



Scénario 5

Les Premiers Pas

Londres, 20 juin 1992

♪ James Bond Theme

Il est 20 heures 30 quand les Pjs arrivent tous dans leur voiture personnelle au quartier général du M.I.6 sous une pluie battante. Tous ont l'impression que ce soir, d'importantes choses vont être décidées. Ils sont en effet conviés à faire leur rapport sur la situation concernant ce que tout le monde ici appelle "La Maison-Dieu". Les Pjs sont attendus par des gardes de la sécurité du M.I.6 qui les font entrer dans un vaste amphithéâtre. Sur les sièges, des membres de l'armée Britannique, le Major Kirk Malthus des SAS, des fonctionnaires de l'ONU et du ministère de la défense, Bill Tanner, M, et quelques membres des Services Secrets de Sa Majesté. L'invité d'honneur de ce compte-rendu est le docteur Catherine Winston, qui occupe une place prépondérante dans ce rapport, puisqu'elle a vécu deux des prises d'otages que le groupe terroriste de la "Maison Dieu" a monté.

M prend la parole brièvement pour présenter chacun des Pjs :

— "Mesdames et messieurs, merci d'être venus si tard pour assister au rapport "Maison Dieu". Des exigences de sécurité nous ont malheureusement obligé à programmer cette réunion tardivement. Laissez-moi vous présenter les agents qui vous instruiront de l'affaire qui nous concerne ce soir. Tous sont de jeunes recrues du service Investigation et Intervention, dernièrement affectés au M.I.6".

Vous pouvez présenter de manière plus précise les personnages de vos joueurs. Remettez aussi à vos joueurs l'Aide de Jeu N°1 afin qu'ils puissent

lire le compte-rendu qu'ils sont censés avoir préparé une semaine durant.

A peine vos joueurs auront-ils terminé leur petit discours qu'ils s'apercevront (Perception FD : 3) de la présence de quelqu'un dans la salle de projection de l'amphithéâtre. Que vos Pjs aient ou non réussi leurs jets, la quiétude de cette réunion sera troublée par des tirs d'armes automatiques. Quelqu'un vient de tirer sur M ! Rien de tel qu'un peu d'action pour se soustraire à cette réunion formelle !



Poursuite !

♪ Goldeneye : 10

Le tireur commence la poursuite dans le local réservé au technicien chargé de la projection. Après deux tours de Fuite/Poursuite, les Pjs devront plonger au travers de ce local par la vitre qui donne sur l'amphithéâtre. Une fois sortis de ce local, ils verront un escalier qui mène soit au rez-de-chaussée, soit aux étages. Un jet de Perception ne donnera aucun indice quand au chemin qu'aurait pu emprunter le tueur. Les Pjs devront donc se diviser en deux groupes.

- Ceux qui emprunteront l'escalier menant vers le rez-de-chaussée se retrouveront sur le perron du siège du M.I.6 en deux tours de fuite/poursuite. L'endroit est désert. Un jet de Perception (FD : 3) permettra de repérer une forme sombre sur le toit. Si certains veulent tirer, le FD de base pour une telle action sera de 1. Souhaitons que vos Pjs aient un moyen de communication pour avertir leurs collègues... Si le groupe du rez-de-chaussée désire continuer la poursuite, il faudra qu'il tente de rattraper Korba au moyen d'un véhicule personnel.

- Le groupe qui fouille les étages pourra entendre (Perception FD : 3) une porte métallique qui se ferme violemment, indiquant que le tireur tente de s'enfuir par les toits. Une fois sur place, les Pjs auront le temps de voir Korba (car c'est bien lui) s'enfuir en courant, non sans leur avoir adressé quelques tirs de son pistolet-mitrailleur Skorpion. Les tirs se résolvent au FD de base de 1.

Pour le reste de cette poursuite, prenez en compte que les personnages sont tous à distance Moyenne les uns des autres. Cependant, seuls les Pjs sur le toit pourront tirer sur Korba. Durant la poursuite, celui-ci ne descendra pas ses enchères en dessous de 3. Consultez l'Aide de Jeu n°2 pour connaître le chemin de fuite de Korba et les différentes options qui se présentent aux Pjs pour tenter de l'arrêter. Gardez à l'esprit que Korba DOIT s'enfuir. L'objectif de cette poursuite est de commencer ce scénario sur les chapeaux de roues et de frustrer suffisamment les joueurs afin qu'ils s'impliquent tout de suite dans l'aventure.

