LE PROJET BZ-22

I. Background

Les savants soviétiques ont mis au point un nouveau gaz : le BZ-22 qui accélère de façon extraordinaire la désagrégation de la matière. Ce gaz a été dissimulé à l'intérieur ampoule d'une simple électrique. apprenant cela, Nadia Malinov a décidé de se faire de l'argent. Grâce à un complice : Igor Stanislas, elle fait engager une bande d'escrocs qui volent l'ampoule. Mais le chef du gang, Ivan Dimitriov veut négocier lui-même l'ampoule. En apprenant cela, Nadia charge le nain Vladimir Finrovitch de supprimer Ivan. Ce que ses hommes ne savent pas, c'est que Malinov est un agent du KGB.

Si vous ne comprenez pas tout, ne soyez pas inquiets, tout s'expliquera au fur et à mesure.

II.Briefing

L'un des PJ est convoqué dans le bureau de **Tanner**. Ce dernier lui apprend que dans les jours qui suivent une convention internationale sur les progrès techniques doit se tenir à Leningrad (à moins que vous préfériez St Petersbourg). Le PJ aura la couverture de savant britannique et aura pour mission de noter ce qui lui paraîtrait anormal car il semblerait que les services secrets soviétiques aient mis au point une nouvelle arme particulièrement dangereuse. Entre les conférences, le PJ devra mener une vie normale et éviter de se faire remarquer. Q lui remet une montre-magnétophone.

III.Leningrad

La convention a lieu du 20 au 30 novembre et c'est le 19 que le PJ arrive à Leningrad. Il est logé dans un hôtel en compagnie de la délégation britannique et des savants d'autres pays. La journée, il assiste aux réunions sans rien noter d'anormal. L'après-midi du 25, il v a relâche et le PJ a l'occasion de visiter la ville.

Après s'être baladé, il décide de rentrer en empruntant le métro. Il est seul dans la rame avec un homme grand, habillé de sombre, les cheveux en brosse et le regard intelligent. Soudain, le métro s'arrête et les veilleuses de sécurité s'allument. L'homme commence alors à discuter avec le PJ en russe puis en anglais. Il lui demande du feu et le PJ a juste le temps de voir une étrange lumière dans le regard de l'homme avant que celui-ci lui tire dessus à bout portant à travers son manteau. Le PJ tombe alors dans le coma. Appliquer une effet CO sans effectuer de tirage.

Si des MJ scrupuleux trouvent ce passage trop dirigiste, libres à eux de concevoir une autre mise en scène. l'essentiel étant que le PJ voit son adversaire avant de sombrer dans le coma sous l'impact de la balle.

Le tireur est Igor Stanislas et s'il vient de tirer sur le PJ c'est que le destin a voulu que ce dernier soit le sosie d'Ivan Dimitriov. Dans le cas où le PJ serait un personnage féminin, il suffit de remplacer Dimitriov par une femme prénommée Tanya.

Identité : Igor Stani	slas			
For	Dex	Vol	Per	Int
9	6	9	8	7

Compétences :

Conduite automobile (9/16) - Alpimisme (9/18) - Combat à distance (7/14) - Corps à corps (9/16) -Crochetage (7/13) - Furtivité (7/16)

Apparence	Points célébrité	Points héroïsme	Vitesse	Classe Dégâts
Bonne	33	0	1	В

Equipement:

Luger P08

Informations:

Il est l'ami de Nadia Malinov dont il est amoureux depuis des années même si elle l'a toujours considéré comme un frère et non comme un ami. Il exécutera sans discuter tout ce qu'elle lui demandera.

Les autres PJ seront convoqués dès le 26 dans le bureau de **Tanner** qui les informera de ce qui est arrivé à leur collègue. Persuadé que cette tentative d'assassinat est liée à quelque chose que l'agent a découvert, Tanner envoie une seconde équipe sur place pour découvrir la vérité.

Il est possible de rendre visite au PJ à l'hôpital mais il ne sortira de son coma que le 17 décembre. D'ici là ses collègues ne pourront pas découvrir grand chose car il n'y a aucune piste à suivre. Pendant son inconscience le PJ répétera à plusieurs reprises : « J'ai compris ses yeux ». Pendant la semaine qui suivra le réveil du PJ, il devra encore passer une semaine à l'hôpital avant de se retrouver toutes ses capacités. Il sera interrogé par la police soviétique qui ne dira rien sur son enquête. Il pourra par contre profiter de la compagnie d'une charmante infirmière : Natacha Dasaev.

