

Échec et mat

Cette mission est prévue pour un à quatre personnages de rang recrue et/ou agent. Le numéro 9 de Graal et la Mission n° 3 Echec au Roi (dont cette mission est la suite) sont nécessaires.

Briefing : mardi 14 août 1990, 10h (Londres)

Une fois de plus, les agents sont conviés à se rendre dans le bureau de M. Pour une fois, le grand patron n'est pas bougon et il semble même plutôt joyeux.

"Messieurs, aujourd'hui est un grand jour. Comme vous le savez, l'organisation T.A.R.O.T. nous a causé depuis sa création de nombreux problèmes. Pourtant, lors de notre dernière confrontation, nos agents (vous, peut-être ?) ont découvert d'intéressants indices."

M lance alors sur son bureau un billet d'avion Londres-Zurich (daté du 1^{er} février 1990 et au nom d'Imin Zeoul) et un dépliant touristique de la station de sports d'hiver d'Engelberg, en Suisse.

"Ces documents ont été découverts dans le compartiment de train d'un individu que nous sommes parvenu à identifier comme Nsei Mbenga, le leader de la Section Renseignement de T.A.R.O.T. Nous avons donc contacté la Section R afin qu'ils entreprennent une surveillance serrée d'Engelberg.

Leur dernier rapport hebdomadaire fait mention de messages radios suspects concernant un événement devant se produire cette semaine. Ils ne nous ont pas recontactés depuis. Pour ma part, je pense qu'une opération d'importance se prépare à Engelberg. A vous de vous en assurer. Si c'est le cas, arrangez-vous pour que T.A.R.O.T. ne nous ennuie plus à l'avenir. Bonne chance, messieurs !"

NB : Les agents disparus sont Albert M^c Pherson (744) et Jim Collins (1122).

Matériel

Comme à son habitude, Q rejoint les agents dans le bureau de M. Il a déjà préparé tout ce dont ils auront besoin :

- une ceinture à monnaie,
- une paire de chaussures d'évasion,
- une paire de chaussures à lame de semelle,
- une mallette MS67g,
- une mallette leurre aux rayons X,
- un stylo à acide,
- un briquet à halothane,
- la dernière trouvaille de Q : un récepteur radio capable de détecter la provenance de l'émission (affichage de la direction et de la distance sur un écran digital),
- des cartes de crédit, chéquier, espèces en suffisance.

NB : Les agents peuvent à tout moment commander un véhicule à Q qui leur fera parvenir dans les plus brefs délais. Il leur suffira pour cela de passer un coup de fil à leur vieil oncle...

NB : Une dépense de Points d'Expérience est nécessaire pour obtenir un supplément de matériel.

L'intrigue

L'événement mentionné par M est une réunion au sommet des responsables de T.A.R.O.T. dans leur base secrète d'Engelberg. Cette mission n'a en fait d'autre attrait que la poursuite des Cerveaux de T.A.R.O.T. et le démantèlement de l'organisation pour faire place dans l'avenir à une organisation criminelle autrement plus dangereuse (et bondienne !) : le S.P.E.C.T.R.E. (cf JD+ n° 4).

La réunion des responsables de T.A.R.O.T. a pour but de préparer un plan visant à discréditer les Services Secrets (tant ceux de l'Ouest que ceux de l'Est) aux yeux des citoyens du monde et cela afin d'obtenir une plus grande marge de manoeuvre pour les actions criminelles menées par l'organisation. Chacun des responsables a préparé un plan qu'il doit soumettre au groupe qui lors de la réunion sélectionnera le meilleur.

Voyage Londres-Zurich

Si les agents choisissent de voyager par avion, il leur faudra 1h30 pour rejoindre Zurich. S'ils choisissent le train, il leur faudra 16h30 pour rejoindre Berne, puis 1h en voiture pour arriver à Zurich. Si tout le trajet est effectué en voiture, il durera 10h.

Voyage Zurich-Engelberg

Cette partie du voyage ne peut se faire qu'en voiture. La première portion du trajet (de Zurich à Lucerne) est rapide : un quart d'heure. La seconde portion est une route de montagne qui relie Lucerne à Engelberg. Ce trajet est effectué en une demi-heure.

