

# [Combat Zone] De la vodka ou du saké ?

## Boston 2011

Sergei décida de relire une dernière fois les lettres de son frère Boris. Ce dernier faisait état des difficultés qu'il rencontrait depuis que les Yakuzas de Miyagi avaient mis sur le marché une nouvelle drogue synthétique, le « Big Smile ». Boris avait décidé d'agir et de ruiner le commerce des nippons. Mais le russe avait mal supporté la séparation de sa tête et de son corps survenu grâce à un katana bien aiguisé. Sergei venait donc aux USA pour reprendre les affaires de la famille. Il allait appliquer la seule méthode de management que la Sainte Mère inculquait à ces fils, la brutalité extrême.

Après avoir rompu le coup du second de Boris pour établir une saine relation avec les membres de la bande et nommé la belle Sasha comme chef du gang de Boston, Sergei a établi son plan d'action : annihiler la source de production du « Big Smile » soit en s'appropriant le labo clandestin soit en le réduisant en cendres.

## La Campagne

Cette 'campagne' est composée de 2 scénarios liés entre eux. Dans le premier Sergei va essayer de contacter un type qui connaît la localisation du labo et qui veut vendre l'info. Dans le scénario 2 Sergei pourra tenter d'investir le labo et le récupérer pour lui ou le faire sauter.

## Interaction

Si à la fin du scénario 1, Sergei n'a pas pu obtenir la localisation du labo, il devra acheter l'info à des hackers ce qui éveillera l'attention de Miyagi qui alors sera sur ces gardes. Sergei devra alors choisir entre tenter malgré tout d'investir le labo ou le faire exploser.

## Forces

Les forces de Sergei comprennent

- Sergei – *hero*
- La bande de Boris - 4 *veterans*
- La Milice du Renouveau - milice anti-fédérale composée d'un chef et de 5 *greens*. Sergei l'a recruté pour l'occasion.
- Les Falcons - 4 mercenaires *average* sans emploi.

Sergei dispose uniquement de ces forces pour les 2 scénarios. Il devra les ménager. Entre chaque scénario on détermine ce qui est arrivé aux figurines mises hors jeu selon les règles du *Battlebook*.

## Medic

Effectuer un premier soin coûte 3 AP.

2D6	Result
-4-7	<b>Dead</b>
8-10	<b>Wounded</b> (AP/2, Cannot initiate Close Combat, -2 Close Combat, -1 to Hit, -1 to Reaction Test, if Panicked then only 2AP by turn, if Routed then eliminated from play)
11+	<b>Stunned</b> (the figure do nothing this turn but may carry on as normal at the beginning of the next turn)
Modifiers	
-2	Basic figure
-2	First Aider suffering from panic
+1	First Aid made during the same turn in which the figure becomes a casualty
+1	First Aid Kit
+2	Medikit (only be used by a medic)
+2	Medic

HERO		Sergei					
Name	Quality	Rank	Weapons	Armour	Equipment	Skills	Pts
Sergei	Elite	Hero	Assault Rifle	-		Rerolls □□□□ Tough, Nerves of Steel	112
<b>Tough</b> : Toughness +1, <b>Nerves of Steel</b> : No Reaction Test if leave Close Combat							

GANG NAME		Bande de Boris					
Name	Quality	Rank	Weapons	Armour	Equipment	Skills	Pts
Sasha	Veteran	Leader	SMG, Dagger	Ablative	-	Reroll □	41
Natacha	Veteran	Ganger	Medium Pistol, Dagger	-	Demo Pack	Tech 2	25
Youri	Veteran	Ganger	Medium Pistol, Dagger	-	-	-	19
Dimitri	Veteran	Ganger	SMG, Dagger	-	-	-	23

GANG NAME		Milice du Renouveau					
Name	Quality	Rank	Weapons	Armour	Equipment	Skills	Pts
Ella	Green	Leader	Assault Rifle	-	-	Reroll □, Calm	34
Gros Bob	Green	Ganger	Assault Rifle	-	-	-	19
Dirty	Green	Ganger	Assault Rifle	-	-	-	19
Junior	Green	Ganger	Assault Rifle	-	-	-	19
Rap	Green	Ganger	Assault Rifle	-	-	-	19
Crow	Green	Ganger	Assault Rifle	-	-	-	19

