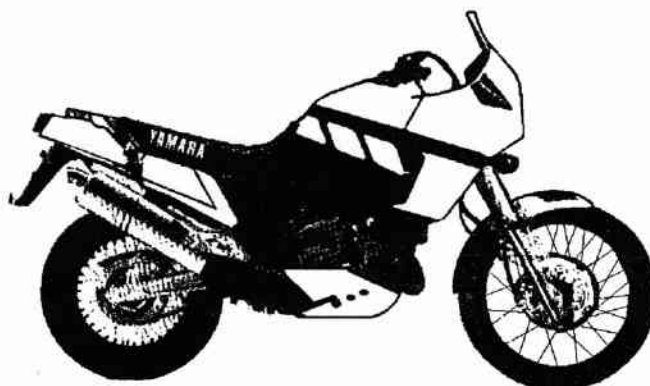
MERCEDES 500 SEL**570 000 FF**

Ce modèle des années 80 dispose du V8 Mercedes de l'époque, une cylindrée de 5 litres pour 240 ch. Berline de luxe, c'est une grande routière, à laquelle on peut reprocher la tenue de route en conduite

sportive, mais est-ce bien son utilité. Avec un coffre de 495 dm³, elle peut sans problème recevoir les bagages de 5 personnes.

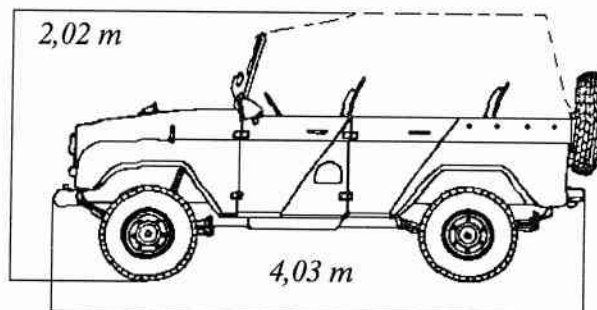
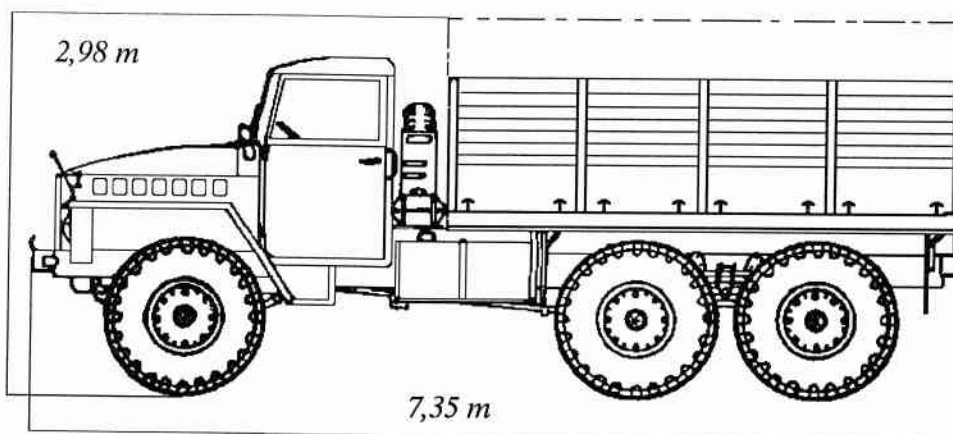
YAMAHA SUPER TENERE**52 000 FF**

Equipée d'un superbe bicylindre 4 temps de 750 cm³ pour 70 chevaux. La Super Tenere est stable, confortable et maniable. Le moteur souple permet des performances sur route et en tout terrain très correctes, faisant de cette moto un trail parmi les plus efficaces. Malgré la présence de trois disques de freinage, ce dernier se révèle un petit peu limité. Comme sur de nombreux trails, la hauteur de selle est un peu excessive pour un pilote de taille moyenne (1,75 m) et seuls les grands gabarits ne seront pas gênés par ce défaut.



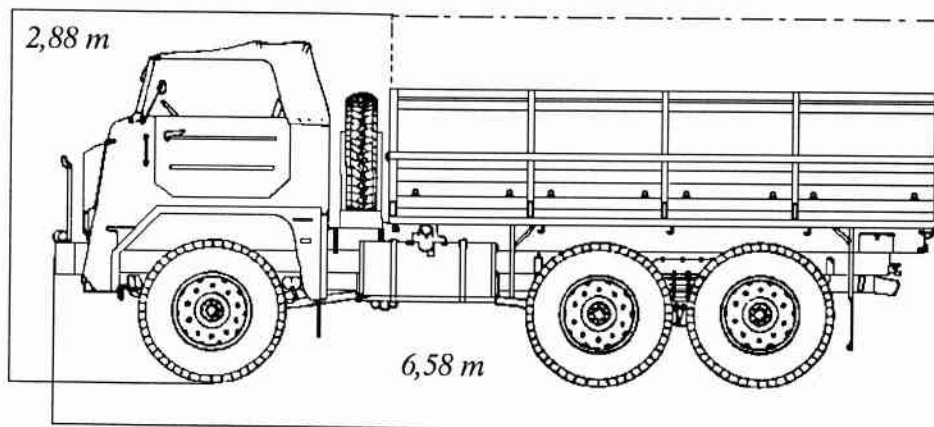
UAZ-469B**30 000 FF**

Véhicule léger 4x4, en dotation dans de nombreux pays de l'ex-Pacte de Varsovie et de l'ex-Union Soviétique, Iran, Irak, Syrie, Egypte, Cuba, etc... L'UAZ-469B est un bon tout terrain, capable de franchir des obstacles variés (guet de 70 cm de profondeur, marche de 45 cm, etc...). Elle peut emporter une personne à côté du chauffeur, trois sur la banquette arrière et éventuellement deux dans le compartiment arrière (en face à face). Sa charge utile est de 600 kg (comprenant les personnes à son bord), ce qui lui permet d'embarquer suffisamment d'équipement. Elle est large de 1,79 m.