Engelberg

Engelberg est une charmante station de sports d'hiver située au pied du Titlis. Malgré la saison estivale, les activités y fleurissent (tennis, VTT, randonnées, etc.) et les agents n'auront aucun mal pour trouver à se loger.

S'ils enquêtent un minimum auprès des habitants, les agents peuvent découvrir sans mal que deux Anglais ont logés un moment à l'Hôtel des Cimes. Sur place, on leur apprendra qu'un ami (il connaissait leurs noms) de ces touristes est passé régler la note et prendre leurs bagages. Sa description correspond à celle de Nsei Mbenga.

Chapeau melon...

Des agents du M.I.5 sont également en mission à Engelberg. Leur présence à l'extérieur du territoire national s'explique par le fait qu'ils poursuivent une cambrioleuse de haut vol (Lady Victoria Lynn Richmond) a dérobé en Angleterre des plans "Top Secret" d'une importance capitale. De part leur rang, Steed, Purdey et Gambit ont obtenu de Mother (le chef du M.I.5) de les laisser la poursuivre en Suisse. C'est pourquoi ils l'ont suivi jusqu'à Engelberg dans l'espoir de découvrir le commanditaire du vol.

Le relatif manque de discrétion de Steed risque de le faire bien vite remarquer par les agents du M.I.6 (Jet de PER au FD 4 à chaque fois que les agents sortent de jour). Une rencontre avec les agents du M.I.5 peut également se produire lors de la surveillance du chalet de T.A.R.O.T.

Il est fort conseillé de favoriser la rencontre des agents avec Steed et ses assistants. En effet, malgré l'incontestable valeur des agents de Sa Majesté (God save the Queen !), il leur sera difficile de venir seuls à bout du nombre impressionnant de Cerveaux rassemblé à Engelberg.

NB : Steed, Purdey et Gambit voyagent à bord d'une Range Rover.

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
+1	3	75	127	525	3	9

Le message radio : jeudi 15 août, 15h

- Fahrer, Fahrer, Kaiser spricht.
- Kaiser, Fahrer verkürzt.
- Der Karren. 8 Uhr. Abend.
- Verstanden, Kaiser.
- Chauffeur, Chauffeur, Empereur parle.
- Empereur, Chauffeur écoute.
- Le Chariot. 8 heures. Soir.
- Compris, Empereur.

Ce message, énoncé en Allemand, est un ordre du Directeur à un agent de Zurich qui doit aller chercher à la gare Le Chariot (Nicholas Burke) à 20h et l'amener au chalet d'Engelberg.

NB: Si Le Chariot était malencontreusement intercepté (et que cela soit une réussite ou non), Le Directeur comprendrait sur le champ que les supérieurs de ses prisonniers ont envoyé une nouvelle équipe sur les lieux. La garde serait encore renforcée au chalet. A titre indicatif, les valeurs de "Fahrer" sont celles d'un garde et il conduit une Mercedes 380 SEL.

Le chalet d'Isa Nakahara

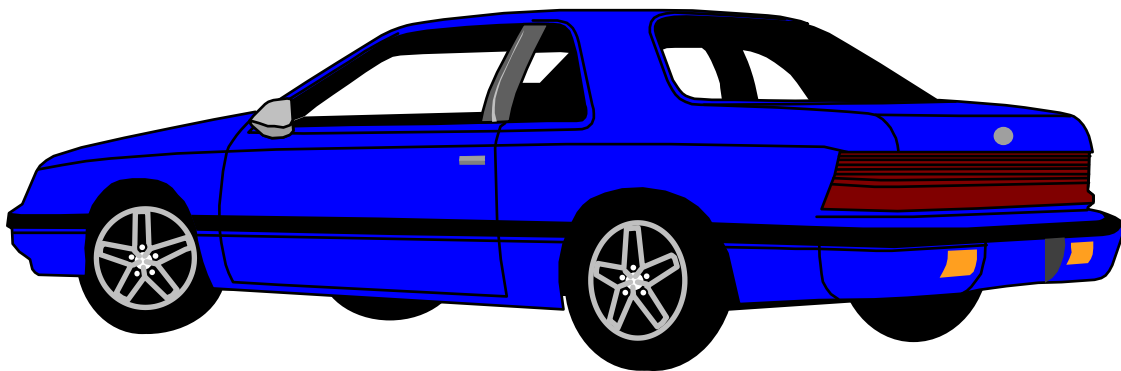
L'appareil de Q amène les agents jusque dans les hauteurs d'Engelberg, non loin d'un chalet situé à la limite du village. La boîte aux lettres indique I. Nakahara. Le bâtiment a deux étages. Si les agents sonnent à la porte, ils seront reconduits le plus poliment possible par un majordome (en fait un garde).