Identité : Natacha Dasaev					
For	Dex	Vol	Per	Int	
3	6	4	7	6	
Compétences :					
Charisme (6/10) - C	onduite automobile (2	2/8) - Expression arti	stique (3/7) - Médecii	ne (7/10)	
Apparence	Points célébrité	Points héroïsme	Vitesse	Classe Dégâts	
Séduisante 23 0 1 A					
Champs d'expérience :					

Médecine / Physiologie

Faiblesses:

Liens affectifs - Peur des rats

Informations:

Natacha est une personne des plus charmantes. Toujours prête à se dévouer pour les autres et toujours de bonne humeur, elle est particulièrement appréciée par les malades dont elle doit s'occuper. Si on rajoute à cela son physique des plus agréable, il n'y a aucune raison qu'un PJ masculin n'ait pas envie de mieux la connaître.

Si le PJ se montre charmeur, Natacha acceptera de passer une soirée en sa compagnie à sa sortie de l'hôpital.

IV. Soirée avec Natacha

C'est le 22 décembre que le PJ peut enfin sortir de l'hôpital. Il sera alors complètement remis. S'il a invité Natacha, celle-ci lui proposera de passer la soirée dans un bar restaurant : le Hibou Rouge. Il serait souhaitable que les autres PJ soient aussi

présents à ce rendez-vous. Ce soir là, un mariage est célébré dans le restaurant et un orchestre anime la soirée. La musique s'interrompt un moment pour que le saxophoniste puisse jouer un solo. Il s'agit d'un morceau de jazz aux sonorités arabes. Chaque PJ doit alors faire un jet de PER FD4. Ceux qui réussiront découvriront que le saxophoniste est en train de jouer du morse! Il faudra alors réussir un jet de Cryptographie FD8 pour en comprendre la signification : « Ce soir 14 rue Andropov, 3^{ème} étage porte à gauche ». Si les PJ se rendent tout de suite à

www.saganexus.fr.st

Réalisation Patrick Bernardin

cette adresse, allez directement au chapitre suivant. Dans ce cas, au MJ de trouver un moyen de les retarder un peu de façon à ce que le meurtre ait le temps d'être commis. Sinon, le PJ a de bonnes chances de finir la soirée chez **Natacha**. Là, il entend la radio annoncer sa propre mort, son corps ayant été retrouvé criblé de balles au 14 rue **Andropov**! Il gagne au passage 5 points de célébrité.

Le message est à destination de **Finrovitch** qui doit rejoindre **Nadia** pour le meurtre de **Dimitriov**.

V.14 rue Andropov

Lorsque les PJ arrivent sur les lieux, la police est déjà là. Le policier chargé de l'enquête est en réalité Guillaume Baxter, une recrue du MI6 qui travaille dans la police soviétique sous couverture. Il reconnaît les PJ et les laisse pénétrer dans l'appartement : 3ème étage, porte à gauche. Le cadavre trouvé dans la salle à manger (Ivan Dimitriov) est le sosie du PJ blessé dans le métro. Le médecin légiste déclare que la mort a été causée par deux balles tirées de bas en haut dans la région du cœur. L'homme s'est traîné dans la rue où il est décédé. En interrogeant les voisins, les PJ apprennent que l'homme leur était pratiquement inconnu et qu'il habitait épisodiquement ici. Un jet de PER FD9 permettra de découvrir un canif avec un manche en corne sur lequel est gravé: « Venganza » (vengeance en espagnol).

C'est Vladimir, accompagné par Nadia, qui a tué Ivan. Mais le meurtre ayant eu lieu dans l'escalier, l'alerte a rapidement été donnée et ils ont du prendre la fuite. Dans la précipitation, Nadia a perdu son couteau. Le cadavre est conduit à la morgue et un policier est mis en faction devant l'appartement après que les scellés aient été mis sur la porte.

VI.Le Hibou Rouge

Le patron ignore tout des musiciens car beaucoup de personnes sont engagées pour jouer le temps d'une soirée et c'était leur cas. Si les PJ veulent se faire engager comme musicien pour passer un message en morse le lendemain, c'est possible. Ils pourront aussi faire appel à **Natacha** qui sait jouer du violon. C'est leur seule possibilité d'action pour le moment.