Briefing

♪ Goldeneye : 1 puis 6

À l'issue de cette scène d'action, on retrouve les Pjs dans le bureau de Tanner. Big Ben vient de sonner 23h00. Bill propose à tous cigares et un excellent cognac qu'il garde dans son bureau "pour les cas d'urgences". Tanner rassure tout d'abord les Pjs sur l'état de santé de M. Il a été touché, la balle est ressortie, mais ses jours ne sont pas en danger. Pour lui, il est clair que Ann Lang est responsable en grande partie de cette affaire. C'est elle qui a renseigné Korba lorsque le docteur Winston lui a téléphoné de Venise, et c'est elle qui l'a faite séquestrer afin de garantir son immunité dans cette affaire. Et c'est sûrement elle qui vient de commander l'assassinat de M.

L'objectif du M.I.6 est simple : se renseigner sur la localisation de Korba, se tenir au courant des liens entre le terroriste et le conseiller du président des Etats-Unis, et être au courant des faits et gestes de Ann Lang. Pour cela, il n'y a pas 36 façons d'opérer : il faut mettre Ann Lang sur écoute en s'infiltrant dans sa propriété d'Alexandria, en Virginie et ce, sans qu'aucune agence fédérale Américaine ne puisse être mise au courant.

Tanner remet aux Pjs l'Aide de Jeu N°3 et leur donne rendez-vous à Alexandria en Virginie, où ils ont rendez-vous avec Mr Davis pour les détails techniques de l'opération.

Briefing pour le MJ

Dans ce scénario, les Pjs vont devoir infiltrer la villa du conseiller Ann Lang située à Alexandria. Une fois cette opération délicate effectuée, ils pourront apprendre, par les dispositifs d'écoute qu'ils auront placés, que Achmal Al Korba se trouve à New York, où se tient actuellement une conférence internationale sur la menace terroriste dans le monde, au siège de l'ONU.

Korba, aidée de son associé Shin Mei et de quelques membres du groupe terroriste Maison Dieu a prévu de libérer le virus LAK4 dans le building de l'ONU, afin d'avertir la communauté internationale du renseignement que TAROT est bien une menace avec laquelle il faudra compter dans les jours à venir.

Mais l'inspecteur Mc Clintock, ancien adversaire de Korba alors qu'il sévis-

sait avec l'IRA dans les rues de Londres, est à New York pour former des jeunes recrues. Actuellement à la retraite et aidé de deux amis, il va tenter d'appréhender Korba.

Une fois que les Pjs et le groupe de policiers auront fait connaissance, ils pourront tenter d'arrêter Korba avant qu'il ne commette l'irréparable.

Les Pjs pourront espionner Korba alors qu'il se rend dans les clubs les plus branchés de New York afin de rencontrer une séduisante jeune femme du nom de Julianne Moore. Cette charmante personne travaille à l'ONU et Korba a besoin d'elle pour transporter le virus. Les Pjs pourront voir Korba et son équipe en train de mettre au point les derniers préparatifs de leur plan dans les locaux que la société Horizon utilise pour accueillir des sans-abris. Les agents découvriront aussi que Horizon se sert de ces institutions pour effectuer des tests sur des sujets humains de son virus LAK4. Les Pjs devront alors prendre contact avec Julianne Moore afin d'organiser l'arrestation de Korba et de ses complices au cours d'une vaste fusillade. Une fois capturé, les Pjs apprendront de Korba que le conseiller Ann Lang s'est réfugié au Brésil où elle doit simuler son propre enlèvement par des agents à la solde de TAROT.

Les Pjs n'auront que le temps de sauter dans le premier avion pour Rio de Janeiro afin de capturer Ann Lang.

**Rendez-vous à Alexandria.
Ne passez pas par le service Q, ne gagnez pas 20.000 Livres...**

♪ Goldeneye : 14

L'avion des Pjs décolle de Londres à 7h45. Il atterrit à Washington à 11h45 après un voyage de 8h30. Mr Davis les attend à leur sortie de l'avion. Tout en les accompagnant vers leurs bagages, il leur explique la situation. Il a déjà une équipe placée sous sa responsabilité. Mais tout comme en Italie, il n'a à sa disposition que des techniciens. Il compte sur les Pjs pour placer les petits gadgets que lui et son équipe ont confectionnés. Autant le dire tout de suite, il s'agit d'une mission particulièrement délicate.

Lang vit dans un domaine entouré de murs aux abords d'Alexandria. La ville est située à 10 minutes de Washington par hélicoptère. Cette communauté abrite bon nombre de

fonctionnaires importants qui travaillent à Washington, que ce soit au Pentagone ou à la Maison Blanche. En survolant la ville, les Pjs peuvent voir à quel point la ville est impressionnante. Il y a peu de résidences dans ce qui ressemble à un petit village, mais toutes les maisons sont vraiment immenses, témoin de la fortune des habitants.

