



Compte-Rendu

DAN HOWLAND
Version 1.0



Prologue :

Neal Thompson, Stephen Summerset, Duncan Wallace et Dan Howland sont réunis dans le bureau de M par un jour pluvieux.

Suite aux évènements d'Opération Tonnerre, Emilio Largo, qui a réussi à s'éjecter après que le moteur de son avion ait pris feu, Emilio Largo, donc, est l'homme le plus recherché du monde.

L'organisation SPECTRE a été mise à mal par ce cuisant échec et a perdu considérablement de sa notoriété. Celle-ci se terre en attendant de nouvelles opportunités. La procédure mise en place au SPECTRE pour ce type d'évènement est de changer tous les protocoles de sécurité, Blofeld a probablement encore changé de visage. Tout a été fait en sorte pour que si jamais Largo se faisait capturer ou était tenté de se rendre, il ne puisse livrer d'informations compromettantes sur l'organisation.

M débute le briefing

« Messieurs, je vous ai réunis ici car nous détenons enfin une piste solide sur l'endroit où se terre Emilio Largo. Le Comte Lippe nous a fait bénéficier de ses contacts et nous sommes certain d'avoir notre homme »

Le MI6 avait offert l'asile au Comte Lippe en échange d'informations sur le SPECTRE et en plus d'une jolie villa en Sicile, l'homme agissait désormais en tant que consultant au MI6

« D'après nos informations, Largo se cache à Isthmus City, à bord du Disco Volante, un yacht qu'il a perdu au jeu au profit d'un dénommé Franz Sanchez. Franz Sanchez est un baron de la drogue qui est véritablement à la tête de cette petite république bananière qu'est Isthmus. Sanchez n'est pas exactement le chef du pays. Il préfère utiliser une marionnette factice en la personne du Presidente Lopez qui se tient au garde-à-vous devant lui. Mais c'est bien le narcotraffiquant qui dirige le pays. Il a son propre casino, décide de tout, profite des hôtels luxueux et utilise ses banques afin de blanchir son argent, sans oublier toute la fabrique d'héroïne. Sanchez est une personnalité médiatique à part entière qui soutient la campagne d'Hector Lopez.

Mais je m'égare Largo et Sanchez sont de vieux amis, l'amitié entre les deux hommes date de l'époque où Largo était un membre éminent de la pègre italienne. Nos analystes estiment qu'il se pourrait qu'il y ait eu plus que de l'amitié entre les deux hommes, mais rien n'est sur.

Le Yacht, ce « Disco Volante », appartenait à Largo et il l'a perdu au jeu au profit de Sanchez qui le lui prête par « affection ».

Votre mission est simple : Largo n'est plus en mesure de nous livrer des informations intéressantes sur le SPECTRE, il convient d'en faire un exemple et de l'éliminer. Je vous confie cette mission car l'on vous doit d'avoir stoppé le plan du SPECTRE, aussi cette opération vous revient. Vous avez carte blanche et si vous remplissez votre objectif, vous serez promu au rang de Simple Zéro.

Néanmoins, retrouver Largo ne sera pas chose aisée, la marina de Isthmus City est tellement grande que chercher le bateau équivaut à chercher une aiguille dans une meule de foin, mais toutes les informations concernant le Disco Volante, dont sa localisation à la Marina, sont dans un coffre au 5^{ème} étage de la Banco de Isthmus. Le moyen le plus simple pour trouver où se situe le bateau est donc d'infiltrer la banque au préalable.

Votre plus grand ennemi risque d'être le temps. L'alarme de la banque est directement reliée à la Policia, à la moindre alerte, la banque sera envahie de policiers sous 10 minutes.

Les gardes de la banque, ainsi que les policiers sont des mercenaires à la solde de Sanchez, je n'ai pas d'états d'âmes sur leur vie ou mort, mais je veux que vous soyez le plus discret possible, je ne veux pas d'un incident diplomatique avec Isthmus, ni voir une photo de vous à la une du Times.



James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Soyez vigilant également, il n'est pas impossible que le SPECTRE ait sa propre équipe sur place à la recherche de Largo.