VII.Vladimir Finrovitch

Si le 23 au soir. les PJ donnent un rendez-vous par l'intermédiaire du morse musical, Vladimir Finrovitch se rend au rendez-vous. En arrivant, il dit « La pluie du matin n'arrête pas le pèlerin ». A moins qu'un PJ ne donne la bonne réponse : « L'habit ne fait pas le moine » (dans ce cas, il a probablement lu ce scénario!), Vladimir saura alors qu'il a affaire à des étrangers à leur organisation. Après avoir essayé de savoir comment les PJ ont découvert leur code. il tentera de tuer ses interlocuteurs s'ils sont moins de trois. Sinon, il leur conseillera de laisser tomber cette affaire avant de repartir. Si les PJ tentent de le retenir, il essaiera de s'échapper. S'il est capturé, il se contentera de dire qu'il ne sait rien, qu'on lui donne une adresse par le code morse, qu'il rencontre une personne qui reste dans l'ombre et qui lui remet consigne et argent.

www.saganexus.fr.st

JB-1: Le Projet BZ-22

Identité : Vladimir F	inrovitch			
For	Dex	Vol	Per	Int
8	7	8	4	4

Compétences :

Agilité (8/15) - Corps à corps (9/17) - Combat à distance (4/9) - Cryptographie (5/9) - Interrogation (6/10) - Crochetage (6/13)

Apparence	Points célébrité	Points héroïsme	Vitesse	Classe Dégâts
Stricte	80	1	1	A

Equipement:

Luger P08

Informations:

Sa petite taille et son apparence grotesque font croire que Vladimir est un être inoffensif. Mais, il sait se servir de ces erreurs d'appréciations pour surprendre ses victimes quand elles s'y attendent le moins. Il ne se pose pas de question morale tant qu'on le paie correctement pour les basses besognes dont on le charge.

VIII.L'enlèvement

Le 24 au matin, les PJ apprennent par le journal que deux hommes en voiture ont enlevé une infirmière. Il s'agit bien sûr de **Natacha**. Si les PJ se retrouvent sans piste, **Baxter** leur viendra en aide aussi souvent que nécessaire. Dans ce cas, le MJ en tiendra compte lors de l'attribution des points d'expérience.

Le gardien qui est en faction rue **Andropov** a plusieurs fois eu l'impression qu'il était observé comme si quelqu'un attendait que la maison ne soit plus gardée. Cela devrait inciter les PJ à monter une planque dans l'appartement de **Dimitriov**.

IX.La visite nocturne

www.saganexus.fr.st

En effet, le 24 à 20h00, **Igor Stanislas** se rend dans l'appartement de **Dimitriov**. Il examine toutes les ampoules des lampes et des lustres avant d'en empocher une (si personne ne l'en empêche). Si les PJ parviennent à le maîtriser, ils pourront l'interroger. Ils apprendront que **Natacha** est retenue prisonnière à la **Résidence du Clos**. Elle a été enlevée pour servir de monnaie d'échange au cas où les PJ auraient eu l'ampoule. Il tentera de profiter d'un moment

d'inattention pour sortir un couteau dissimulé dans son avant bras pour tenter de s'enfuir au péril de sa vie. S'il échoue, il dira au PJ qu'il ne sait rien d'autre et qu'il avait seulement pour mission de ramener l'ampoule à la Résidence : son amour Nadia pour l'empêchera de la trahir quels que soient les moyens utilisés pour le faire parler. Il porte sur lui de faux papiers au nom de Peter Kharkov (inconnu au fichier du MI6).

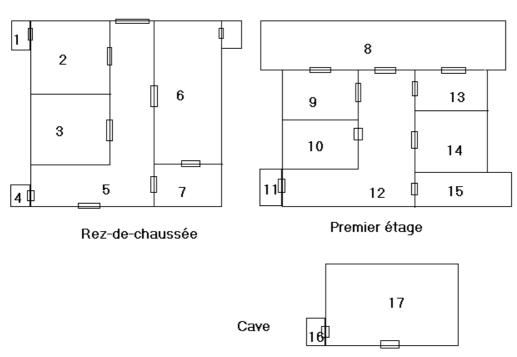
X.La Résidence du Clos

Les PJ devraient prendre la précaution de ne pas garder l'ampoule sur eux (jet d'INT FD5 pour les aider à y penser). La meilleure solution consiste à la confier à Guillaume Baxter

La **Résidence du Clos** se trouve dans la banlieue de **Léningrad**, en rase campagne. Il n'y a aucune autre habitation à proximité. C'est une grande bâtisse en brique avec aux quatre angles des semblants de tour qui lui donnent une allure riche. Une fenêtre au premier étage est allumée. Le parc de la résidence est entouré d'un mur d'enceinte fermé par une lourde grille. Un énorme chien danois assure la sécurité du parc.