Si les agents insistent vraiment, ils seront introduits dans un salon où Isa Nakahara les attend. L'intérieur de la maison est luxueusement meublé et le chalet semble pouvoir accueillir de nombreux invités. L'accueil sera des plus froids et les agents devront se justifier.

Toutefois, si l'un d'eux réussit un Jet de PER au FD 1, il remarquera une curieuse décoloration de l'une des pierres de la cheminée. Poussée, cette pierre donne accès à l'ascenseur qui mène au complexe souterrain de T.A.R.O.T.

NB : Le chalet est protégé par un système d'alarme silencieuse (Jet de PER au FD 2 pour le découvrir, Jet d'Electronique au FD 3 pour le neutraliser). L'alarme est donnée dans la pièce 6 du complexe sous-terrain.

NB : Un garage attenant au chalet abrite les véhicules des dirigeants de T.A.R.O.T. Ce sont : une Aston Martin Lagonda, une Cadillac Seville, une Ferrari Berlinetta Boxer 512i, une Ferrari Mondial 8, une Maserati Biturbo et une Porsche 928S (Burke n'a pas amené sa Ford Thunderbird et Mbenga est venu avec Skorpios).



Le complexe sous-terrain

On y accède par l'ascenseur caché qui donne dans la cheminée de la pièce principale du chalet. Les murs sont en métal uniforme, sauf exception. Les portes s'ouvrent vers le haut grâce à un bouton de commande. Son plan est donné en annexe.

Légende :

1) Couloir

Il est éclairé par le plafond. L'ascenseur y débouche.

2) Salle de garde

Un nombre de gardes (à l'appréciation du MJ) y séjourne en permanence. Des lits et des tables sont installés dans une partie de la pièce.

3) Cellules

L'une est vide, l'autre contient 744 et 1122. 744 a été la victime d'une tentative de lavage de cerveau. La tentative a échoué, mais 744 a été profondément affecté et il est apathique depuis cette épreuve. 1122 n'est pas en pleine forme, mais il est

toutefois en mesure d'aider ses collègues. Les cellules s'ouvrent depuis la salle 2 grâce à un dispositif électronique.

4) Laboratoire d'Isa Nakahara

Il contient toute sorte de matériel, des instruments de chimie, une bibliothèque remplie d'ouvrages scientifiques, etc. Un coffre fort dissimulé derrière une classification périodique renferme des documents sur les travaux d'Isa Nakahara (jet de Crochetage Serrures/Coffres au FD 3 pour l'ouvrir).

5) Salle de réunion

C'est une immense salle hexagonale. Elle contient une table rectangulaire sur laquelle sont disposées neuf lames de tableau en face de neuf fauteuils de cuir. Les murs (sauf les murs nord et est) sont munis de tentures. Le mur nord est également muni d'un écran vidéo géant. La réunion débutera ici le vendredi 17 à 10h pour se terminer tard le soir.

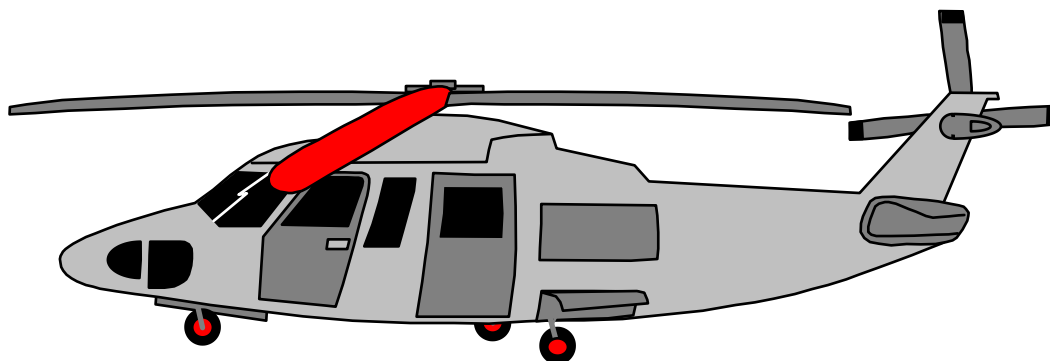


6) Salle de contrôle

Elle contient de nombreux appareils électroniques (radio, radar, etc.).