Préparez correctement cette opération, toutes les ressources du MI6 sont à votre disposition avant votre départ à Isthmus. Après cela, vous ne pourrez compter que sur vous-même, car nous n'avons pas de Station Locale là bas.

Je vous souhaite bonne chance »



Chapitre 1 :

Nos héros se rendent au Service Q afin de voir quel matériel sera mis à disposition des recrues. Q les attend de pied ferme.

« Messieurs comme vous le savez, Isthmus City n'a pas de Station Locale, en conséquence, vous serez limités en ce qui concerne vos armes. En effet la valise standard ne leur permet de prendre qu'un pistolet de taille compacte, avec un holster de votre choix, un silencieux et un chargeur supplémentaire. »

« En lieu et place d'une arme à feu, je vous propose de prendre ma nouvelle invention... » Q sort un Walther PPK équipé d'une visée laser et d'un silencieux de sous son bureau « le *Stun Gun* ». En effet même si les gardes de la Banco de Isthmus sont des mercenaires, le personnel, lui, n'est composé que de civils et vous pourrez être amené à devoir neutraliser ces civils sans les éliminer »

« Le *Stun Gun* tire des balles en gel qui, une fois en contact avec la peau, se dissout. A l'intérieur de la balle, une micro seringue délivre une dose suffisante d'Halopéridol pour endormir la cible. Attention toutefois, si l'énergie cinétique de la balle en gel a pour conséquence que la cible souffrira d'un bel hématome, la dose d'Halopéridol ne pourra être injectée que sur une partie de la peau non recouverte par un vêtement. Il faut donc viser impérativement la tête ou le cou. C'est pour cela que ces armes sont systématiquement livrées avec une Visée Laser, ainsi qu'un Silencieux (l'expulsion de la balle en gel provoque un bruit certain). La balle en gel ne correspond pas au format traditionnel de la balle 7,65 mm du Walther, par ailleurs la matière étant assez particulière, il a fallu « bidouiller à l'intérieur ». Il en résulte qu'après chaque balle tirée, il est nécessaire de tirer sur la culasse pour introduire la prochaine balle dans la chambre, comme si l'on venait de mettre un nouveau chargeur. »

« C'est très bien Q », interjette Howland « mais vous étiez obligé de partir du Walther PPK ? »

« S'il y a bien un point de vue que je partageais avec 007, c'est que le Walther PPK est une arme de grande qualité. C'est donc bien naturellement que pour élaborer le *Stun Gun*, je suis parti du PPK. Je sens que cela ne va pas vous plaire mais c'est comme ça »

« Mais passons, voici votre téléphone, il est équipé des modifications habituelles avec une petite application en plus, le « *X-Ray Safecracker* ». Grâce à cet outil, vous gagnerez un temps considérable en forçant le coffre de la banque. Seul petit bémol, le téléphone sera complètement déchargé après utilisation »

Les recrues prennent possession de leur téléphone et opte pour le *Stun Gun* plutôt que pour des pistolets compacts, car il sera toujours facile de se procurer des armes « sur site ». Les recrues passent en revue les gadgets « offerts » par Q pour cette mission. En plus des traditionnels traceurs et micros, Stephen prend un briquet à l'Halothane.

Une fois la partie « équipement » terminé, Q fait rentrer le Docteur Ramji Nehru, Directeur du Département Informatique & Electronique du Service Q qui leur remet les plans de la banque que ses équipes ont pu trouver.





James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Les recrues demandent alors s'ils pourront bénéficier des talents de piratage de son équipe, talents qui pourront être bien utiles lorsqu'ils pénétreront dans la banque, mais Q refuse formellement, il ne faudrait pas qu'on puisse remonter jusqu'au MI6 dans cette affaire.

*
* *

De retour à leurs bureaux, les recrues tentent de mettre en place un plan d'action.