**URAL-375D****160 000 FF**

Camion 6x6 russe équipé, comme il se doit, d'un régulateur interne de pression des pneus, il offre une capacité de charge de 4 tonnes en tout terrain et 4,5 tonnes sur route. Sa cabine avant dispose d'un bon chauffage et permet l'emport de deux passagers. le plateau arrière banché mesure 3,9 x 2,43 m et peut être équipé de deux bancs centraux assurant le transport de

12 à 18 hommes. La largeur du véhicule est de 2,69m (convoi exceptionnel en France). De très nombreuses versions sont actuellement en service dans la plupart des pays proche de l'ex-URSS (Citerne de 5000 l, porteur de lance-roquettes multiple, véhicule de décontamination, porteur de pont flottant, etc...).

STAR 660 M2**110 000 FF**

Le STAR 660 M2 est un camion 6x6 polonais qui dispose de capacités tout terrain à la limite du convenable (franchissement d'un guet de 0,5 m et d'une marche de la même hauteur). La Pologne, la Tchécoslovaquie et le Viet-nam, sont les pays qui

utilisent le plus ce camion. Large de 2,4 m, son plateau arrière mesure 3,8 x 2,1 m et permet le chargement de 4 tonnes sur route (2,5 tonnes en tout terrain). Il est possible d'embarquer sur le plateau 9 personnes sur 3 rangées de bancs placés dans le sens de la marche

Caractéristiques des véhicules:

VEHICULE	TYPE	CAS 0	CAS 1	CAS 2	CAS 3	CAS 4	CAS 5	CAS 6	MAX	RES	VILLE	90	120	PdV	POIDS
LADA SAMARA	4x2	-1	+1	+2	+1	+2	+1	+4	150	43	8,2	5,6	7,7	25	920
LADA/FSO 1200 break	4x2	0	+3	+2	+3	+3	+3	+6	140	45	9,9	8,0	10,8	30	995
LADA/FSO 1500	4x2	0	+2	+2	+2	+2	+2	+4	150	39	10,6	7,6	10,5	31	1030
LADA/FSO 1200S	4x2	0	+3	+2	+2	+2	+3	+5	140	39	9,9	7,0	9,9	29	955
MERCEDES 500 SEL	4x2	-2	+1	+1	+2	+2	+3	+4	225	90	22,0	11,3	13,5	44	1655
YAMAHA Super Ténéré	2x1	-2	-3	-1	-3	-1	---	-4	185	26	9,5	6,0	7,5	9	223
UAZ-469B	4x4	-2	+4	+3	+4	+4	+5	+4	100	78	21,0	14,0	17,0	46	1540
URAL-375D	6x6	-2	+6	+4	+5	+5	+8	+6	75	360	42,0	56,0	---	102	8400
STAR 660M2	6x6	-2	+7	+5	+6	+6	+9	+8	74	300	36,0	48,0	---	63	5700

3.5: Caractéristiques des grenades à fusil

Nom	Type	E	TO	Pds	J.R.	0-3	3-6	6-9	9-12	12 +	ZS	B.P.	C.P.	M.P.	L.P.	Pen.
Luchaire 58 AC-N	CC	3	-5	544	-4	+2	+0	-6	---	---	5	10-20	35	50	80	250
Luchaire 58 AC-S	CC	3	-5	499	-4	+2	+0	-6	---	---	5	10-20	40	60	100	250
Luchaire 58 AP/AV-N	CC/Frag.	3	-4	556	-4	+9	+8	+6	+4	+1	40	10-20	50	100*	250*	70
Luchaire 58 AP/AV-S	CC/Frag.	3	-4	511	-4	+9	+8	+6	+4	+1	40	10-25	70	150*	300*	70
Luchaire 58 Fumigène	Fum.	4	-3	500	---	---	---	---	---	---	---	10-30	70*	150*	300*	---
Luchaire 58 Eclairante	Ecl.	4	-3	500	---	---	---	---	---	---	---	10-30*	50*	120*	300*	---
MECAR HE-RFL-35x40	Frag.	3	-3	385	-2	+6	+3	+1	-1	-3	25	15-25	60	120*	250*	---
MECAR HE-RFL-35 Delay	Frag.	3	-3	317	-2	+6	+3	+1	-1	-3	25	10-25	70	140*	300*	---
MECAR HE-RFL-55 LR ^a	Frag.	4	-3	780	-6	+12	+11	+8	+6	+2	50	25-50*	120*	250*	630*	---
MECAR HE-RFL-55 LR ^b	Frag.	4	-3	825	-6	+12	+11	+8	+6	+2	50	25-50*	130*	300*	650*	---
F1/N-60	Frag.	6	-2	632	-2	+7	+5	+3	+0	-2	25	5-15	40	100*	240*	---