UNIT NAME		Falcons (Mercenaires)					
Name	Quality	Rank	Weapons	Armour	Equipment	Skills	Pts
One	Average	Leader	SMG, Dagger	Flak Jacket	Comm Unit	Combat Veteran	30+
Ripper	Average	Sub-Leader	Recoilless Rifle, Dagger	Flak Jacket	Comm Unit	-	33+
Max	Average	Trooper	Assault Rifle, Dagger	Flak Jacket	Comm Unit, First Aid Kit	Medic	30+
Sam	Average	Trooper	Assault Rifle, Dagger	Flak Jacket	Comm Unit	-	30+
<b>Combat Veteran</b> : May reroll one of Attack dice in close combat							

INITIATIVE		
Bande de Boris	1D6 (1D4)	+2 Sasha
Milice du Renouveau	1D6 (1D4)	+2 Ella
Falcon	1D6 (1D4)	+2 One +1 Ripper
Sergei	1D8	

# Scénario 1

Sasha a découvert que l'un des comptables de Miyagi, un certain Jacky Jackson avait des goûts particuliers en matière de sexualité, ce qui lui revient horriblement cher. Par conséquent Jackson était prêt à vendre des informations pour se renflouer.

Sergei a approuvé le plan et doit rencontrer Jackson ce soir dans un cimetière de la zone franche de Boston. Jackson a mis toutes les informations (adresse, plans) sur un disque de données. Le disque sera échangé contre la modique somme de 250 000 dollars.

En arrivant sur les lieux, Sergei aperçoit Jackson au milieu du petit cimetière mais il n'est pas seul. Deux hommes l'accompagnent (costume sombre, SMG).