En tout premier lieu, il faut mettre en place une couverture. Stephen Summerset agira comme l'avocat de Dan Howland, Neal Thompson et Duncan Wallace qui joueront plus ou moins leur propre rôle, si ce n'est que ces derniers auront acquis de manière pas très honnête, au Moyen Orient, une grande quantité d'argent, placée sur un compte offshore. Sur les conseils de leur avocat, ils se rendent à Isthmus City pour placer leur argent.

Les recrues font également des recherches sur Sanchez qui ne révèlent pas grand-chose de plus que ce qu'ils savaient, mise à part l'identité du bras droit de Sanchez, un sinistre individu du nom de Dario, ancien des FARCS, ainsi que l'identité de sa maîtresse : Lupe Lamora, une jeune fille des favelas qui a gagné un concours de Miss Univers, sur lequel a plané des rumeurs de jury corrompu.

Stephen Summerset fait venir sa compagne, Domino, dans les locaux du MI6. Au cours d'un déjeuner, il tente d'obtenir de Domino, toute information qui pourrait l'aider dans leur opération. Mais Domino a déjà longuement interrogée par les services du MI6 et elle ne peut rien livrer de plus à son amant.



Chapitre 2 :

Après un long vol et une correspondance par Miami, Neal Thompson, Stephen Summerset, Duncan Wallace et Dan Howland arrivent à Isthmus City.

Duncan Wallace récupère une Porsche Cayenne Bi-Turbo à l'agence de location de voiture. Alors que Duncan fait rugir le moteur, Howland lui demande « c'est un diesel ? »

Quelques minutes plus tard, les recrues arrivent à l'hôtel « El Presidente », le Cinq Etoile d'Isthmus City. Ils prennent rapidement possession de leurs chambres et profitent chacun d'une bonne douche avant de descendre pour dîner.

Le restaurant de l'hôtel est à l'image de ce dernier et nos héros peuvent se délecter de crustacés et de champagne. Il est temps d'assumer sa couverture et les recrues se rendent au Casino, situé de façon très pratique, au sein du complexe hôtelier.

A la table de Chemin de Fer, les agents peuvent apercevoir Sanchez lui-même.



Lupe Lamora n'est pas très loin de lui, en train de jouer à la roulette.



Nos héros décident de faire profil bas. Stephen Summerset va faire une partie de Blackjack, Thompson choisit le Poker et Howland, le Baccara. Duncan, n'étant pas joueur, décide d'aller boire un verre au bar.

Summerset et Thompson sont assez chanceux, plus que Howland qui perd toute sa mise. « Malheureux au jeu... » se dit-il en se levant, bien décidé à payer un verre à la belle Lamora pour passer la frustration de la défaite... mais Ø6 se ravise... ce serait faire prendre un risque inutile à la mission.

Thompson a moins d'état d'âme et se décide à payer un verre à la maîtresse de Sanchez. Cette dernière a l'air ravi de l'initiative du jeune playboy et les deux discutent de choses et d'autres. Ce petit manège n'échappe pas à Sanchez qui se lève de table et aborde Thompson.



James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Sanchez s'avère particulièrement aimable, voir doucereux, un peu comme avait pu l'être Largo d'ailleurs. Mais derrière cette gentillesse, on sent que la colère fait bouillir le sang du narcotrafiquant.

Néanmoins Sanchez interroge Thompson sur sa présence à Isthmus City. Il demande alors à Thompson ses coordonnées, précisant que Isthmus est toujours ravie d'accueillir des capitaux étrangers, afin que Sanchez en touche un mot à Miguel Cordonna, le directeur de la banque, qu'il connaît bien et dont il est propriétaire.

Sur cet entrefaite, Sanchez prend congé, non sans que Neal ne glisse un micro dans la poche du veston de Sanchez.

Nos héros se retirent du casino après peu, Neal se prend une soufflante de la part de ses camarades pour son imprudence. Néanmoins les quatre Recrues se retrouvent dans une des suites pour écouter le micro.

Ils peuvent entendre Sanchez en train de battre Lupe et de la traiter de tous les noms pour avoir osé poser les yeux sur un autre homme que lui. Les recrues peuvent également entendre Sanchez s'adresser à un autre homme, sans doute Dario, « Trouve moi tout ce que tu sais sur ce type et parle à Cordonna ».