CC = charge creuse, * = utilisation en tir indirect, pen. = pénétration en millimètres dans une plaque d'acier à un angle 0°

ANNEXE 3 LES GRENADES A FUSILS

3.1: Présentation

Pendant de nombreuses années, on a cherché à multiplier la puissance du fantassin, sans pour autant devoir lui donner un fusil, un lance-roquette et une mitrailleuse. Donc, l'évolution s'est faite naturellement vers le fusil d'assaut d'abord, puis vers la grenade lançable par le fusil ensuite. Si l'occident (le "monde libre") a rapidement opté pour un manchon lance-grenade standardisé sur la plupart des fusils modernes, cela n'a pas été le cas dans les pays de l'Est. En effet, seules la Pologne et la Hongrie ont adopté le principe de la grenade à fusil, mais avec un standard différent de celui de l'OTAN.

L'intérêt majeur du principe du lance-grenade est double: le fantassin peut lancer une grenade plus loin ou disposer d'armes plus puissantes (notamment contre les véhicules blindés légers). Attention, les

grenades utilisables sont spécifiques et ne permettent pas le lancer à la main. Par conséquent, l'avantage des grenades à fusil est clair, lancer une grenade à fragmentation pesant cinq cent grammes (mais ayant l'efficacité d'une grenade de 300 grammes) à 250 mètres au lieu de 30...

Ce qui, d'un point de vue purement militaire offre un avantage non négligeable. Le fantassin armé de son M16, de sept chargeurs de 30 coups, de deux grenades à fusil anti-chars et deux anti-personnel n'a que 8,7 kg d'équipement et coûte moins cher qu'un soldat ayant un fusil, une mitrailleuse, et deux lance-roquettes. D'où une dispersion de la puissance de feu qui permet d'égaliser la valeur des pertes. En l'occurrence, il n'y a plus de cible prioritaire.

3.2: Règles d'usage

L'Aptitude à utiliser est toujours "Grenades", le tableau indiquant le résultat d'un jet doit être modifié de la façon suivante: -4 pour du bout portant, -2 pour une courte portée, 0 pour une portée moyenne, +4 pour un tir à longue portée. En effet, les grenades à fusil disposent des mêmes paramètres que leurs consocurs à mains auxquels viennent s'ajouter une portée et le cas échéant, une pénétration.

Par contre, la colonne concernant leur dissimulation a été supprimée (si la grenade peut être cachée facilement, cela est plus délicat pour le fusil lanceur) ainsi que celle concernant la cadence de tir.

De surcroît, il faut bien lire la description des grenades pour connaître leurs effets exacts.

Attention, si un fusil peut parfois tirer des grenades avec une munition normale, en aucun cas il ne devra tirer en rafale en même temps. L'installation de la grenade sur le fusil prend toujours 4 segments et le tir demande 3 segments de préparation (malus de 3) et 6 segments pour un tir sans malus. Notons de plus que les grenades à fusil ont presque toutes une fusée (détonateur) qui ne peut se déclencher qu'à partir d'une certaine distance, ce qui donne une distance à bout portant de 10 à 20 m et non de 0 à 20 m car entre 0 et 10 mètres, la grenade n'explosera pas.

Dernière précision, une grenade à fusil se fixe au bout du canon de l'arme, sur le manchon prévu à cet effet (qui fait souvent office de cache-flamme), et c'est la balle ou la cartouche qui la propulse.

3.3: Standards d'utilisations

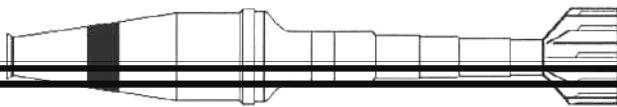
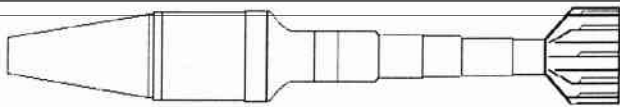
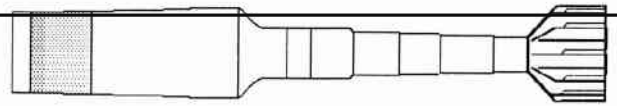
Pour simplifier la tâche des MJ, nous présentons ci-dessous une liste non exhaustive des armes pouvant tirer des grenades et le standard de ces dernières.

M16A1/M16A2 OTAN
FAMAS OTAN
STEYR AUG/ LSW . . OTAN
HK G3A3/G3A4 OTAN
RUGER AC556 OTAN
GALIL AR/ARM OTAN
CIS ULTIMAX OTAN
AR-10 OTAN

PMK DGN-60 Hongroises / Polonaises

3.4: Quelques grenades à fusils

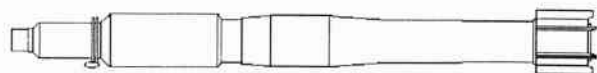
Règles aérodynamiques concernant les grenades en utilisation :



usage mixte Anti-Personnel/Anti-Véhicule ainsi que les grenades à Fragmentation. Dans le cas d'une explosion à l'intérieur d'un espace très restreint et fermé (arrière d'un transport de troupe, voiture blindée...), l'explosion provoque une onde de choc telle que, ajoutée aux ricochets des fragments, toute personne se trouvant dans le compartiment meure déchiquetée (sauf pour les PJ qui ne se retrouvent qu'à -8 PdV, soit dans le coma si le MJ est bon et généreux). Dans le cas d'un espace confiné plus ouvert (compartiment de train, voiture, arrière de camion bâché...), l'explosion ne fait que 6 points de dommage de plus.