7) Passage souterrain

Un escalator mène à un hélicoptère souterrain dont le plafond s'ouvre vers le ciel. Il abrite un Bell AB47G.



Fin de la mission ?

Quoi que fassent les agents, il est vital que L'Empereur, au moins accompagné de L'Ermite, puisse prendre la fuite (les autres les couvriront) à bord de l'hélicoptère vers Zurich, puis vers l'Ouganda (pays natal de Mbenga) dans l'avion privé de Skorpios.

Les agents devraient alors immédiatement contacter Londres. S'ils n'y pensent pas, le MJ peut insister là-dessus. Prévenu, M pourra faire savoir quelques heures plus tard aux agents la destination de L'Empereur (grâce à la collaboration de l'Armée de l'Air suisse). A ce moment, ce sera à eux de jouer.

NB : Un agent travaillant pour le M.I.6 est sensé attendre les agents à leur arrivée à Entebbe pour les guider dans le pays et faciliter leur tâche. C'est 546, un freelance (voir le *Livre des Règles* page 112). 546 n'est toutefois pas un mercenaire. Il se nomme Semaj Dnob.

NB : Le voyage en avion de Zurich à Entebbe dure 5h30.

Arrivée en Ouganda

La raison de la fuite en Ouganda de L'Empereur et de L'Ermite est la suivante : L'Ermite, en tant que chef de la Section Renseignement de T.A.R.O.T., était chargé de la garde de tous les documents les plus secrets ayant trait à l'organisation. Il les a donc cachés dans un coin perdu au fin fond de son pays natal, dans un repaire situé près des Chutes Kabarega. C'est pour récupérer et détruire ces documents (noms de tous les agents de T.A.R.O.T., etc.) que Mbenga et Skorpios se sont rendus en Ouganda plutôt que dans un pays où l'intervention des agents aurait été plus difficile.

En arrivant à Entebbe, les agents n'auront que peu de retard sur Skorpios et Mbenga. En effet, Skorpios a pris le temps de contacter le seul homme paraissant capable d'arrêter les agents : Jaws ! (Ce dernier opérait pour le compte de T.A.R.O.T. à Nairobi, au Kenya.)

Dès leur arrivée à l'aéroport, les agents seront accostés par Dnob (qui a reçu une description physique d'eux). Ce dernier, pressé, leur apprendra que Mbenga et Skorpios sont partis vers le nord. Si les agents n'ont pas demandé de véhicule à Q, ils devront s'entasser dans la Jeep de Dnob ou louer une seconde voiture.

La poursuite finale

Il n'existe pas de route reliant Entebbe aux Chutes Kabarega. Le terrain est relativement plat (l'Ouganda est un pays de plateaux) et la seule végétation est la savane. On peut parcourir la distance de 300 km en 4h en restant prudent. Si ce n'est pas le cas (le conducteur dépasse le 75 km/h), un Jet de Sécurité au FD 5 est nécessaire toutes les demi-heures. Un échec signifiera une crevaison, un éclatement de pneu ou tout ce que le MJ désire.

Pendant tout le trajet, Jaws, au volant d'une Jeep, tentera par tous les moyens (il a été payé très cher) d'arrêter les agents. Cela devrait suffisamment retarder les agents pour qu'ils n'arrivent que juste à temps pour voir sortir Mbenga et Skorprios (une mallette à la main) d'une grotte surplombant les chutes d'eau et devant laquelle est garée une Jeep.

Au MJ d'imaginer la scène finale (fusillade meurtrière, chantage de Skorprios qui menace de se jeter à l'eau en emportant tous ses secrets avec lui, ultime intervention de Jaws débouchant sur une poursuite à pied le long de la falaise bordant les chutes, etc.).