Thompson passe alors un appel au MI6 pour leur faire part du fait que son background va être vérifié dans peu. A l'annonce que Neal a pris contact avec Sanchez, Moneypenny ne peut s'empêcher de lâcher « Le Patron ne va pas être content... »



Chapitre 3 :

Le lendemain matin, les Recrues se rendent à la « Banco de Isthmus ». Ils sont accueillis par Pepita Mendez, l'assistante de Miguel Cordonna.



Dan Howland fait alors son plus beau sourire à la belle, mais celle-ci n'a d'yeux que pour Neal Thompson. Pepita les amène au cinquième étage dans le bureau de Miguel Cordonna. La sécurité est assurée par le biais de caméra située un peu partout et surtout par la présence de quelques gardes équipés de pistolets automatiques.



A la façon dont Pepita s'adresse à Cordonna, Duncan arrive à déterminer que tout n'est pas rose entre les deux individus. Il y a quelque chose de lourd dans l'air, une affaire de cœur peut-être ?

Le rendez-vous se passe sans encombres, Miguel Cordonna est particulièrement chaleureux et enthousiaste à l'idée d'accueillir des capitaux étrangers. L'argent figurant sur le compte offshore mis à disposition des recrues est transféré sur un magnifique compte rapportant beaucoup d'intérêts de la Banco de Isthmus.

Wallace profite du rendez-vous pour placer un micro sous le bureau de Cordonna

Les recrues prennent congé de Cordonna, et Pepita les ramène à la sortie. Dans l'ascenseur qui les ramène à la porte, Thompson en profite pour demander si elle accepterait de faire visiter l'île à ses camarades ainsi qu'à lui-même. Pepita sourit et finit par accepter.



Chapitre 4 :

De retour à l'hôtel, les recrues se réunissent dans une chambre et écoute le micro-espion posé dans le bureau du banquier. Ils peuvent entendre une dispute entre Pepita Mendez et Miguel Cordonna, Miguel reprochant à la jeune femme de faire des yeux doux à Thompson.

Pepita répond en précisant qu'elle est une femme libre et qu'elle n'a plus rien à attendre de Miguel, puisque ce dernier ne veut pas quitter sa femme.

Fort de ses informations, Stephen Summerset soumet son plan à la fine équipe. Neal Thompson devra profiter du petit faible qu'a Pepita pour l'agent et la séduire tout en l'amenant à se confier sur sa situation amoureuse. Thompson devra alors petit à petit faire germer l'idée à la belle, qu'avoir une relation sexuelle, dans le bureau de Cordonna serait un moyen de se venger du goujat. Thompson pourrait, grâce au briquet à l'halothane lui faire perdre brièvement connaissance et forcer le coffre pour obtenir les informations.

« Et les caméras ? » demande Howland

« Nous aurions besoin des services d'un pirate informatique, c'est vrai » répond Summerset, songeur

« Que devient notre contact en Grèce, ce dénommé Nikos ? » demande Wallace

« Le seul moyen de le savoir, c'est de l'appeler » conclue Stephen

Après avoir échangé avec le dénommé Nikos et s'être assuré qu'il collaborera bien avec eux, nos héros réfléchissent à l'opération...

... Un ange passe...

« J'ai jamais entendu un plan aussi nul » se désole Howland

« C'est tellement nul que ça pourrait marcher » philosophe Wallace

« Moi, ça me plait pas mal, comme plan » conclue Thompson

*
* *

Le soir, c'est donc seul que Thompson rencontre Pepita dans le hall de l'hôtel. Cette dernière s'étonne d'ailleurs que ses comparses soient absents. Thompson répond que leur avocat devait les entretenir d'un sujet important, mais que lui n'avait pas l'intention de gâcher sa soirée à parler « Affaires ».

Pepita sourit et prend le bras de Thompson « Je connais un endroit magnifique pour dîner ».