Grenades au Standard OTAN:

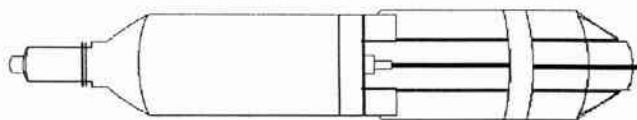
Grenade éclairante conçue de manière très efficace. Elle met 3 secondes pour opérer normalement, c'est à dire déployer son parachute et illuminer une zone de 240 m de diamètre pendant 20 secondes. L'intensité lumineuse est bonne mais le combustible éclairant diffuse une sorte d'aura jaune-verte désagréable rendant difficile l'identification des uniformes et des personnes à plus de vingt mètres sans une aide supplémentaire

MECAR HE-RFL-35x40 BTU:**3 500 FF**

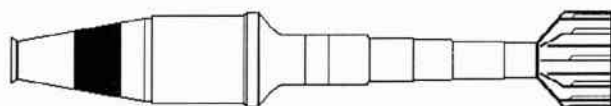
Grenade à fragmentation de faible puissance, elle offre l'intérêt majeur de ne pas projeter de fragments vers l'arrière et d'avoir une faible zone de sécurité. Ce qui permet un tir tendu à quinze mètres sans risque pour le tireur. Dans le cas d'un tir à bout portant sur une personne (au delà, la précision est insuffisante), celle-ci meurt si elle est touchée dans le torse (poitrine, Abdomen et bassin) ou dans la tête (cou et tête). Si la personne dispose d'un gilet de protection sur la partie touchée, jeter les dégâts de la grenade (1d12+x) et ajouter 6 points avant d'effectuer la réduction de dégâts que procure la veste pare-balles. D'une longueur de 29 cm et d'un diamètre de 35 mm, elle est conçue pour être tirée avec des munitions normales en 5,56 et en 7,62 OTAN.

MECAR HE-RFL-35x40 Delay BTU 4 000 FF

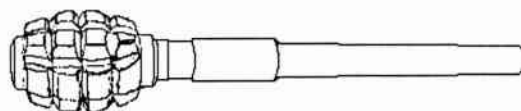
Même modèle que la HE-RFL-35x40 mais avec une fusée à retardement (4s.) au lieu d'une fusée d'impact (d'où le nom de "delay" pour retard). Ce qui veut dire que la grenade peut percer une porte d'appartement en bois ou une vitre avant d'exploser. En contrepartie, lors d'un tir direct sur une personne, la grenade n'explosera pas tout de suite (les dégâts normaux d'un coup au but seront applicables, avec +2). Par contre, cette grenade peut être utile en Jungle ou en Forêt car elle peut traverser des feuillages sans exploser. D'une longueur de 24 cm et d'un diamètre de 35 mm, elle peut être tirée par toutes les armes disposant d'un manchon lance-grenade de 22 mm (standard OTAN).

MECAR HE-RFL-55-LR**11 000 FF**

Issue d'une recherche avancée visant à remplacer les mortiers légers par une grenade à fusil ayant un moteur fusée lui permettant d'atteindre une portée de plus de 600 mètres, ainsi qu'une forte probabilité de tuer dans un rayon de 15-20 m, la MECAR HE-RFL-55-LR offre des capacités proches de celles d'un obus de mortier de 60 mm (avec toutefois une portée plus réduite) pour un poids d'environ 800 grammes (le mortier pèse 7 à 12 kg à lui seul...). Pour tirer à plus de 200 m, il est conseillé d'appuyer le fusil sur le sol. Deux lignes de caractéristiques sont fournies dans le tableau, la première, appelée HE-RFL-55 LR^a correspond au tir avec un fusil en 5,56, la deuxième, HE-RFL-55 LR^b vaut pour un fusil en 7,62 OTAN. C'est une arme puissante, a déconseiller aux joueurs. Sa longueur est de 30 cm et son calibre est de 55mm.

FN-Luchaire 58 AC-N/-S**4 500 FF**

Grenade anti-char de la même famille que les précédentes, Elle est équipée d'une fusée d'impact et d'une charge creuse (qui expulse à l'explosion un jet de métal fondu vers l'avant) capable de perforer 250 mm de blindage sans dégâts latéraux dépassant 9 mètres. Ce type de grenade ne fait que des dégâts marginaux à l'intérieur d'un véhicule blindé. Toutefois, les dégâts internes sont de 1d12 +1 par 10 mm de capacité de perforation subsistante. C'est à dire, si la grenade perce une voiture normale pour rentrer dans le moteur, il y aura +23 aux dégâts, de même, si elle rentre dans l'habitacle, les passagers subiront tous 1d12+24 de dégâts par brûlure. En effet, plus l'épaisseur de protection parcourue par le jet de métal en fusion est grande, moins ce dernier sera chaud lors de l'entrée dans une zone sensible (compartiment moteur, Habitacle etc...). La plupart des véhicules léger ont une épaisseur de toles de moins d'un millimètre, mais avec l'espace entre les plaques, cela correspond à environ 4 millimètres (que l'on arrondit à 10). Elle mesure 38 cm de long pour un calibre de 58mm.