Davis montrera aux Pjs la résidence de Ann Lang. Elle est composée d'un vaste jardin découvert et d'une grande propriété aux multiples pièces. Le tout est ceint par un haut mur qui préserve l'intimité des résidents.

Davis posera son hélicoptère près d'un charmant petit chalet doté d'un grand jardin et d'un parking où sont garés plusieurs véhicules de différents types : berlines, camionnettes de livraisons et coupés sport. Il invitera les Pjs à s'installer dans son repaire.

À l'intérieur, Davis présentera son équipe. Les Pjs entrent dans ce qui semble être une vaste salle de contrôle. Plusieurs hommes et femmes manipulent des ordinateurs et divers appareillages électroniques qui envahissent la pièce. Au centre de la salle, une table accueille un plan de la propriété.

Davis et son équipe ont installé des détecteurs cardiaques dans tout le périmètre de la propriété. Ann Lang vit dans ce domaine entouré de murs. Des gardes armés effectuent des rondes dans la propriété.

L'équipe des Pjs doit entrer dans le domaine sans être repérée pour que des renseignements utiles puissent être recueillis. Davis a prévu que les Pjs soient infiltrés par dessus le mur se trouvant à l'arrière de la propriété de Lang et qu'ils soient récupérés au même endroit.

Le but des Pjs est simple : désactiver les mesures de sécurité, puis placer le téléphone du bas sous écoute et revenir à la zone d'extraction. Les Pjs ne sont pas autorisés à tuer dans le cadre de cette mission. Davis insistera pour que personne ne possède d'armes lors de cette opération, afin qu'ils puissent se faire passer, le cas échéant, pour de banals cambrioleurs. Davis montrera aux Pjs l'équipement qu'il a prévu à leur intention. Il s'agit d'un kit de crochetage de serrures et de forçage d'alarmes. Le micro qui doit être placé dans le téléphone de Ann Lang peut être positionné en moins de 30 secondes, pour peu qu'on s'exerce un peu avant.

Entrée par effraction

♪ Goldeneye : 2

Montrez aux Pjs l'Aide de Jeu N° 4 et laissez-les mettre au point leur plan d'action. Cette mission va exiger de vos joueurs beaucoup de subtilité afin de ne pas être repérés. Une fois qu'ils sont prêts, faites-leur enfiler leurs cagoules noires et passez à l'action. Davis restera en communication avec eux pendant toute la durée de l'opération. Il renseignera vos joueurs sur la provenance des gardes dans leur secteur, fournissant une aide précieuse aux Pjs.

Toutes les portes verrouillées sont indiquées sur le plan. Les ouvrir demande un jet de Crochetage Serrures/Coffres de FD 4. Les autres portes s'ouvrent sur une simple poussée.

Désactiver les mesures de sécurité nécessite un jet de Crochetage Serrures/Coffres au FD de 3.

Poser le micro sur le téléphone demande un jet d'Electronique de FD 4.

Les gardes n'hésiteront pas à tirer sur les Pjs s'ils se laissent découvrir. Prenez garde toutefois à ne pas les tuer : le but de cette partie du scénario n'est pas de tuer les personnages, mais de leur offrir une scène d'action commando dans la tradition du genre. Une fois l'opération terminée, Davis les informe qu'ils doivent rallier New York au plus vite. Tanner les y attend là-bas.

Un point sur la situation

(Consultez l'Aide de Jeu N°5 pour plus d'informations sur cette splendide ville).

Durant le transit New York/Washington, les Pjs pourront tout à loisir lire les derniers titres de l'actualité, datée du Lundi 25 Juin 1992. Remettez-leur l'Aide de Jeu N°6 qui montre que la situation semble prendre son dernier tournant. Cela devrait suffisamment stresser vos joueurs. Pendant ce temps, intéressons-nous à la situation à New York.

_ Tanner et Q sont au siège de l'ONU où se tient une conférence internationale sur le terrorisme. Les principaux patrons des plus grandes agences de renseignement se retrouvent actuellement pour parler de cette nouvelle menace, et essayer de trouver une solution, qui pourrait prendre la forme d'un corps expéditionnaire appelé Rainbow. Ce groupe antiterroriste

pourrait servir à palier aux faiblesses de différentes polices dans le monde entier en leur fournissant hommes et équipement pour résoudre des situations de crise. Il est à noter que cette proposition est d'origine Britannique, et que les Pjs ne sont pas étrangers à ce projet, comme le démontre l'Aide de Jeu N°1.

_ L'inspecteur de Scotland Yard Mc Clintock est actuellement à New York pour former de jeunes policiers du 4ème District. Son passé est évoqué dans l'Aide de Jeu N°2 du scénario *Retour en Thaïlande*. Mc Clintock a un vieux compte à régler avec Korba, et il compte bien le retrouver.