NB : La grotte est piégée avec des explosifs. L'explosion est déclenchée par un système de détection infrarouge. Si quelqu'un entre (même Mbenga ou Skorprios - ils ont déclenché un système à retardement de l'intérieur), tout s'écroulera d'un coup, bouchant l'entrée et occasionnant une Blessure Grave à l'imprudent (ou une Blessure Moyenne si la victime réussit un Jet de DEX au FD 4).

NB : Seul un véhicule 4x4 (Jeep ou Range Rover, par exemple) peut se déplacer sans problème dans la savane.

Caractéristiques de la Jeep :

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

NB : Des joueurs astucieux pourraient avoir l'idée de poursuivre L'Empereur et L'Ermite par la voie des airs. Dans ce cas, la fin de l'aventure serait bouleversée. Au MJ d'improviser une fin plausible et spectaculaire !

Note

Si le MJ le souhaite, certains des leaders de T.A.R.O.T. peuvent s'échapper. Ils pourront alors apparaître dans de futurs scénarios en tant que Méchants Principaux ou encore en tant que nouveaux membres de S.P.E.C.T.R.E. T.A.R.O.T. en tant qu'organisation criminelle n'existera cependant plus.

Annexe 1 : PNJ principaux

Achmal Al Korba (La Maison Dieu)

FOR : 11 DEX : 12 VOL : 11 PER : 11 INT : 10

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (10/21), Alpinisme (9/20), Combat à Distance (14/25), Combat au Corps-à-corps (9/20), Conduite Auto (12/23), Déguisement (6/16), Démolition (9/19), Electronique (7/17), Furtivité (12/23), Interrogation (9/19), Nautisme (6/17), Pilotage (10/21), Sixième Sens (8/18), Torture (11/21).

Talents : Premiers Soins.

Taille : 1,80 m

Poids : 77 kg

Age : 32 ans

Apparence : Normale

Points de Célébrité : 135

Points de Survie : 9

Vitesse : 2

Endurance : 30 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 71-95 kg

Cap. Course/Nage : 40 min

Armes : Uzi

Champs d'Expérience : Chimie, Droit, Droit International, Sciences Militaires, Sciences Politiques, Wargames.

Faiblesses : Dépendance de la Drogue, Sadisme.

Background : Voir le *Livre des Règles* page 119.

Giovanni Di Fortelli (Le Pendu)

FOR : 9 DEX : 13 VOL : 12 PER : 14 INT : 11

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (9/20), Charisme (12/24), Combat à Distance (9/22), Combat au Corps-à-corps (6/15), Conduite Auto (8/21), Crochetage Serrures/Coffres (9/22), Electronique (8/19), Equitation (5/18), Jeu (11/25), Nautisme (8/21), Pickpocket (10/23), Science (4/15), Séduction (12/24), Sixième Sens (8/20), Usages Locaux (9/23).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,70 m

Poids : 71 kg

Age : 39 ans

Apparence : Attirante

Points de Célébrité : 85

Points de Survie : 6

Vitesse : 3

Endurance : 30 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 40 min

Armes : Beretta 6,35 mm

Champs d'Expérience : Beaux-Arts, Collections Rares, Economie/Affaires, Golf, Joaillerie, Toxicologie.

Faiblesses : Appât du Gain, Démon du Jeu.

Background : Voir le *Livre des Règles* page 119.

Marcel Dupré (La Mort)

FOR : 12 DEX : 10 VOL : 10 PER : 12 INT : 11

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (11/22), Alpinisme (12/23), Charisme (10/20), Combat à Distance (14/25), Combat au Corps-à-corps (13/25), Conduite Auto (10/21), Déguisement (8/19), Démolition (13/24), Furtivité (13/23), Plongée (8/19), Séduction (11/21), Sixième Sens (11/22), Torture (12/22), Usages Locaux (8/20).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,85 m

Poids : 94 kg

Age : 34 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 80

Points de Survie : 7

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 71-95 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Armes : Colt Python

Champs d'Expérience : Botanique, Chimie, Médecine/Physiologie, Toxicologie.

Faiblesses : Attirance pour les Membres du Sexe Opposé, Sadisme.

Background : Voir le *Livre des Règles* page 120.