Grenade Hongroise/Polonaise**F1/N-60****2 400 FF**

Grenade anti-personnel standard de l'armée polonaise est des forces de défense hongroise, la F1/N-60 montre des qualités bien en deçà de ses contreparts occidentales. C'est une "merde", il faut utiliser un lanceur de type LON-1 (cf Pmk DGN60) avec des cartouches ballistiques, la fusée fonctionne à l'impact et les dégâts sont relativement faibles par rapport au poids du projectile. Le tir direct sur une cible à bout portant produit les mêmes effet qu'avec la MECAR HE-RFL-35x40 BTU sauf que le tireur prend des éclats car il est dans la zone de sécurité et que la grenade projette des fragments partout (pas très perfectionnée...). Longue de 27 cm et d'un diamètre de 55 mm, ce n'est jamais qu'une grenade à main dont on a changé la fusée et à laquelle on a ajouté un tube stabilisateur.

ANNEXE 4 LES GILETS PARE-BALLES

4.1: leçon technique

Relativement récemment, des fibres aramides (Kevlar et dérivés) ont été mises au point. Ces composés offrent une souplesse et une résistance au choc peu commune. Ils furent rapidement utilisés en aéronautique. Puis un américain, policier de son état, eut l'idée d'utiliser la fibre Kevlar pour se protéger des balles. Il réalisa donc un gilet disposant d'un certain nombre de couches de fibres tressées et l'essaya sur lui-même (en se tirant une balle de .38 Special +P à bout portant). Il survécut facilement à l'hématome causé par le projectile (après un court séjour à l'hôpital), et commença à vendre des gilets "pare-balles". Cette fibre aramide offrait une grande résistance contre tous les projectiles mais elle avait plusieurs inconvénients: sous l'effet de l'humidité, les fibres se distendaient, laissant plus facilement passer les projectiles. On pallia à ce défaut en enduisant le gilet d'un enduit en résine souple (ce qui limita sa durée de vie à 5-7 ans). De plus, après de nombreuses années, on se rendit compte que l'hématome causé par un projectile expansif (plomb) était plus dangereux à bout portant si l'on portait un gilet de protection balistique. En effet, la cage thoracique était enfoncée sur une profondeur suffisante pour perforer les poumons. Par conséquent,

on ajouta à l'intérieur des gilets des plaques d'acier dites "Anti-Trauma" visant à mieux répartir l'énergie reçue par la cible et donc permettre une plus grande survivabilité (certes, cela réduisit la mobilité mais en permettant de sauver de nombreuses vies).

Par la suite, des gilets dissimulables firent leur apparition, améliorant d'autant la survivabilité (en fait, toutes les études montrent que le nombre de blessés diminue lorsque les policiers ont un gilet apparent, mais le nombre de morts augmente car les "malfrats" visent la tête non protégée).

Une deuxième révolution apparut encore plus récemment, un matériau plus résistant fit son apparition (on l'utilisa d'ailleurs pour faire les voiles du "Ville de Paris"), le Spectra, plus léger que le Kevlar, qui offre de meilleures qualités pour la protection, qui s'use moins vite (8 à 12 ans de durée de vie) et est plus souple. Mais, là aussi, les plaques anti-traumas furent jugées nécessaires pour limiter les dégâts de façon réelle. Notons que les gilets en Spectra sont très peu répandus car ils sont actuellement réalisés de façon artisanale.

4.2: Utilisation des gilets "pare-balles"

Pour simplifier, nous présenterons un certain nombre de gilets de protection standardisés. En l'occurrence, nous avons pu constater que l'efficacité des gilets était différente selon le type de projectile utilisé, et que les gilets ne font que réduire les dégâts causés. En fait, une balle tirée sur une personne équipée d'une veste de protection peut n'avoir aucun effet lésionnel, mais cela est assez rare. Nous avons donc décidé que les gilets de protection balistique seraient définis comme suit:

-Un **type** (TY), un **modificateur à appliquer à l'Agilité** du porteur (AG, réduisant l'initiative sous l'agilité, tous les bonus aux Habiletés et Aptitudes utilisant cette caractéristique ainsi que les jets réalisés avec cette caractéristique, comme par exemple, effectuer un rouler-bouler...), un **facteur de dissimulation** identique dans son usage à celui des armes (DI), un **poids** en kilogrammes (Poids), une **réduction de dégâts** adaptée au type de projectile utilisé (ou au type d'arme, le cas échéant), un équivalent en mm d'acier pour la **protection contre les charges creuses** (Acier) et un descriptif des zones protégées. En effet, une balle percera plus facilement un gilet en kevlar qu'une plaque d'acier (il est difficile d'écarter les fibres de cette dernière, il n'y en a pas), par contre, les fibres tressées résistent mieux à la chaleur d'une charge creuse et donc correspondent à

une épaisseur supérieure en équivalence.

Sur la page suivante, vous trouverez les différents types de gilets avec une explication de l'usage habituel et le prix.

Pour simplifier, bien que la plupart des calibres permettent le tir de différents projectiles, il a été défini au départ que la munition utilisée pour le calcul des paramètres de chaque arme serait le modèle le plus courant. Vous trouverez donc sur la page suivante une liste des calibres avec le type de projectile utilisé. Lors d'un prochain supplément, nous définirons les règles permettant d'utiliser d'autres types de projectiles manufacturés ou rechargés manuellement (ce qui change beaucoup de choses).