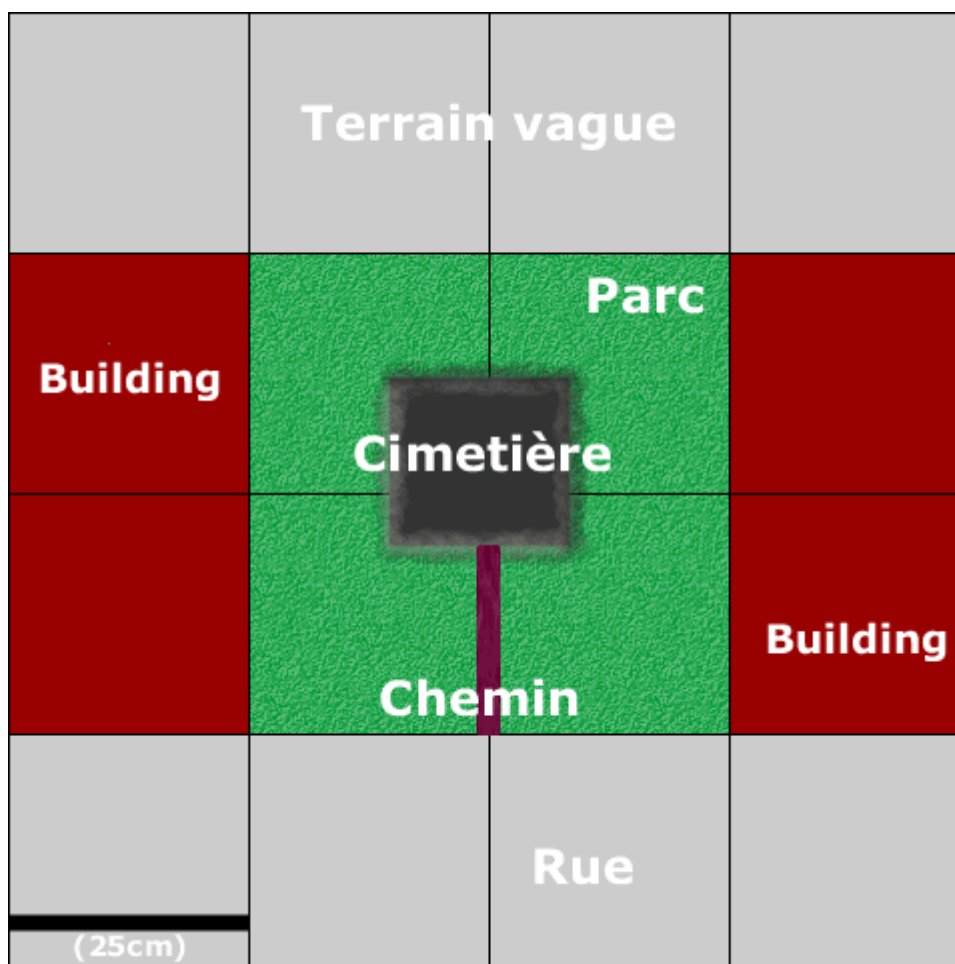
## Déploiement

Jacky et ses deux gardes du corps sont déployés au milieu du cimetière. Ensuite Sergei et ses hommes sont positionnés à l'entrée du cimetière, dans le parc ou dans la rue, au choix du joueur.

## Règles spéciales

Il faut être au contact socle à socle pour échanger l'argent (qui est dans un sac de sport) contre le disque de données. Cette action coûte 1 AP à chacun.

Pour fouiller un corps (on ne sait jamais) il faut aussi dépenser 3AP.



ANTI-HERO		Jacky Jackson					
Name	Quality	Rank	Weapons	Armour	Equipment	Skills	Pts
Jackson	Green	Comptable véreux	Light Pistol	-	-	Reroll □ (Lucky)	5

UNIT NAME		FBI Special Agent					
Name	Quality	Rank	Weapons	Armour	Equipment	Skills	Pts
Johnson	Elite	Leader	SMG, Dagger	Flak Jacket	Comm Unit	-	43
Johnson	Elite	Sub-Leader	SMG, Dagger	Flak Jacket	Comm Unit	-	39

UNIT NAME		FBI Alpha Team					
Name	Quality	Rank	Weapons	Armour	Equipment	Skills	Pts
Vanessa	Veteran	Leader	SMG, Club	Combat Suit	Comm Unit	-	39
Stone	Veteran	Sub-Leader	Machine Gun, Club	Combat Suit	Comm Unit	-	58
Tiffany	Veteran	Trooper	Assault Rifle, Club	Combat Suit	Comm Unit	-	33
Harry	Veteran	Trooper	Assault Rifle, Medium Pistol	Combat Suit	Comm Unit, First Aid Kit	Medic	33
Big Eye	Veteran	Trooper	Sniper Rifle, Club	Combat Suit	Comm Unit, Thermal scope	Sniper, Crack Shot	33

**Sniper** : Reduce target's cover modifier by -1, **Crack Shot**: +1 to all shooting Hit rolls

UNIT NAME		Police SWAT Team					
Name	Quality	Rank	Weapons	Armour	Equipment	Skills	Pts
Maria	Average	Leader	SMG, Club	Combat Suit	Comm Unit	-	33
Lancer	Average	Sub-Leader	Machine Gun, Club	Combat Suit	Comm Unit	-	52
Sardy	Average	Trooper	Assault Rifle, Club	Combat Suit	Comm Unit	-	27
Valentin	Average	Trooper	Assault Rifle, Medium Pistol	Combat Suit	Comm Unit, First Aid Kit	Medic	27
Merry	Average	Trooper	Assault Rifle, Club	Combat Suit	Comm Unit, Shield	-	27

Weapon	ROF	Dam	Point	Short	Long	Points
Sniper Rifle	1D6	3D8	5	50	100	16

**Shield**

- Shields only protect the user if they are attacked from the front. If attacked from the rear, a shield offers no protection.
- Subtract -1 from any wound rolls during close combat or shooting
- A trained fighter using a shield, can use it to both knock an opponent off balance or block an attack. During close combat any figure using a shield may chose one of an opponent's attack dice and force them to reroll it. The new dice result is taken regardless of the score. A figure using a shield may force a reroll once per turn. If both fighters have a shield, neither fighter makes a reroll.
- Only pistols and close combat weapons can be used with a shield. Figures with shields cannot use a weapon in their shield hand.