Boris Deminovitch (Le Jugement)

FOR : 9 DEX : 10 VOL : 14 PER : 10 INT : 11

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (10/19), Charisme (9/23), Combat à Distance (10/20), Combat au Corps-à-corps (9/18), Conduite Auto (9/19), Cryptographie (9/20), Déguisement (9/20), Electronique (13/24), Interrogation (10/21), Nautisme (9/19), Pilotage (9/19), Science (7/18), Séduction (7/18).

Talents : Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,63 m

Poids : 60 kg

Age : 38 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 105

Points de Survie : 6

Vitesse : 2

Endurance : 32 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 45 min

Armes : Makarov 9 mm

Champs d'Expérience : Economie/Affaires, Informatique, Médecine/Physiologie, Sciences Politiques.

Faiblesses : Dépendance de l'Alcool, Ophidiophobie.

Background : Voir le *Livre des Règles* page 120.

Lady Victoria Lynn Richmond (La Roue de la Fortune)

FOR : 8 DEX : 14 VOL : 12 PER : 13 INT : 10

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (9/20), Alpinisme (14/24), Charisme (13/25), Combat à Distance (4/17), Combat au Corps-à-corps (6/14), Conduite Auto (9/22), Crochetage Serrures/Coffres (15/29), Déguisement (5/15), Electronique (11/21), Equitation (3/15), Furtivité (14/26), Jeu (7/20), Pickpocket (15/29), Plongée (7/18), Science (5/15), Séduction (14/26), Sixième Sens (7/18), Usages Locaux (10/23).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,67 m

Poids : 56 kg

Age : 33 ans

Apparence : Sensationnelle

Points de Célébrité : 98

Points de Survie : 7

Vitesse : 3

Endurance : 30 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 40 min

Armes : Colt Pocket .25

Champs d'Expérience : Beaux-Arts, Chimie, Collections Rares, Droit, Génie Mécanique, Informatique, Joaillerie, Ski, Tennis.

Faiblesses : Appât du Gain, Attirance pour les Membres du Sexe Opposé.

Background : Voir le *Livre des Règles* page 120.

Major Nicholas Burke (Le Chariot)

FOR : 13 DEX : 10 VOL : 13 PER : 11 INT : 12

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (11/22), Alpinisme (8/21), Combat à Distance (13/23), Combat au Corps-à-corps (12/25), Conduite Auto (9/19), Cryptographie (10/22), Démolition (12/24), Furtivité (12/25), Interrogation (10/21), Jeu (7/18), Nautisme (10/20), Pilotage (9/19), Plongée (9/20), Sixième Sens (9/20), Usages Locaux (8/19).

Talents : Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,87 m

Poids : 103 kg

Age : 42 ans

Apparence : Normale

Points de Célébrité : 99

Points de Survie : 9

Vitesse : 2

Endurance : 30 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 71-95 kg

Cap. Course/Nage : 40 min

Armes : Ruger Super Blackhawk

Champs d'Expérience : Football (américain), Génie Mécanique, Hockey sur Glace, Sciences Militaires, Sciences Politiques, Wargames (il joue parfois avec Al Korba).

Faiblesses : Claustrophobie.

Background : Voir le *Livre des Règles* page 121.

Nsei Mbenga (L'Ermite)

FOR : 9 DEX : 12 VOL : 15 PER : 13 INT : 11

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Combat à Distance (11/20), Combat au Corps-à-corps (14/26), Conduite Auto (10/22), Crochetage Serrures/Coffres (6/18), Cryptographie (12/23), Electronique (11/22), Furtivité (9/24), Interrogation (11/22), Science (8/19), Sixième Sens (10/22), Torture (14/27), Usages Locaux (8/21).

Talents : Premiers Soins.

Taille : 1,77 m

Poids : 94 kg

Age : 37 ans

Apparence : Stricte

Points de Célébrité : 95

Points de Survie : 5

Vitesse : 3

Endurance : 36 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 55 min

Armes : Luger Parabellum P-08

Champs d'Expérience : Chimie, Médecine/Physiologie, Sciences Politiques, Toxicologie.

Faiblesses : Démon du Jeu.