Je tiens à préciser qu'un gilet est plus utile pour une personnalité n'ayant pas besoin d'une grande agilité que pour un professionnel qui souhaite généralement ne pas s'encombrer excessivement (en effet, mieux vaut ne pas être sur la trajectoire des balles plutôt qu'avoir à faire confiance à un "gilet en plastique").

4.3: Types de gilets pare-balles

-A: Gilet dissimulable en Kevlar, sans plaques anti-trauma, disponible aux alentours de 12000 francs.

-B: Même modèle que ci-dessus avec des plaques anti-trauma en acier et céramique offrant une meilleure protection. Pour un peu plus de 19000 francs, il est possible de s'en procurer un.

-C: Gilet plus épais que les modèles A et B, sa protection est bien plus efficace. Le prix varie de 17000 à 22000 francs selon le fabricant.

-D: Ajouter des plaques anti-trauma au modèle C moyennant 7 à 8000 francs de plus et vous obtenez une protection excellente (mais une souplesse diminuée).

-E: Gilet en combiné Spectra/Kevlar, simple et léger, dissimulable et souple, pour un prix de 30 à 45000 francs.

-F: Combiné Spectra/Kevlar doté de plaques anti-trauma moyennant une rallonge financière de 7 à 8000 francs et un sacrifice substantiel en matière de liberté de mouvement.

-G: Veste lourde militaire, non dissimulable, composée d'un certain nombre de couches de Kevlar disposé sur des plaques d'acier de 6,5 mm. Il offre une protection supérieure à celle des modèles précédents et dispose de quatre poches pour chargeurs. Son prix est tout autant supérieur, aux alentours de 55000 francs.

-H: Veste de police apparente, disposant d'un collier de protection pour le cou, fabriquée avec du Kevlar sur des plaques d'acier de 2 mm. Pas très maniable, mais efficace pour seulement 40000 francs.

-I: Tenue de déminage comprenant un pantalon de 4,5 kg (ne protégeant que la face avant des jambes), un col renforcé de 2 kg, un casque intégral blindé de 4 kg et une veste lourde de 9,5 kg. Le tout coutant la modeste somme de 140000 francs.

4.4: Calibres et projectiles usuels

Nous allons ci-après présenter un certain nombre de calibres et indiquer le type de projectile utilisé dans les règles. Cependant, un certain nombre de calibre se trouve aussi dans le tableau bien qu'aucune arme l'utilisant n'ait été décrite, cela vous évitera d'avoir à les rajouter.

Calibre	Projectile
.22 LR	SP
.22 Magnum	JHP
.25 ACP	FMJ*
7,62x25P Tokarev	FMJ
.32 ACP	FMJ*
.357 Magnum	FMJ*
.38 Special / Special +P	FMJ*
.38 Super Auto	FMJ*
9 mm Parabellum (9x19)	FMJ*
9 mm Makarov (9x18 Sov.)	FMJ*
9 mm M39B (9x19)	FMJ*
.41 Magnum	JHP
.44 Magnum	JHP
.45 ACP	JSP
.223 Remington (M193)	FMJ
.223 OTAN (SS109)	FMJ
5,45x39	FMJ
7,5 mm Française	FMJ
7,62x39	FMJ

Calibre	Projectile
.308 Winchester (7,62 OTAN)	FMJ
7,62x54R	FMJ
8,58 RAI	FMJ
.460 Weatherby Magnum	FMJ
c12A balle	SP**
c12B chevrotine 9 grains	SP**
c12C chevrotine 24 grains	SP**
c12D Brenneke	SP**
c12E Slug	SP**
c12F Sauvestre	JSP**

*: le projectile a une forme cylindro-ogivale et non ogivale.

**: ceci représente un équivalent pour faciliter la lecture du tableau de protection se trouvant sur la page suivante.

Le tableau contient des lignes supplémentaires pour d'éventuelles améliorations futures.

4.5: Caractéristiques des gilets de protection

Le tableau ci-dessous regroupe les différents types de gilets vus précédemment.

TY	AG	DI	Poids	Réduction de dégâts selon le projectile							Acier	Zones protégées
				SP/JSP	HP/JHP	FMJ*	FMJ	AP	[A]	[B]		
A	-2	+4	1,3	-3 (+2)	-4 (+1)	-2	-1	0	-1	-2	10	a-b
B	-4	+3	2,4	-6	-7	-5	-4	-2	---	-3	20	a-b
C	-4	+3	2,5	-5 (+1)	-6 (+0)	-4	-3	-1	-2	-3	20	a-b-d-e
D	-7	+3	3,7	-8	-9	-7	-6	-3	---	-4	30	a-b-d-e
E	-3	+4	2,2	-6 (-2)	-6 (-3)	-5	-4	-2	-2	-4	20	a-b-d-e
F	-6	+3	3,4	-9	-10	-8	-7	-4	---	-5	30	a-b-d-e
G	-9	---	12,5	-14	-15	-14	-12	-9	---	-8	40	a-b-c-d-e-
H	-8	---	6,2	-11	-12	-12	-10	-6	---	-7	40	a-b-d-e-f
I	-11	---	20,0	-12	-13	-13	-11	-7	---	-12	30	a-b-c-d-e-f-g-h

TY= type de protection

AG= malus à l'Agilité du porteur

DI= facteur de dissimulation

Poids= poids en kilogramme

Réduction de dégâts selon le projectile= Indique pour chaque catégorie la réduction à appliquer aux dégâts. Si ces derniers sont égaux ou inférieurs à zéro, le projectile n'a rien fait.