**INITIATIVE**

FBI Special Agent	1D6 (1D4)	+2 Leader +1 Sub-leader
FBI Alpha Team	1D6 (1D4)	+2 Leader +1 Sub-leader
Police SWAT Team	1D6 (1D4)	+2 Leader +1 Sub-leader

# Scénario 2

## Introduction

Sergei commençait à se lasser des hurlements de Jacky Jackson. Il avait suffi de 2 petites minutes de torture à la russe pour que le détraqué se mette à table. Les pensées du frère de Boris s'égarèrent sur les curiosités de l'anatomie humaine. Finalement le rectum avait un taux de dilation qui semblait varier avec le stress. Et Jacky était très stressé. Sergei sortit de la salle de bain minable du motel et Sasha pris la relève. Au bout de 10 minutes, Sasha ouvrit la porte en grand, contente d'elle-même.

- Il a tout avoué, lança Sasha. Je sais où est le labo clandestin.

La petite est douée pensa Sergei, il faudra que je me méfie.

Sasha expliqua ce qu'avait gentiment raconté Jackson. Les Yakuzas étaient plus intelligents qu'ils ne le paraissaient. Leur labo se trouvait dans le sous-sol d'une petite villa qui appartenait à l'un des cousins de Miyagi, en plein quartier de la Upper Middle Class bostonienne. Personne n'aurait imaginé qu'ils puissent prendre ce risque ce qui rendait la planque insoupçonnable. Pour cacher quelque chose il suffit de le mettre là où personne ne penserait à regarder. Le point faible du plan des Yakuzas réside dans le fait que la villa ne peut pas être lourdement surveillée et protégée car cela éveillerait les soupçons.

Sergei avala une bonne lampée de Vodka de synthèse et fit craquer les articulations de son cou massif. Du gâteau, ç'a va être du gâteau.

- Jackson a fait un plan de la villa ? Aboya Sergei.

- Ouais, lança Sasha.

- Bon, je vais finir mon cours d'anatomie.

Les russes rirent tous de bon cœur. Il y a tellement peu de moment où l'on peut s'amuser et se détendre, qu'il faut en profiter.

## Objectifs

Dans le scénario 2, Sergei doit casser la production de la drogue. Plusieurs choix s'offrent à lui :

1. Détruire le labo et la production en cours
2. Détruire le labo et récupérer la production
3. Récupérer le labo et la villa pour lui-même (Miyagi ne devrait pas aller se plaindre à la police que des squatters russes habitent la villa de son cousin).
4. Autres options à imaginer par le joueur...

## Jacky Jackson

ANTI-HERO		Jacky Jackson					
Name	Quality	Rank	Weapons	Armour	Equipment	Skills	Pts
Jackson	Green	Comptable, véreux	Light Pistol	-	-	Reroll <input type="checkbox"/> (Lucky)	5

## Equipement

Sergei dispose de suffisamment d'argent pour acheter des explosifs et des véhicules de transport (Van, voiture, etc.)

## La villa

La villa se trouve dans un quartier calme protégé par des milices privées. Les yakuzas ont fait comprendre à ces milices qu'elles devaient s'occuper de leurs affaires aussi, les forces de l'ordre n'interviendront que si elles n'ont plus le choix (explosions, feu, plaintes par téléphone du voisinage, etc.).

La villa est entourée par un mur de 2m50. Jacky a confirmé la présence d'un système de sécurité classique (interphone à l'entrée, détecteur de charge en haut des murs, caméras, détection d'intrusion à l'intérieur de la villa).