Identité : Chien danois				
For	Dex	Vol	Per	Int
9	1	6	1	1
Compétences :				
Morsure (9/18)				
Apparence	Points célébrité	Points héroïsme	Vitesse	Classe Dégâts
1	/	1	2	С

4/9



1: Cabinet de toilette - 2: Chambre - 3: Bureau - 4: Escalier montant et descendant - 5: Couloir - 6: Salle de réception - 7: Cuisine - 8: Salon - 9: Bibliothèque - 10: Chambre - 11: Escalier descendant - 12: Couloir - 13 - Cabinet de toilette - 14: Chambre - 15: Chambre - 16: Escalier montant - 17: Cave.

La serrure de la grande porte d'entrée est plus difficile à crocheter (FD5) que celle de la porte de derrière (FD8). Dans la cuisine, il y a un gros homme en train de faire la cuisine. Il tourne le dos à la porte et ne devrait pas être difficile à neutraliser sans bruit.

For	Dex	Vol	Per	Int
4	4	4	4	4
Compétences :				
Compétences au cl	noix du MJ (4/8)			
			\ /'·	01 57 04
Apparence	Points célébrité	Points héroïsme	Vitesse	Classe Dégâts
Apparence Normale	Points célébrité 12	Points héroïsme	Vitesse 1	A Classe Degats
	Points célébrité 12	Points héroïsme 0	Vitesse 1	A A

Il n'y a rien d'intéressant à trouver dans les pièces si ce n'est dans le salon du premier. En regardant par le trou de la serrure, on peut voir une douzaine de personnes. **Natacha** est attachée sur une chaise dans un coin de la pièce où trois hommes sont en train de lui expliquer ce qu'ils aimeraient lui faire s'ils se retrouvent seuls avec elle.

Si **Finrovitch** est toujours libre, il sera masqué par un fauteuil près de la porte

D'après : Laissez tomber la fille de San-Antonio

d'entrée et pourrait bien prendre les PJ à revers et par surprise. Avant que la situation ne dégénère, **Frédérick Saratov**, l'un des occupants de la pièce interviendra conseillant à tout le monde de se calmer. Il demandera à chacun de remballer ses armes et de le laisser en tête-à-tête avec les PJ pour parler tranquillement. A regret, les autres occupants obtempéreront. Il se présentera alors comme le chef de l'organisation et proposera aux PJ de leur racheter l'ampoule.

Identité : Frédérick Saratov (alias Fred Graves)					
For	Dex	Vol	Per	Int	
11	12	9	7	7	

Compétences :

Agilité (7/18) - Charisme (4/13) - Combat à distance (6/15) - Corps à corps (6/17) - Conduite automobile (9/18) - Déguisement (6/13) - Furtivité (9/18) - Pilotage (10/19) - Usages locaux (8/15) - Cryptographie (9/16) - Sciences (9/16)

Apparence	Points célébrité	Points héroïsme	Vitesse	Classe Dégâts
Attirante	101	9	2	В

Champs d'expérience :

Russe - Jeux de réflexion - Science militaire - Toxicologie

Faiblesses :

Attirance pour les membres du sexe opposé

Equipement: Walther PPK

Informations:

Graves est en fait l'agent 0722 du MI6. Il est parvenu à infiltrer l'organisation et à se hisser petit à petit à la tête du groupe. C'est un homme toujours très calme et maître de lui. Il sait apprécier les situations et trouver la meilleure solution.