SP/JSP, HP/JHP, FMJ*, FMJ, AP = voir le glossaire, les données entre parenthèses s'appliquent lors d'un tir à bout portant (le traumatisme est plus grave que si la balle avait percée le corps...)

[A]= réduction causée aux dégâts d'une arme blanche utilisée en attaque d'estoc

[B]= réduction de dégâts contre une grenade ou équivalent à fragmentation.

Acier= Equivalent en mm d'acier pour juger de l'efficacité contre une charge creuse

Zones protégées= zones couvertes par la protection:

- a: Poitrine de face et de dos
- b: Abdomen de face et de dos
- c: Bassin de face
- d: Cotés de la poitrine
- e: Cotés de l'Abdomen
- f: Cou
- g: Tête
- h: Devant des jambes

NOTES IMPORTANTES:

La cartouche M39B diminue de 3 l'efficacité d'un gilet en Kevlar et de 2 celle d'un autre (et ce en raison de sa chemise auto-lubrifiante).

Une cartouche FMJ* perce le gilet si après modification elle fait plus de 12 points de vie.

Une cartouche FMJ perce le gilet si après modification elle fait plus de 9 points de vie.

Une cartouche AP perce le gilet si après modification elle fait plus de 6 points de vie.

Une arme de catégorie [A] perce le gilet si ce dernier n'a pas de plaque anti-trauma et que les dégâts modifiés dépassent 3 points de vie.

ANNEXE 5 PORTRAITS

Dans nos modules précédants, nous n'avions pas réellement expliqué la présentation des visages. En voici donc les clefs. Comme vous avez du le comprendre, les portraits qui suivent permettent aux joueurs de visualiser les PSJ. Il est conseillé de photocopier les dessins qui suivent et de les donner à vos joueurs, au fur et à mesure de leurs rencontres. Pour plus de facilité, les personnages sont numérotés et seules les caractéristiques visibles sont indiquées aux joueurs qui auront tout loisir de compléter les vides.

Voici la liste des personnages sans joueurs avec leur numéro.

(1) Piotr DAREZKI

(2) Vladimir PCHENKO

(3) Gregori PAVLOV

(4) Igori KAVINSKI

(5) Robert SIMON

(6) Bernard THIERRY

(7) Olivier DENIS

(8) Maximilien DAVENPORT

(9) Thomas KLOENDORF

(10) Philippe DEMARCHAND

(11) Jean-Paul REMY



(1) Nom:

Prénom:

Taille: 1,67 m

Poids: 63 kg

Yeux: Noir

Cheveux: Grisonnants

Force: 08

Constitution: 10

Apparence: 10



(2) Nom:

Prénom:

Taille: 1,74 m

Poids: 78 kg

Yeux: Marrons

Cheveux: Noirs

Force: 13

Constitution: 11

Apparence: 10



(3) Nom:

Prénom:

Taille: 1,83 m

Poids: 87 kg

Yeux: Bleus

Cheveux: Blonds

Force: 12

Constitution: 14

Apparence: 11



(4) Nom:

Prénom:

Taille: 1,68 m

Poids: 86 kg

Yeux: Noirs

Cheveux: Noirs

Force: 12

Constitution: 15

Apparence: 07



(5) Nom:

Prénom:

Taille: 1,78 m

Poids: 82 kg

Yeux: Verts

Cheveux: Noirs

Force: 13

Constitution: 15

Apparence: 11



(6) Nom:

Prénom:

Taille: 1,84 m

Poids: 88 kg

Yeux: Noirs

Cheveux: Noirs

Force: 12

Constitution: 13

Apparence: 13



(7) Nom:

Prénom:

Taille: 1,87 m

Poids: 89 kg

Yeux: Verts

Cheveux: Bruns

Force: 12

Constitution: 15

Apparence: 11



(8) Nom:

Prénom:

Taille: 1,71 m

Poids: 69 kg

Yeux: Noirs

Cheveux: Bruns

Force: 09

Constitution: 12

Apparence: 11



(9) Nom:

Prénom:

Taille: 1,99 m

Poids: 107 kg

Yeux: Bleus

Cheveux: Blonds

Force: 14

Constitution: 13

Apparence: 12



(10) Nom:

Prénom:

Taille: 1,73 m

Poids: 68 kg

Yeux: Bleus foncés

Cheveux: Bruns

Force: 12

Constitution: 10

Apparence: 11



(11) Nom:

Prénom:

Taille: 1,64 m

Poids: 59 kg

Yeux: Verts

Cheveux: Chatains

Force: 10

Constitution: 12

Apparence: 09

POLOGNE

Capitale: VARSOVIE

Population: 38 500 000

PNB/Hab.: 7 250 \$ (39 875 FF)

Superficie: 313 000 km²

Langue: polonais

-Régime Politique: régime présidentiel, peu stable, faisant suite à plus de quarante années de dictature pseudo-communiste.

-Presse & Médias: de nombreux journaux ont fait leur apparition depuis la vague de pseudo-libéralisme qui a emporté avec elle le mythe du parti unique. Toutefois, la télévision d'Etat, même si les dirigeants ont été remplacés a tout simplement substitué à une propagande "communiste" une autre propagande, celle du libéralisme sauvage...