_ Robert Barry, inspecteur du FBI et Masaya Hisyao des forces de police Thaïs, tous deux affectés à Interpol et à la sécurité de l'ONU ont longuement discuté avec Mc Clintock. Convaincus par ce dernier, et n'ayant pas réussi à convaincre leurs supérieurs hiérarchiques, ils ont pris 5 jours de congés pour enquêter à titre personnel et trouver Korba. Barry est pour le respect des règles absolu, Korba doit être jugé. Masaya Hisyao a un compte personnel à régler avec cet homme, assassin de son père, le général Hisyao.

_ Achmal Al Korba est à New York. Son plan est simple : il cherche à rencontrer une jeune traductrice travaillant à l'ONU. Une fois ceci fait, il remplacera son flacon de parfum par une bombe aérosol qui répandra le virus LAK4 que lui fournira la société Horizon. L'échange se fera dans un local que la société utilise pour recueillir des sans-abris. Les Pjs découvriront que sous le couvert de cette institution charitable, Horizon utilise les clochards pour tester son virus et le vaccin qu'elle a conçu dans le plus grand secret.

Kennedy Airport, Welcome to the USA

A leur arrivée, les bagages des joueurs mettront une bonne heure avant de passer sur le tapis roulant, que les Pjs portent leurs armes de service sur eux ou dans leurs bagages, ce pour donner le temps à un inspecteur d'Interpol de venir prendre en chasse les Pjs. En effet, voyant un tel arsenal passer devant lui, le douanier s'est senti obligé d'avertir un ami à lui, l'inspecteur Barry du FBI qui lui a demandé de retarder le bagages pour permettre à Hisyao d'arriver. Barry pense que les possesseurs de telles

armes pourraient connaître Korba. Donc Hisyao devra les suivre sans prendre de risques. Mais elle pourra demander de l'aide à tout moment grâce à la radio de sa moto.

Lorsque les joueurs prennent possession de leur véhicule de location (une Cadillac Séville) ou leur taxi (Chevrolet Caprice Classic), un jet de Sixième Sens FD 2 pour le conducteur et FD 4 pour les autres réussi permet de remarquer qu'une moto CBR 1100 XX noire pilotée par un homme de petite taille, portant un casque intégral noir et une combinaison noire a démarré juste après eux (faites faire un deuxième jet 5 minutes après l'entrée dans New York pour le cas où elle n'aurait pas été repérée à l'aéroport).

Il est à noter que Hisyao n'a pas reconnu les Pjs. Elle ne s'approchera donc pas à moins de 20 mètres de la voiture et elle est en communication (grâce à son casque équipé) avec la police New Yorkaise. Si les joueurs tentent de la semer, elle ne les suivra que dans les zones fréquentées, et elle ne descendra en dessous de la LR de son véhicule (1). Elle préférera alors abandonner la poursuite.



New York, New York...

♪ Goldeneye : 7

Une fois débarrassés de la filature, les Pjs devront prendre une chambre. Consultez encore une fois l'Aide de Jeu N°5 pour proposer à vos joueurs les différentes possibilités qui s'offrent à eux pour se loger selon leur standing.

Une fois installés dans leurs chambres, ils recevront un coup de téléphone de Tanner. Celui-ci les a retrouvés par l'entremise de fiches qu'ils ont dû remplir à la réception. Notez que c'est aussi la méthode que va employer Robert Barry pour localiser ceux qu'il pense être les complices de Korba.

Tanner leur donne rendez-vous au building des Nations Unies, situé en face du Sheraton. Il les reçoit dans les appartements qui lui ont été réservés au sein même du building, après que les Pjs aient été dûment désarmés par les services de sécurité.

Tanner leur transmet tout d'abord divers documents : les relevés des écoutes téléphoniques de la résidence de Ann Lang à Alexandria. Remettez à vos joueurs l'Aide de Jeu N°7. Ce document est accablant. Il démontre, si besoin en était, que Ann Lang, John Brithling et Achmal Al Korba sont impliqués dans une vaste conspiration. Tous semblent agir pour le compte de "l'Empereur".

Tanner explique qu'il est ici pour remplacer M, qui se remet doucement à l'hôpital de sa blessure. La conférence internationale sur le terrorisme semble vouloir déboucher sur la création d'un corps expéditionnaire anti-terroriste multinational, appelé Rainbow. Nombre de gouvernements présents ont expliqué à l'assemblée leur incapacité à gérer des crises impliquant des terroristes lourdement armés. Rainbow pourrait, à la demande des gouvernements concernés, pallier à ces faiblesses.