Saratov est dans une situation délicate. Il veut sauver la vie des PJ (il ignore qu'ils sont du MI6) sans mettre en danger sa couverture qu'il préférerait ne pas avoir à leur révéler. Alors qu'ils sont en train de parler, une voie résonne dans un haut-parleur extérieur. « Attention, attention! Nous vous prévenons que la propriété est cernée. Vous avez trois minutes pour vous rendre. Passé ce délai, nous incendierons la maison! ». Saratov reconnaît les hommes du KGB et propose d'essayer de prendre la fuite par la cave. Les

hommes de **Saratov** tirent par les soupiraux, les agents soviétiques répondent par des bombes incendiaires. Dans la cave, il y a une petite porte en fer qui donne sur le jardin. En face, il y a une brèche dans le mur. Quelques hommes tentent une sortie mais une rafale de mitraillette leur fait comprendre que l'accès est surveillé. Par contre, sur la droite, il y a un garage dans lequel se trouve une **Bentley**. La mitraillette ne peut arroser ce secteur mais l'accès en est défendu par deux agents.

For	Dex	Vol	Per	Int
7	7	7	7	7
Compétences :				
Compétences au c	hoix du MJ (4/11)			
Apparence	Points célébrité	Points héroïsme	Vitesse	Classe Dégâts
Apparence /	Points célébrité	Points héroïsme 0	Vitesse 1	Classe Dégâts A
Apparence / Equipement :	Points célébrité	Points héroïsme 0	Vitesse 1	Classe Dégâts A

Si les PJ atteignent la voiture, celle-ci démarre et la grille étant ouverte, ils peuvent quitter la propriété poursuivis par trois agents du **KGB** à bord d'un véhicule équivalent. Ils peuvent emmener **Natacha** avec eux mais **Fred** sera parti de son côté.

XI.La poursuite

Le conducteur soviétique a Conduite automobile (5/12). La poursuite débute à distance Moyenne et la nuit occasionne un malus de 2 au FD. Les poursuivants tenteront

de tirer dans les pneus de la voiture des PJ. Au quatrième round de poursuite, les PJ constatent que la route est barrée par du matériel de travaux publics (Cascade FD2). En cas d'échec, la voiture des PJ finira sa course dans la rivière. En plus des tirages normaux dus à l'éventuel accident, les PJ devront réussir un jet de VOL FD2 pour ne pas perdre connaissance au contact de l'eau glacée. A quelque chose malheur est bon car cette chute devrait les débarrasser de leurs poursuivants. Quelle que soit la façon dont ils s'échappent, il va leur être très difficile de revenir à

www.saganexus.fr.st

JB-1: Le Projet BZ-22

Leningrad, des barrages ayant été placés sur toutes les routes.

XII.Des alliés imprévus

Les PJ sont recueillis (s'ils sont inconscients) ou interpellés dans le cas contraire par un homme qui leur propose de les aider. L'homme, vêtu d'une canadienne, est en compagnie d'une jolie femme blonde qui semble avoir beaucoup de distinction. L'homme se présente sous le nom de **Boris Tobolsk** et la jeune femme sous celui de

Sylvia Beresniki. Ils avouent aux PJ qu'ils gagnent leur vie en faisant passer des personnes recherchées à l'ouest et propose de les aider contre de l'argent.

Tout ceci est faux. Il s'agit en fait de Karl Kasalinsk responsable de la faction du KGB s'occupant du BZ-22 et de sa collègue Nadia Malinov. Ils veulent gagner la confiance des PJ afin de leur tendre un piège et récupérer l'ampoule. Il est important de noter que Karl ignore tout des activités parallèles de Nadia et qu'elle est à l'origine du vol.

Identité : Boris Tobolsk (alias Karl Kasalinsk)				
For	Dex	Vol	Per	Int
9	6	7	6	8
a ''				

Compétences :

Charisme (8/15) - Combat à distance (3/9) - Corps à corps (7/16) - Conduite automobile (1/7) - Cryptographie (5/13) - Déquisement (7/15) - Science (1/9) - Torture (1/8)

Apparence	Points célébrité	Points héroïsme	Vitesse	Classe Dégâts
Attirante	68	4	1	В

Champs d'expérience :

Astronautique - Droit international - Microphotographie

Faiblesses : Démon du jeu

Equipement :

Luger P08

Informations:

Le Projet BZ-22 est la première mission importante confiée par le KGB à Kasalinsk. La perte du gaz est pour lui une catastrophe et il doit à tout prix retrouver l'ampoule sans quoi sa carrière risque de connaître un terme anticipé. Il apparaît comme un homme qui peut paraître charmant au premier abord mais des éclairs de fureur passent parfois dans ses yeux et il peut se montrer particulièrement cruel avec qui se met en travers de son chemin.