Background : Voir le *Livre des Règles* page 122

Dr. Isa Nakahara (Le Bateleur)

FOR : 7 DEX : 10 VOL : 12 PER : 14 INT : 15

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Charisme (8/20), Combat à Distance (5/17), Combat au Corps-à-corps (3/10), Conduite Auto (6/18), Electronique (15/30), Equitation (10/23), Nautisme (4/16), Plongée (8/16), Science (15/30), Séduction (7/17).

Talents : Néant.

Taille : 1,58 m

Poids : 50 kg

Age : 36 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 65

Points de Survie : 5

Vitesse : 3

Endurance : 30 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : A

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 40 min

Champs d'Expérience : Astronautique, Biologie/Biochimie, Botanique, Chimie, Criminologie, Génie Mécanique, Informatique, Médecine/Physiologie, Toxicologie.

Faiblesses : Néant.

Background : Voir le *Livre des Règles* page 122.

Karl Ferenc Skorprios (L'Empereur)

FOR : 12 DEX : 14 VOL : 14 PER : 13 INT : 13

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (13/26), Charisme (13/27), Combat à Distance (13/26), Combat au Corps-à-corps (14/26), Conduite Auto (12/25), Crochetage Serrures/Coffres (10/24), Déguisement (12/25), Electronique (12/25), Equitation (8/21), Furtivité (13/27), Interrogation (13/26), Jeu (9/22), Nautisme (8/21), Pickpocket (13/27), Pilotage (8/21), Science (10/23), Séduction (11/24), Sixième Sens (14/27), Torture (12/25), Usages Locaux (9/22).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,82 m

Poids : 79 kg

Age : 43 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 70

Points de Survie : 11

Vitesse : 3

Endurance : 32 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 71-95 kg

Cap. Course/Nage : 45 min

Armes : SIG-Sauer P230

Champs d'Expérience : Astronautique, Beaux-Arts, Economie/Affaires, Génie Mécanique, Golf, Informatique, Jeux de Réflexion, Sciences Militaires, Sciences Politiques, Squash, Tennis, Wargames.

Faiblesses : Appât du Gain.

Background : Voir le *Livre des Règles* page 123

Hommes de main de T.A.R.O.T.

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

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Combat à Distance (8/16), Combat au Corps-à-corps (10/17), Conduite Auto (6/14), Furtivité (3/11).

Vitesse : 2

CD à Mains Nues : A

Points de Survie : 1

Armement :

Lüger Parabellum P-08 (+ crosse d'épaule si possible)

Stylet

Jaws

FOR : 18 DEX : 10 VOL : 13 PER : 9 INT : 5

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (13/27), Charisme (2/15), Combat au Corps-à-corps (14/32), Conduite Auto (4/13), Furtivité (12/25), Sixième Sens (4/11).

Talents : Néant.

Taille : 2 m

Poids : 128 kg

Age : 31 ans

Apparence : Stricte

Points de Célébrité : 137

Points de Survie : 10

Vitesse : 2

Endurance : 30 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : D

Cap. Charge : 195-215 kg

Cap. Course/Nage : 40 min

Armes : Ingram M10

Mâchoire (voir background)

Champs d'Expérience : Néant.

Faiblesses : Néant.

Background : Voir le *Livre des Règles* page 131.

John Steed

FOR : 9 DEX : 9 VOL : 15 PER : 12 INT : 13

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (6/15), Charisme (14/29), Combat à Distance (5/15), Combat au Corps-à-corps (8/17), Conduite Auto (7/17), Déguisement (4/17), Equitation (3/16), Furtivité (4/19), Sixième Sens (11/23), Usages Locaux (13/25) - Royaume Uni -.

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,74 m

Poids : 83 kg

Age : 45 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 131

Points d'Héroïsme : 11

Vitesse : 2

Endurance : 36 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 55 min

Armes : Parapluie-épée

Melon blindé

(CD +1, Dgn +2)

Champs d'Expérience : Cricket, Jeux de Réflexion, Sciences Militaires.

Faiblesses : Gentleman (voir background).

Background : Voir Graal n° 9 page 34.