Ce projet est tenu Top Secret. Aucun groupe terroriste ne doit s'apercevoir de l'existence d'un tel groupe, afin que les terroristes sous-estiment la réaction des forces de police locales impliquées dans ces crises. Si un groupe terroriste pense qu'il va se retrouver confronté à des policiers normaux et qu'il est assailli par le groupe Rainbow, cela devrait servir d'exemple aux autres et limiter les actions terroristes au seul fait des véritables professionnels.

Tanner leur demande de retrouver Korba. Si on en croit son *motus opé-*

randi, il fait d'abord le tour des boîtes de nuit huppées de la ville dans laquelle il prépare un attentat. Et ce dans le but de trouver une innocente jeune femme assez aisée pour s'installer chez elle avant de passer à l'action.

Tanner précise aussi que l'inspecteur Charles Mc Clintock, ancien inspecteur de Scotland Yard, aujourd'hui à la retraite et ami personnel de Bill Tanner, est actuellement à New York pour former de jeunes policiers du 4ème district. Tanner pense qu'un contact devrait être établi entre les Pjs et lui. Sa présence à New York n'est certainement pas le fait du hasard.

Une fois le briefing effectué, Q fera son entrée. Il explique aux Pjs qu'il a été chargé de présenter aux membres du congrès un petit gadget qui permettra de révolutionner le travail des unités antiterroristes : le détecteur cardiaque portatif. Ce dispositif évitera aux membres des forces spéciales de perdre un temps précieux à préparer leur zone d'intervention, en permettant à chaque homme de pouvoir repérer rapidement et en cours d'opération toute personne présente dans une pièce.

Il fournira aux Pjs leur téléphone portable, qu'il a modifié pour en faire un téléphone-fax, leurs lunettes à rayons X et le flacon de parfum vaporisant des particules visibles uniquement aux rayons X, ainsi que leurs vêtements traités pour échapper aux rayons X.

Q présentera alors aux agents sa nouvelle création : la CEB 1000. Il s'agit d'une mallette qui ressemble à un porte-documents samsonite et qui fonctionne exactement comme tel. Elle dispose toutefois d'aménagements assez peu courants. Une impulsion de 2000 volts parcourt la mallette si elle est éloignée de plus de 5 mètres de son propriétaire. Un émetteur porté par un agent déclenche une sirène dans la mallette, en même temps qu'il diffuse lui-même un signal sonore pour signaler le vol. Si la mallette n'a pas été lâchée dans les quinze secondes qui suivent, une décharge électrique se déclenche. Le choc n'est pas prévu pour tuer, mais il rend la CEB 1000 impossible à tenir. La CEB 1000 est pare-balles, et son revêtement intérieur est renforcé par des feuilles en kevlar. Qui plus est, elle est traitée pour tromper les détecteurs à rayons X en dessinant sur les écrans un tracé beaucoup plus anodin que le contenu réel de la mallette.

La traque

Une fois le briefing effectué, les Pjs sont laissés livrés à eux-même. Ils ont néanmoins du travail : Retrouver Korba et prendre contact avec Charles Mc Clintock. Voici le déroulement que devraient logiquement suivre les Pjs, mais on n'est jamais sur de rien...

Charles Mc Clintock

En se rendant dans le commissariat de police du NYPD du 4ème District, les Pjs n'auront aucun mal à rencontrer l'inspecteur Mc Clintock. Il est actuellement en train de former de jeunes recrues au combat urbain. Si jamais la discussion devait dégénérer, nul doute que les Pjs se retrouveraient avec l'ensemble des recrues sur le dos. On ne dérange pas un ancien policier impunément...

Charles Mc Clintock est un vétéran de la rue : des années passées à sillonner les rues de Londres, puis un passage à Scotland Yard dans la division de recherche antiterroriste en plein boom de l'IRA, puis une fin de carrière mouvementée à Interpol font de ce policier un homme au-dessus de la moyenne. Si les agents tentent de le baratiner, il s'en apercevra tout de suite. Il appelle tout le monde "petit" ou "cocotte".

Bavarder avec des agents du M.I.6 au sujet de Korba ne le dérange pas. Un de ses amis lui a appris que le terroriste international avait passé le contrôle douanier sous le couvert d'une vraie/fausse identité diplomatique (en clair, le passeport est vrai, mais la personne à laquelle il appartient est morte depuis 10 ans).

Deux policiers parmi ses relations ont accepté de mener l'enquête en prenant 5 jours de congés, période durant laquelle doit avoir lieu cette fameuse rencontre internationale sur le terrorisme. Passé ce délai, Mc Clintock pense que Korba disparaîtra à nouveau.