Identité : Sylvia Beresniki (alias Nadia Malinov)							
For	Dex	Vol	Per	Int			
7	4	6	5	8			

Compétences :

Charisme (1/7) - Combat à distance (5/9) - Corps à corps (5/12) - Conduite automobile (5/9) - Crochetage (6/10) - Cryptographie (4/12) - Déguisement (1/9) - Furtivité (1/7) - Interrogation (1/9) - Pickpocket (4/8) - Séduction (6/9) - Torture (7/14)

Apparence	Points célébrité	Points héroïsme	Vitesse	Classe Dégâts
Séduisante	46	2	0	Α

Equipement:

Beretta 6.35

Informations:

Elle sait qu'elle joue gros en tentant de doubler le KGB mais Nadia est une femme qui aime les défis, l'argent et prouver aux autres sa supériorité. Elle a toujours su jouer de son charme pour faire tourner les situations à son avantage et manipuler ceux qui l'entourent.

Le seul homme qu'elle ait jamais réellement aimé, elle l'a rencontré lors d'une mission en Espagne. Lorsqu'elle a appris qu'il travaillait pour les services secrets de son pays, elle n'a pas hésité un instant à le supprimer. Elle a seulement conservé en souvenir le couteau et la broche qu'il lui avait offert.

7/9

www.saganexus.fr.st

XIII.Joyeuses fêtes

Malgré tous les événements, **Tobolsk** propose de fêter Noël. Il leur dit que le lendemain, il pourra les conduire à un aéroport clandestin d'où ils pourront rejoindre **Londres**. Les PJ devraient profiter de cette journée de libre pour récupérer l'ampoule. Ce qu'ils ignorent c'est que **Nadia** a fait une inspection au commissariat de **Baxter** et a fait remplacer l'ampoule par une autre. Ce n'est bien sûr pas le cas si les PJ ont caché l'ampoule ailleurs. (Il serait souhaitable que le MJ permette à **Nadia** de faire la substitution d'ampoule à un moment ou un autre). Quant à **Natacha**, elle insistera pour accompagner les PJ à l'ouest.

XIV.Le piège

Le 26 à 2h00 du matin, Boris et Sylvia annoncent aux PJ qu'ils vont les conduire au terrain d'aviation mais ils les emmènent en fait dans une cour entourée de hauts murs. La voiture est aussitôt encerclée par une vingtaine d'agents du KGB. Toute résistance apparaît comme suicidaire. Les PJ sont conduits dans une pièce, désarmés et les mains attachées dans le dos. Là, Karl révèle sa véritable identité. (la scène suivante part du principe que Nadia a interverti les ampoules et que les PJ ont la fausse avec eux; sinon, le MJ devra apporter quelques modifications à la fin de cette histoire). Kasalinsk s'empare de l'ampoule et se rend compte qu'il ne s'agit pas de la bonne. Après avoir fait une nouvelle fois fouiller les PJ, il les fait emprisonner dans des cellules individuelles.

XV.La séance de torture

Le 27 à 10h00, le PJ qui a été blessé dans le métro, est conduit en présence de Karl et Nadia. Kasalinsk lui demande à nouveau où se trouve l'ampoule et ne croit pas en l'ignorance du PJ. Nadia commencera alors à torturer le PJ à l'aide d'une cigarette enflammée. Comme le PJ ne pourra rien lui apprendre. Karl fera chercher Natacha. II l'attachera sur une chaise et après lui avoir retiré sa chemise, attachera avec des sangles une cage sur elle de façon à ce qu'un de ses seins soit à l'intérieur. Dans l'autre partie de la cage se trouve un rat affamé. Il suffit de retirer la cloison intermédiaire pour qu'il puisse se rassasier. Les cris de terreur de la jeune femme devraient inciter le PJ à trouver

D'après : Laissez tomber la fille de San-Antonio

n'importe quelle histoire pour gagner du temps. Il sera alors reconduit dans sa cellule.