*
* *

Après lui avoir fait faire le tour de la ville dans son petit coupé sport, Pepita amène Neal, dans un restaurant au bord de la plage, les pieds dans le sable. Le dîner se poursuit par une balade très romantique sur la plage et se termine par une étreinte à l'abri d'une dune.



Chapitre 5 :

Le lendemain, Neal Thompson se réveille dans sa chambre d'hôtel au côté de Pepita Mendez. Après avoir pris leur petit déjeuner ensemble dans la chambre, cette dernière doit s'éclipser pour aller au travail.

Neal raccompagne la jeune femme à sa voiture et après avoir fermé sa portière, il est accosté par un homme qu'il reconnaît être Dario, le bras droit de Sanchez.



« Mister Thompson, accepteriez vous de prendre un café avec moi » demande le bel hidalgo, sur un ton qui ne laisse pas beaucoup de place à une quelconque alternative

« Mais bien volontiers, avec une part de tarte en ce qui me concerne »

Une fois attablé au bar de l'hôtel, Dario explique bien clairement à Neal Thompson que son employeur Franz Sanchez est toujours ravi de voir des « gringos » investir leur argent dans cette belle république qu'est Isthmus, mais que si Neal Thompson devait un jour à nouveau ne serait-ce qu'adresser la parole à Mlle Lamora, il ne serait pas impossible qu'il lui arrive malheur.

Après tout, Isthmus City pouvait s'avérer particulièrement dangereuse...

*
* *

Durant les deux jours qui suivent Howland, Wallace et Summerset jouent les plaisanciers. Après avoir loué un bateau et du matériel de plongée, ils passent les deux jours à tenter de repérer le Disco Volante mais sans succès.

Thompson, quant à lui, poursuit son opération de séduction et réussit à faire en sorte que Pepita se livre à lui quant à sa vie amoureuse. Il apprend bien vite l'existence d'une relation avec son supérieur : Miguel Cordonna.

Une fois bien en confiance, Thompson, profitant d'un léger état d'ébriété de Pepita Mendez, parvient à convaincre la belle de faire la « chose » dans le bureau de Cordonna.

« Mais, et les caméras ? » demande la belle

« J'en fait mon affaire » répond Thompson d'une voix rassurante



Chapitre 6 :

Le plan élaboré par Stephen se déroula (certains diraient curieusement) sans accroc. Après une soirée (encore) romantique, Neal et Pepita décidèrent de mettre leur plan de vengeance à exécution.

Alors que les tourtereaux pénétraient dans la banque, Wallace gara la Porsche Cayenne à l'angle de la rue. Howland, Summerset ainsi que lui-même ne seraient pas loin si les choses dégénéraient.

Summerset était en liaison téléphonique avec Nikos qui avait piraté le système informatique de la banque et pris contrôle des caméras. Une image du bureau de Cordonna tournerait en boucle, permettant ainsi à Neal de faire sa « petite affaire ».

Les amants passèrent les contrôles de sécurité sous les yeux médusés des gardes qui n'avaient pas l'habitude de voir la jeune femme après la fermeture de la banque. Pour autant ils les laissèrent passer.

Une fois arrivé dans le bureau, Neal se demanda s'il ne ferait pas mieux d'endormir Pepita tout de suite et... cette pensée lui passa rapidement.

Une fois la chose consommée, Neal proposa une cigarette à Pepita, moyen pour lui de lui proposer du feu et donc d'utiliser le briquet à l'Halothane pour endormir la belle.

« Mais c'est que j'ai arrêté de fumer » déclara Pepita, très fière d'elle !

Neal contempla l'idée d'utiliser le Stun Gun.

« Allons, une cigarette après l'amour ! Quand même ça ne se refuse pas ! Et puis, le plaisir d'enfumer le bureau de ton patron... »

« Bon d'accord » consentit Pepita.

A la première bouffée d'halothane, la belle s'évanouit.

Neal utilise alors son qPhone pour ouvrir le coffre, il récupère un CD à l'intérieur et l'insère dans un ordinateur. Nikos lui confirme alors qu'il a bien pu récupérer toutes les informations. Ø4 replace alors les éléments dans le coffre et réveille doucement Pepita.