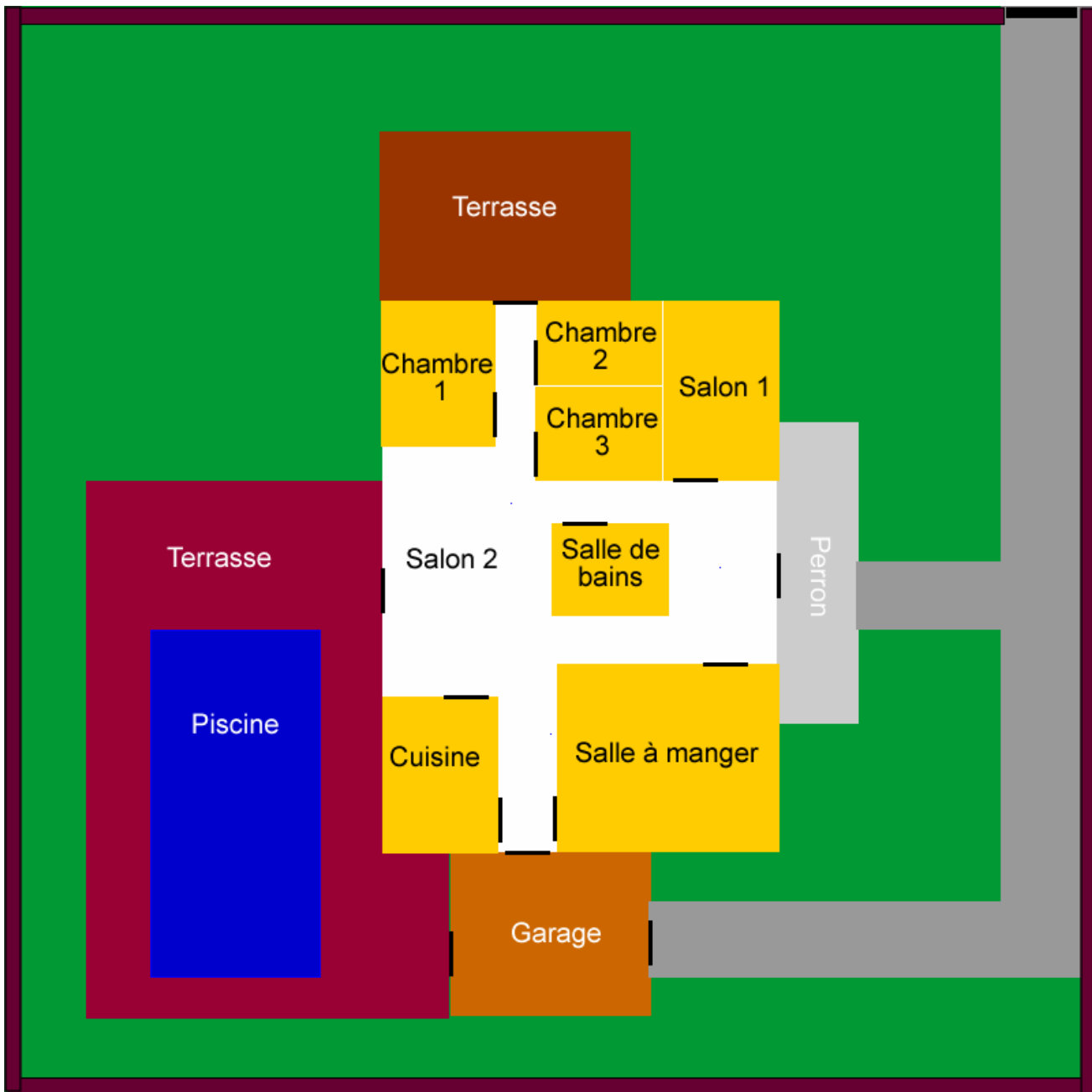
La villa est gardée en permanence par une équipe de 5 gardes qui sont relevés toutes les 8 heures. En général 2 gardes patrouillent dans le jardin et 2 gardes sont de permanence à l'intérieur de la maison. Leur chef reste la plupart du temps derrière les écrans de contrôle qui se trouvent dans le salon 1.

Le cousin Ozu et ses deux maîtresses (des canadiennes qui lui servent de garde du corps rapprochée et même très rapprochée) vivent dans la villa et occupent la chambre 1. La chambre 2 et 3 sont occupées par les autres membres du gang : Moto une force la nature, Senku un chimiste adepte de la voie du sabre et Ryu un ingénieur. Miyagi Ozu reçoit régulièrement la visite d'autres membres du clan qui viennent s'assurer de la bonne marche des affaires ou tout simplement lui présenter leurs hommages.