-Justice: le système judiciaire est le même que celui du communisme, mais les délits et crimes politiques ont été abrogés et la défense dispose de droits accrus.

-Police: malgré la dissolution des unités anti-émeutes (équivalent de nos CRS, mais théoriquement opposées idéologiquement), la police polonaise reste infestée de nostalgiques de la dictature exercée par le Général Jaruzelski, et par conséquent, certains officiers pensent avoir encore tous les droits.

-Défense: l'Union Soviétique, soucieuse de préserver son hégémonie a veillée à ce que les pays du pacte de Varsovie soient mal équipés et cela se ressent sur le matériel des forces armées polonaises. Avec un budget égal à 6,0% d'un PNB faible, la Pologne est contrainte d'effectuer une réduction sensible de ses effectifs si elle veut disposer d'un outil efficace. La plupart des unités se trouvent actuellement réduite de la taille d'une division (12 à 13 000 hommes) à la taille de Brigade (3 à 5 000 hommes). Toutefois, certaines unités sont réellement bien entraînées et aptes au combat, comme la brigade de défense côtière (ex-division d'assaut naval) de l'armée ou encore quelques escadrons de chasse. L'immense majorité du matériel lourd provient d'Union Soviétique et est quasiment obsolète. L'aviation dispose d'environ 200 appareils en état de marche, des MiG17, MiG21 et autre MiG23 dont l'efficacité, face à des appareils modernes (MiG29, Mirage 2000, F16, F15, Tornado ADV etc...) est négligeable. La Pologne s'est retirée du Pacte de Varsovie avant sa dissolution et est actuellement un pays "Neutre".

-Télécoms: les liaisons téléphoniques sont assez difficiles et l'International requiert le passage par une opératrice.

-Renseignement: la Pologne disposait d'un appareil policier très dépendant des informateurs et autres miliciens en civil pour le contre-espionnage. La plupart des tâches d'espionnage étaient confiées à un service placé sous le contrôle du KGB russe et par conséquent, l'état actuel des choses prive ce pays d'un organe réellement efficace d'espionnage.

-Transports: malgré les augmentations récentes des tarifs, les transports en commun restent très compétitifs. Les infrastructures routières et ferroviaires permettent des trajets relativement agréables.

-Santé: comme dans tous les pays de l'Est, les hôpitaux sont nombreux et le personnel médical aussi. Toutefois, les installations sont très souvent en mauvais état et un manque de médicaments se fait cruellement sentir. Heureusement, le personnel est respectablement qualifié.

-Forces Politiques: en dehors du "Parti Communiste", le syndicat "Solidarité" et ses différentes scissions occupent le terrain. Aux dernières élections, le Parti de l'Alliance Centriste, Solidarité, le parti Paysan et la droite modérée ont obtenu environ 64% des suffrages, laissant 34% aux "ex-communistes".

-Enseignement: avec un taux d'alphabétisation de 98%, la Pologne figure dans les pays de tête. De surcroît, le régime communiste aidant, un grand nombre de diplômés sont disponibles. Une trop forte tendance à l'endoctrinement politique a fait que les connaissances en histoire sont souvent faussées.

-Religion: à peu près 95% de la population a été baptisée selon le rite catholique, toutefois, seuls trente ou quarante pour cent de la population sont pratiquants (à la limite de l'intégrisme...)

-Heure: le pays entier utilise l'heure GMT + 1, il n'y a pas d'horaire d'été.

-Economie: l'industrie locale produit des armes légères (en majorité de conception russe), des hélicoptères, des véhicules particuliers (FSO/Polski, soit des vieilles FIAT sous licence), des camions, des navires civils et militaires, ainsi que du matériel agricole.

Difficulté pour trouver:

(A) des faux papiers, (B) des armes, (C) de la drogue

VILLE	A	B	C		VILLE	A	B	C
VARSOVIE	4	3	3		Katowice	6	7	8
Gdansk	3	3	3		Lublin	6	7	9
Poznan	5	6	4		Walbrzych	5	5	6
Wroclaw	5	4	5		Tarnow	6	4	6
Cracovie	5	4	4		Bydgoszcz	5	5	6
Bialystok	7	6	6		Bielsko-Biala	7	8	8
Olsztyn	7	8	7					
Szczecin	7	7	7		Reste du pays	7	7	9

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

B: +1 pour un PM/FA, +2 pour un F/FSA, +3 pour MI et plus, +4 pour un FP.

C: -3 pour des drogues "douce", +1 pour l'héroïne, +3 pour la Cocaïne.

POUR UNE

Achevé d'imprimer le 17 Juin 1992

Imprimerie SPOT
318 rue St Pierre
13005 Marseille

Dépot légal
2^{ème} trimestre 1992

EDITEUR:
FLEO s.a.r.l.
S.S.: 9, Bd Piot 13008 MARSEILLE
Courrier: 25, rue de caze 13007 MARSEILLE

**Encore un nouveau module pour
"Mercenaires", mais quel module:
en plus d'un scénario jouable en
duplex, c'est une véritable
extension du jeu, améliorant
encore la qualité de celui-ci:
des règles sur les Gilets
pare-balles, sur les Grenades à
fusils, et un nouveau descriptif
de pays: la Pologne,
Et toujours, de nouveaux
équipements (armes, voitures...)**

PRIX: 83 FF