« Qu'est-ce qui t'es arrivée Pepita ? »

« Je ne sais pas, j'ai eu comme un vertige et... »

« Ne t'en fais pas, je fais souvent cet effet là aux femmes »



Chapitre 7 :

De retour à leur hôtel, les jeunes recrues du MI6 étudient les plans du Disco Volante. Le bateau est particulièrement atypique, déjà à cause de la présence de ce qui a l'air d'être une mitrailleuse Calibre 50 sur le pont, élément qui n'est normalement pas vendu en série, mais d'autres spécificités laissent nos héros perplexes...

Comme la présence d'écouilles, sous la surface de flottaison, qui visiblement servent aux plongeurs pour sortir du bateau directement.

Les agents décident d'exploiter cet accès, ils se rendront près du Disco Volante, avec le hors-bord de location, tout en restant suffisamment loin, pour ne pas se faire repérer, trois d'entre eux pénétreront à l'intérieur, élimineront Largo et repartiront comme si de rien n'était.

Se pose la question des armes, nos héros ne disposant que des *Stun Guns*. Mais Neal ayant attiré l'attention de Sanchez en faisant des yeux de biche à Lupe Lamora, le groupe prend la décision de ne pas tenter d'obtenir de l'équipement provenant du marché noir, car ce marché noir doit très certainement être pour partie contrôlé par Sanchez.

Nos héros devront donc se contenter des *Stun Guns* et récupérer sur site, toute arme qu'ils pourraient trouver. Bien sûr, une des recrues devra rester sur le hors-bord ; au regard de son comportement avec Lupe qui a compromis la mission, c'est Neal Thompson qui est puni et qui montra la garde.

*
* *

Les trois hommes grenouilles approchent du Disco Volante, par une nuit sans lune. Les gardes à bord du Disco Volante ne repèrent pas les trois silhouettes.

Howland force l'écouille du bateau avec son couteau de plongée et parvient à l'ouvrir. Une fois à l'intérieur, l'eau se vide et nos héros se retrouvent au sec en dissimulant leur équipement de plongée dans la remise.

Stun Guns au poing, les recrues parcourent les couloirs du yacht, à la recherche de Largo.

Ces derniers finissent par trouver la cabine en question, ils en ouvrent la porte de la façon la plus discrète possible, leur cible dort, les yeux... l'œil bien fermé.

Dan Howland se glisse à côté de lui, et lui loge une balle en gel dans la tête, afin de s'assurer que Largo ne se réveillera pas lorsque Ø6 fera le nécessaire.

Le jeune Baron attrape alors un oreiller et le place sur le visage de l'homme endormi. Passé un temps certain, le corps réagit par réflexe, puis se fige. Dan prend le pouls de Largo, il est bien mort.

*
* *

Une fusillade et des cris se font entendre, le Disco Volante est attaqué ! Certainement les troupes du SPECTRE qui comme les agents du MI6 ont du retrouver la trace de Largo. Un énorme tremblement se fait entendre et les recrues se demandent ce qu'il est en train de se passer.

Il est grand temps de partir, se décident nos agents. Alors qu'ils parcourent les couloirs en courant pour rejoindre la remise où sont cachés l'équipement de plongée, nos héros tombent sur une équipe du SPECTRE, deux gardes ordinaires, armés de Spectre M4 ainsi qu'un individu qui semble être leur chef.



James Bond 007, Le Jeu de Rôles



Celui-ci pointe un Glock 17 et tire une balle qui va droit dans l'abdomen de Dan Howland. Ce dernier s'affale, non sans avoir lui-même répondu au tir, avec son *Stun Gun*. Le tir de Ø6 est plus heureux car sa balle en gel se loge directement dans le front du leader, libérant ainsi la dose d'hapéridol, endormant ainsi l'individu.

De la même façon, Summerset et Wallace se débarrassent respectivement d'un garde. Ces derniers attrapent alors leur collègue blessé et rejoignent la remise. Tant bien que mal, nos trois héros parviennent à rejoindre le hors-bord.