XVI.Changement d'attitude

Le 28 à 9h00, après avoir tenté de vérifier les dires du PJ, les recrues sont conduits dans une grande salle ou un superbe couvert a été dressé. Karl les invite à manger et leur propose un marché. S'ils parviennent à retrouver l'ampoule pour lui, ils pourront la lui remettre en échange de la vie de Natacha. S'ils acceptent, ils seront libres de partir et auront huit jours pour mener leur mission à bien. Pendant le repas, un PJ parlant avec Sylvia et réussissant un jet de PER FD7 remarquera qu'elle porte une broche sur laquelle est gravé « Amor » (amour en espagnol). Les PJ devraient alors faire le rapprochement avec le couteau trouvé chez **Dimitriov**. Un PJ l'ayant séduite peut alors lui donner un rendez-vous pour le 29 (elle acceptera même si la tentative de séduction a échoué car elle veut continuer à jouer avec les PJ).

XVII.L'agression

Pendant la nuit, lorsque chaque PJ est dans sa chambre, **Vladimir** (ou un autre tueur si le nain a été neutralisé) s'introduira dans une de leurs chambres pour tenter de supprimer son occupant. S'il est capturé, il dira qu'il a reçu des ordres mais sans dire de qui car il l'ignore réellement. Il pourra cependant indiquer aux PJ où se trouve le nouveau repère de **Fred**.

XVIII.Le rendez-vous

Les PJ doivent comprendre que sans l'aide de Nadia, ils n'ont aucune chance de sauver Natacha. Il faut donc qu'ils aient sur elle un moyen de pression. Un enregistrement de ses aveux serait une bonne solution. Ils devront aussi trouver un moyen pour retrouver l'ampoule qui se trouve dans la doublure du manteau de Malinov. Si elle est percée à jour, Nadia n'hésitera pas à attaquer les PJ au couteau. Capturée, elle finira par accepter de faire libérer Dasaev mais si elle en a l'occasion, elle tentera d'envoyer un message aux hommes qui lui restent leur ordonnant de supprimer les PJ.

XIX.Le repaire de Fred

Seuls Fred et un de ses hommes (il s'agira de Finrovitch s'il est toujours en vie) sont parvenus à échapper au FBI. S'il a reçu des instructions de Nadia. Vladimir tentera de supprimer les PJ. Saratov se tiendra en retrait pendant un premier temps mais s'il reconnaît les PJ (jet de Célébrité) ou si ces derniers parviennent à le convaincre du double jeu de Malinov, il leur proposera son aide, en préservant toujours sa couverture. Il devrait être assez facile à convaincre. Il proposera de tendre un piège à Malinov. Lorsqu'elle appellera, il lui dira que les PJ sont morts et lui demandera de le rejoindre. Dans ce cas, les agents n'auront plus qu'à la cueillir.

XX.Règlement de compte

Si Nadia est confondue à ce stade, elle acceptera d'aider les PJ si ceux-ci lui promettent de l'emmener avec eux, loin de l'URSS. Elle les conduira donc à la retraite où est retenue Natacha. Elle ordonnera à deux agents d'aller chercher cette dernière mais au moment où ils reviennent avec Dasaev. Karl fait son apparition. Il a lui aussi tout découvert et promet à Nadia le supplice du rat. Affolée, elle tire à plusieurs reprises sur Karl qui s'effondre. Si elle n'a pas d'arme, elle en arrachera une à un garde. Elle tentera ensuite de s'enfuir mais il est peu probable que les PJ lui en laisseront l'occasion. La panique causée par l'exécution de Kasalinsk et la trahison de

Malinov devrait donner aux PJ l'occasion de s'enfuir.

XXI.La fuite

Les PJ peuvent s'enfuir en voiture ou à pied. Dans les deux cas, grâce à la désorganisation causée par la fusillade, ils ne rencontreront pas de problème majeur. Fred sait ou trouver un avion qui peut les ramener à Londres. S'ils sont en voiture, il conseillera de l'abandonner peu avant le terrain. En progressant dans les hautes herbes, ils seront pris sous le feu de x agents du KGB.

Après cet affrontement, Fred conduira les PJ vers un petit avion dont il prendra les commandes. Trois heures plus tard, ils se posent à Londres. Là, Saratov leur fait ses adieux.

XXII.Epilogue

Lorsque les PJ se rendent dans le bureau de **Tanner** pour rendre compte de leur mission, ils y retrouvent Fred Graves qui leur avoue ses activités. Quant à Natacha, elle sera probablement tombée amoureuse d'un agent. Au joueur de décider du comportement de son PJ tout en sachant que Natacha ne connaît personne en Angleterre et qu'il est hors de question pour elle de retourner en URSS. A chacun de prendre responsabilités!

Fin

9/9