Si les Pjs lui parlent des relations qu'entretiennent Korba, Ann Lang et John Brithling, Mc Clintock promet de se renseigner sur des éventuelles planques que pourraient fournir les deux personnes au terroriste international.

Questionné sur les deux personnes qui mènent l'enquête, Mc Clintock leur donnera les noms des deux agents : Robert Barry, inspecteur au FBI et Masaya Hisyao, inspecteur de la poli-

ce de Bangkok. Tous deux sont actuellement détachés auprès d'Interpol et à la sécurité de l'ONU. Ils sont actuellement en congés et ont accepté d'aider le vieil inspecteur.

Si les Pjs le questionnent sur ses antécédents avec Korba, le regard de Clintock s'assombrit. Il était en poste à Scotland Yard à l'époque, et il fut chargé de l'enquête sur l'attentat d'un grand magasin à Londres. Des terroristes Irlandais avaient placé une voiture piégée devant le magasin durant les fêtes de Noël. Il y eut 27 victimes lors de l'explosion. Les arrestations qui suivirent montrèrent que les terroristes n'avaient pas les capacités de fabriquer une telle bombe. On la leur avait fournie contre une forte somme d'argent. Une fois l'enquête terminée, Korba fut repéré par les forces de l'ordre comme étant le fabricant de la bombe. Mais lors de l'assaut, des tireurs embusqués permirent à Korba de s'évader. Mc Clintock ne remit jamais la main sur ces snipers. Seul leur matériel put être identifié : il avait été livré par courrier diplomatique venant tout droit de l'ambassade des Etats-Unis à Londres. Mc Clintock reçut alors l'ordre de ne pas enquêter plus avant, et on ne trouva jamais le fin mot de cette affaire. Dégoutté, Mc Clintock demanda sa mutation auprès d'Interpol et elle lui fut accordée. Cependant, il continua à s'intéresser aux faits et gestes du terroriste responsable de la mort de plusieurs de ses collègues et qui fut protégé par les Américains.

Si les agents lui demandent ce qu'il compte faire de Korba une fois capturé, il leur répondra tout simplement que cela dépendra de ce que compte faire Korba lors de son arrestation. Si Korba fait le moindre geste douteux, Mc Clintock n'hésitera pas une seconde...

New York by Night

♪ Goldeneye : 12

♪ U2 : Discothèque

Comme le précise son dossier, le seul moyen de retrouver Korba est de se rendre dans les boîtes de nuit "in" et d'attendre que le terroriste se rende dans l'une d'elles pour pouvoir le suivre jusqu'à sa planque.

Comme le montre l'Aide de Jeu N°5, il existe un certain nombre d'établissements que Korba pourrait fréquenter. Ne tenez compte de ces lieux que pour placer un décor Bondien dans

cette aventure. Les rencontres auront lieu quoi qu'il arrive. Voici la liste des événements qui se produiront lors de la tournée des personnages dans ces clubs.

_ Lundi soir, si les Pjs ont décidé d'aller dîner ou boire un verre, Barry et Hisyao ont aussi choisi le même établissement. Si les Pjs abordent Barry et Hisyao, la réaction dépendra des précédentes rencontres entre les Pjs et le policier Thaï. Masaya et les Pjs pourraient mettre en commun leurs informations et dissiper ainsi un quiproquo épineux : Masaya Hisyao a suivi ce matin un groupe de personnes armées avec une moto qu'elle avait empruntée au NYPD pour l'occasion après qu'un collègue douanier ait prévenu Barry que des personnes tentaient de faire passer des armes via leurs bagages. Si les Pjs se rendront compte que c'est d'eux que l'on parle, le quiproquo devrait être rapidement dissipé. Barry proposera alors de mettre en commun les résultats de leurs enquêtes respectives afin de coincer Korba avant qu'il n'agisse.

Mais Korba ne se montrera pas lors de la soirée, ni lors de la seconde...

Ce n'est que lors de la soirée de mercredi à jeudi que les Pjs repéreront Korba dans la boîte qu'ils auront choisie d'observer à partir de 00h05. Il s'élanche sur la piste et aborde une jeune femme très séduisante. Après quelques danses, le couple s'assied à une table et commande des boissons. Les Pjs pourraient en profiter pour se placer non loin de leur table afin de profiter de leurs conversations. S'asseoir à une table proche de Korba sans que celui-ci ne remarque quoi que ce soit demande un jet de Furtivité de FD 7 du fait de la faible lumière et du monde qui encombre le night club. Réussir à comprendre la conversation entre Korba et la jeune femme demande un jet de Perception FD 2 en raison du volume musical qui règne ici. Korba et la jeune femme discutent ensemble pendant quelques temps, puis le couple se lève et emprunte le chemin de la sortie. Ils se dirigent vers le parking où Korba a garé sa Lamborghini Diablo. Avant de démarrer, Korba observera la zone afin de s'assurer qu'il n'est pas suivi (jet de Furtivité FD 3 pour ne pas être repéré).