Purdey

FOR : 10 DEX : 14 VOL : 13 PER : 10 INT : 12

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (13/25), Alpinisme (5/16), Charisme (13/26), Combat à Distance (9/21), Combat au Corps-à-corps (11/21), Conduite Auto (3/15), Déguisement (5/17), Equitation (4/15), Furtivité (5/18), Pilotage (4/16), Plongée (2/14), Science (3/15), Sixième Sens (8/19), Usages Locaux (7/17).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,75 m

Poids : 71 kg

Age : 26 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 35

Points d'Héroïsme : 10

Vitesse : 3

Endurance : 30 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 40 min

Armes : Beretta 6,35

Champs d'Expérience : Criminologie, Mode.

Faiblesses : Néant.

Background : Voir Graal n° 9 page 34.

Mike Gambit

FOR : 9 DEX : 11 VOL : 10 PER : 12 INT : 13

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (8/18), Alpinisme (3/12), Charisme (7/17), Combat à Distance (7/20), Combat au Corps-à-corps (10/19), Conduite Auto (6/17), Crochetage Serrures/Coffres (5/16), Equitation (2/13), Furtivité (5/15), Jeu (3/15), Pickpocket (3/14), Science (7/20), Séduction (5/13), Sixième Sens (6/18), Usages Locaux (5/17).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,81 m

Poids : 82 kg

Age : 29 ans

Apparence : Attirante

Points de Célébrité : 33

Points d'Héroïsme : 8

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Armes : Walther PPK

Champs d'Expérience : Chimie, Criminologie, Droit, Toxicologie.

Faiblesses : Néant.

Background : Voir Graal n° 9 page 34.

Jim Collins, 1122

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

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Combat à Distance (7/13), Combat au Corps-à-corps (9/16), Conduite Auto (6/12), Crochetage (7/14), Cryptographie (3/8), Déguisement (4/9), Démolition (5/10), Electronique (5/10), Interrogation (7/12).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,81 m

Poids : 90 kg

Age : 28 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 38

Points d'Héroïsme : 2

Vitesse : 1

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : A

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Armes : Néant (désarmé par les gardes)

Champs d'Expérience : Informatique.

Faiblesses : Liens Affectifs.

Background : Jim Collins a suivi le circuit habituel pour entrer dans les Services Secrets. Après ses études, il effectua son service militaire, puis il fut sollicité par le M.I.6 et accepta de mener une vie certes dangereuse, mais pleine de d'imprévus et d'aventure. Sa première affectation à la Section R lui donna une grande satisfaction.

Jim Collins est une recrue très prometteuse. En effet, il dispose d'une solide formation de base qui ne demande qu'à être approfondie. L'expérience sur le terrain devrait faire de lui un bon agent.

Semaj Dnob, 546

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

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Alpinisme (2/9), Charisme (6/13), Combat à Distance (2/8), Combat au Corps-à-corps (4/12), Conduite Auto (3/9), Démolition (2/8), Interrogation (3/9), Jeu (1/7), Pickpocket (5/11), Pilotage (1/7), Sixième Sens (2/8).

Talents : Premiers Soins.

Taille : 1,75 m

Poids : 76 kg

Age : 33 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 93 (Afrique)

Points d'Héroïsme : ∞ (cf background)

Vitesse : 1

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : A

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Armes : Nambu Type 14

Champs d'Expérience : Toxicologie, Ski.

Faiblesses : Acrophobie, Attirance pour les Membres du Sexe Opposé, Claustrophobie, Démon du Jeu, Arachnophobie, Ophidiophobie, Superstition.

Background : Semaj Dnob serait sans doute ce qu'on appelle une nuisance pour les agents du M.I.6. En effet, ses compétences, bien que nombreuses, sont maîtrisées de façon très superficielle. De plus, il présente un certain "génie de la gaffe".

Cependant, Dnob est sans doute l'homme le plus chanceux que la Terre ait jamais portée (on le surnomme d'ailleurs "Veinard"). Il se sort des situations les plus désespérées de façon spectaculaire et inattendue (souvent involontairement d'ailleurs). En termes de jeu, cela se traduit par une réserve virtuellement infinie de Points d'Héroïsme. Ces points doivent essentiellement être utilisés de façon défensive, mais peuvent en cas de situation critique pour les agents du M.I.6 être sacrifiés à une action d'éclat loufoque, mais (bizarrement) efficace.

Annexe 2 : plan du complexe sous-terrain d'Engelberg