## Déploiement

Les figurines du camp des yakuzas ne seront placées que si une figurine des attaquants la voit ou l'entend, ou bien si une de ses actions fait en sorte qu'elle soit vue ou entendue.

## Plan de la villa



### Laboratoire

Si Jackson s'est rendu quelque fois à la villa, il n'a jamais eu accès au laboratoire. En revanche, il sait qu'il se trouve en sous-sol et est accessible par le garage.

Le laboratoire est entièrement automatisé et il suffit de quelques hommes pour surveiller le processus de synthèse du « Big Smile ». Le cousin Ozu et sa bande sont suffisamment compétents pour assurer la production. Les vans de la bande assurent l'entrée des matières premières et la sortie du produit fini. Ensuite un réseau de distribution écoule le « Big Smile ».

### Solutions

- 1/ Couper l'alimentation électrique
- 2/ Helicopter
- 3/ Observer les allées et venues des camions qui transportent la drogue : intercepter le convoi et se présenter à la barrière, garder un conducteur
- 4/ police locale : compromission des flics locaux, on ne monte pas un labo comme cel

HERO		Miyagi Kenshin					
Name	Quality	Rank	Weapons	Armour	Equipment	Skills	Pts
Kenshin	Elite	Hero, (assassin)	Machine Pistol, MonoKatana (AD +1d8, WM +5)	Flak Jacket (coat)	-	Rerolls □□□□, Quick Reflexes, Dodge	
<b>Quick Reflexes</b> : +1 AP each turn - <b>Dodge</b> : on 5+ the wound is ignored							

GANG NAME		Yakuzas					
Name	Quality	Rank	Weapons	Armour	Equipment	Skills	Pts
Miyagi Ozu	Veteran	Leader	Medium Pistol, Dagger	-	-	Reroll □, Bodyguard	
Moto	Veteran	Ganger	2 Cestus (AD +1d6, WM +3)	« Combat Suit »		Strong, Very Tough	
Senku	Veteran	Ganger, (chimiste)	Katana	Flak Jacket	-	AgileTech 1	
Ryu	Veteran	Ganger, (ingénieur)	Heavy Pistol, Dagger	Flak Jacket		Tech 3	
<b>Bodyguard</b> : Les deux premières blessures sont affectées aux gardes du corps - <b>Strong</b> : +1D4 to any wound roll in Close Combat - <b>Very Tough</b> : Toughness +2 - <b>Agile</b> : 1 AP to Cross obstacle							

UNIT NAME		Guard					
Name	Quality	Rank	Weapons	Armour	Equipment	Skills	Pts
Peterson	Average	Leader	Heavy Pistol, Club	Flak Jacket	Comm Unit	Pistolier	
Stoner	Average	Sub-Leader	Machine Pistol Club	Flak Jacket	Comm Unit	-	
Yaris	Average	Trooper	Autoshotgun, Club	Flak Jacket	Comm Unit	-	
Sammy	Average	Trooper	Machine Pistol, Club	Flak Jacket	Comm Unit	-	
Billy	Average	Trooper	Autoshotgun, Club	Flak Jacket	Comm Unit	-	
<b>Pistolier</b> : may reroll one hit dice each turn when using any pistol							

ROBOT		Cybertech Avenger 500 Enforcer				
AP	Attack Dice	Wound Dice	Equipment	Weapons	Tougness	Points
7	3D6	3D6	-	Recoilless Rifle, MG	11	
ROBOT		Sentinel Type 37 Enforcer				
AP	Attack Dice	Wound Dice	Equipment	Weapons	Tougness	Points
6	2D8	2D8	-	Recoilless Rifle, Assault Rifle	10	

INITIATIVE		
Yakuzas	1D6 (1D4)	+2 Ozu
Guards	1D6 (1D4)	+2 Peterson +1 Stoner
Kenshin	1D8	
Avenger	1D6	
Sentinel	1D6	

**Règles spéciales** : 1 AP pour de déplacer = 2 cases.