Korba se dirige vers Chelsea et se gare sur l'allée du jardin d'une maison cossue. Le couple entre dans la maison. Inutile de dire aux joueurs ce qui

est en train de se passer. Des joueurs inquiets (voyeurs ?) pourraient tenter d'espionner le couple, mais il ne verront que des images dignes des meilleures photos d'un journal à scandales. Un jet de Furtivité de FD 5 sera tout de même nécessaire pour pouvoir observer le couple de manière très indélicate. Si les joueurs pensent à se renseigner sur l'identité de la charmante jeune femme, ils apprendront son nom sur sa boîte aux lettres : Julianne Moore. Si Barry ou Hisyao sont présents sur les lieux, ils interrogeront rapidement l'ordinateur de la police de New York et ils apprendront que Mlle Moore a deux PV impayés et qu'elle travaille au siège de l'ONU. Voilà qui devrait permettre aux joueurs d'entrevoir la nature du plan de Korba.

Une institution charitable

♪ Goldeneye : 2

Plus tard dans la nuit, Korba sort de la maison et se dirige vers sa voiture. Il semble soupçonneux, aussi les Pjs devront réussir des jets de Conduite Auto de FD 4 pour ne pas être repérés par le terroriste.

Ce dernier descend au Sud, vers West Village. Il se gare dans un parking sombre éclairé par des gyrophares d'ambulances. Une plaque lumineuse indique que cet endroit est un refuge de SDF pour la nuit. Korba entre dans le refuge.

Si les joueurs décident de le suivre, ils découvriront que cet endroit semble effectivement être un refuge pour la nuit. Seul détail louche ; la plaque de la société Horizon qui orne le mur qui se trouve derrière la personne à l'accueil. Ce dernier ne lèvera même pas les yeux vers nos agents, même s'ils sont habillés comme des Princes. Un jet de Perception FD 4 permettra de repérer un badge magnétique qui permettra de l'identifier comme étant membre de la société Global Security. Accéder au dortoirs ne devrait pas être compliqué, mais la deuxième partie de l'édifice est fermée par une porte qui ne s'ouvre qu'après avoir introduit un badge magnétique que possède entre autre, le gardien.

Une fois ceci fait, il ne devrait pas être difficile aux agents de s'infiltrer dans les locaux. Ils pourront observer des gens, sûrement des SDF, allongés dans ce qui semble être des cellules d'expérimentations. Un jet de Science FD 4 (2 avec le Champ d'Expérience Médecine/Physiologie) permettra de

comprendre que certains des sujets d'examens sont morts ; vraisemblablement contaminés par le virus LAK4.

Un jet de Perception FD 3 permettra d'entendre des voix provenant de la salle de réunion. Si les Pjs arrivent à s'infiltrer furtivement, ils pourront apercevoir Achmal Al Korba en pleine discussion avec une jeune femme (Jet de Célébrité) et plusieurs hommes armés. Sinon, ils se feront surprendre (Voir chapitre suivant).

_ “ Tout est prêt, Maison Dieu, mes hommes et moi-même n'attendons plus que le feu vert. Le vaccin est-il prêt ?

_ Le docteur Thorpe me l'a certifié. Si jamais les yankees s'avisent de tenter quoi que ce soit, nous lâcherons le virus.

_ Comment allez-vous l'introduire dans les locaux ?

_ J'ai rencontré une jeune et jolie New Yorkaise qui s'en chargera pour nous, sans le savoir, bien entendu. Elle travaille comme traductrice à l'ONU.

_ Bien, c'est tout ce que je voulais savoir “.

Fusillade

♪ Goldeneye : 9

88

C'est à ce moment que les Pjs se feront surprendre par Korba et les autres membres de la Maison Dieu. Un scientifique sortant d'une cellule d'expérimentation activera le signal d'alarme. Les Pjs vont se retrouver confrontés à une fusillade impliquant 4 terroristes, Shin Mei et Korba. Le groupe de la Maison Dieu couvrira les deux leaders en se battant jusqu'à la mort s'il le faut. Les deux leaders s'enfuiront avec la Lamborghini de Korba. Une fois les terroristes défaits par les Pjs, la poursuite dans les rues de New York pourra commencer. Si les personnages ont des difficultés à se sortir de la fusillade, faites intervenir les deux inspecteurs pour arrondir les angles de votre équipe en la matière. Ils s'occuperont des terroristes et les Pjs n'auront plus qu'à se précipiter vers leur véhicule pour prendre en chasse la Lamborghini de Korba.