Derrière eux, ils peuvent apercevoir que le Disco Volante s'est scindé en deux et que la partie avant, s'enfuit à une vitesse considérable poursuivie par un hélicoptère. Le grand tremblement que nos agents avaient ressentis était donc la conséquence de la séparation du bateau.



Chapitre 8 :

De retour sur le plancher des vaches, nos héros sont particulièrement embêtés, ils ne peuvent rentrer à Londres, alors que Dan Howland est en train de se vider de son sang.

Aller à l'hôpital n'est également pas une option, car les médecins ne manqueraient pas de demander d'où vient cette balle de 9mm dans le ventre de leur collègue.

Il n'y a pas le choix, les recrues se rendent à la maison de Pepita Mendez. Surprise de voir Thompson accompagné de ses collègues et surtout choquée par tout ce sang, il n'en faut pas beaucoup plus à Thompson pour profiter du désarroi de la jeune femme et faire entrer tout ce beau monde.

Neal promet d'expliquer la situation la jeune femme, mais elle doit les aider.

Grâce à la trousse à pharmacie de Pepita, Neal arrive à prodiguer les premiers soins à Dan Howland. Neal demande alors à la jeune femme si elle connaît un médecin « peu regardant »...

« Le seul à qui je peux penser, c'est mon beau-frère, Joaquim, il est vétérinaire... »

*
* *

Pendant quelques semaines, les recrues du MI6 restent à Isthmus. Dan Howland n'étant pas transportable, celui-ci reste chez Pepita Mendez, après que Neal Thompson est finie par lui avouer la vérité et à s'en faire une alliée.

Pendant la convalescence de Ø6, Thompson, Wallace et Summerset jouent les playboys millionnaires, conformément à leur couverture, ce qui leur donne l'occasion de « profiter ».

L'attentat contre le Disco Volante crée bien un certain émoi dans la ville, mais les recrues ayant été prudentes, aucun élément ne permet de remonter jusqu'à eux.

Une fois Howland sur pied, nos héros rentrent à Londres.



Chapitre 9 :

De retour à Londres, les recrues sont convoquées par M pour procéder au débriefing. Ce dernier part dans une colère noire à l'encontre de Neal Thompson, qui a compromis la mission en abordant Lupe Lamora, attirant l'attention de Franz Sanchez et de ses sbires.

M fulmine, vociférant que son service n'est composé que de jeunes obsédés réfléchissant moins avec leur cerveau mais plus avec une certaine partie de leur anatomie que la bienséance ne permet pas de nommer ici.

Se calmant un peu à l'attention des autres recrues, il reconnaît que mise à part le comportement de Ø4, la mission n'en reste pas moins un grand succès et un joli pied de nez au SPECTRE, puisque la Proie avec un grand « P » leur a été soufflée sous le nez par le MI6

M donne congés aux recrues

Conséquences :

- Dan Howland, Stephen Summerset et Duncan Wallace sont promus au rang de Simple-Zéro. Le comportement de Neal Thompson lui coûte sa promotion.
- L'enquête du Général Orlov, suite aux événements d'Opération Tonnerre, démontre la culpabilité du président lui-même ainsi que des membres éminents du gouvernement.
- Dans la nuit qui suit l'annonce de leur culpabilité, le président et de ses ministres sont fusillés.
- Le reste du monde est sous le choc de ses révélations. A la fois la communauté internationale s'émeut sur le caractère expéditif de la sentence, ce à quoi Orlov, qui est devenu le nouvel homme fort de la Russie, répond qu'un acte fort état nécessaire pour démontrer que les actions du président et de son cabinet ne reflétaient pas la volonté de la Russie.
- L'argumentaire d'Orlov est accueilli de façon mitigée par les principaux intéressés, car si le raisonnement est bon, tout le monde voit d'un mauvais œil, la montée en puissance du Général Orlov, un farouche nostalgique de l'époque soviétique durant son jeune âge.
- Des élections sont organisées en Russie. Le candidat conservateur, Grigori Sokolov est en passe de devenir le nouveau président de la Russie