Poursuite !

♪ Goldeneye : 3

Elle commence à Distance Moyenne. L'objectif n'est pas de rattraper Korba, sa voiture étant bien plus puissante que celle des Pjs, mais d'offrir aux joueurs une scène à sensations fortes. Korba n'a pas l'intention de se laisser prendre. Il descend ses enchères au FD 2. N'oubliez pas que toute action effectuée la nuit est pénalisée par un -1 au FD. Lors de cette poursuite, tout jet raté implique une collision avec un obstacle (cabine téléphonique, barrière pour piétons ou véhicule). Un jet de Sécurité est nécessaire pour ne pas encaisser les dommages dus à la manoeuvre, mais le pilotage d'une voiture dans de telles conditions est rendu tellement difficile que les véhicules encaisseront toujours un niveau de dommages Léger en cas d'échec. La dépense d'un Point d'Héroïsme permet de réduire ces dommages Légers à un niveau superficiel.

Après deux tours de poursuite dans les petites rues de West Village où il faudra réussir un jet de Fuite/Poursuite et un Virage Serré. La Lamborghini se dirige maintenant vers Wall Street. Un jet de Virage Serré est nécessaire pour s'infiltrer dans le faible trafic à cette heure. des Pjs astucieux pourraient appeler l'inspecteur Barry afin qu'il ordonne au NYPD de poursuivre le véhicule de Korba. Deux voitures de police se joindraient alors aux Pjs. Les policiers connaissant bien leur quartier, ils bénéficient d'un +1 à leur FD. Il faudra alors passer deux tours de Fuite/Poursuite lorsque les Pjs descendront Wall Street et West Street en trombe. Près de la Statue de la Liberté se trouve le premier obstacle que vont rencontrer les pilotes. Un bus qui descend Broadway Avenue prend une bonne partie de la route. L'éviter demande une Cascade et un jet de Virage Serré est nécessaire pour tourner vers Broadway Avenue. Après deux tours de Fuite/Poursuite sur Broadway Avenue, Korba s'engage alors vers Chambers Street, en direction du Brooklyn Bridge. Un jet de Virage Serré est nécessaire pour ne pas fracasser le véhicule contre un obstacle. Au dernier moment, Korba tentera d'effectuer un Virage Serré afin de cacher son véhicule dans une sombre ruelle et échapper ainsi à ses poursuivants. Si les Pjs n'arrivent pas à repérer le véhicule de Korba, lais-

sez-les continuer sur le Brooklyn Bridge. Le brouillard qui émane de l'East River est dense (-2 au FD), et les Pjs ne s'apercevront de la disparition de la Lamborghini que trop tard. L'inspecteur Hisyao les appellera pour leur dire que la Lamborghini a été retrouvée vide de ses occupants dans une petite ruelle... Vous n'avez plus qu'à passer à l'épisode suivant.

Si les Pjs voient la manoeuvre de Korba, ils pourront tenter de suivre le véhicule dans la contre allée, et sortir de la ruelle grâce à un Virage Serré. Korba prend alors la direction de Manhattan Bridge, et tentera à nouveau (avec succès), de semer ses poursuivants. Attribuez un Point d'Héroïsme à vos joueurs et passez à l'épisode suivant.

La souricière

Une fois passée la déconvenue des Pjs, il sera temps de penser à la suite. L'inspecteur Barry et Masaya Hisyao prendront contact avec les Pjs. Il est clair pour eux que Korba n'a plus beaucoup de temps s'il veut tenter quoi que ce soit pendant le sommet antiterroriste. Il semble clair que Korba va essayer de rentrer à nouveau en contact avec Julianne Moore afin d'agir. Si vos joueurs sont malins, ils pourraient deviner que Korba ne prévoit pas de prendre en otage les membres du sommet, mais qu'il prévoit de leur nuire de manière indirecte, du genre attaque au gaz ou à la bombe piégée. Si vos joueurs n'y pensent pas, ils paieront leur incompetence de leurs points d'Expérience, et seront informés de cette brillante supposition par la brillante Masaya Hisyao. La stratégie devrait alors être la suivante : approcher Julianne Moore et tendre un piège à Korba par son entremise...

La souris

♪ Goldeneye : 4

un personnage-joueur va donc avoir la “difficile” tâche d'approcher mademoiselle Moore. Cette charmante célibataire vit dans une petite maison à Chelsea. Indépendante et pleine de charme, Comédienne amateur, elle travaille dans le bâtiment de l'ONU en tant que traductrice française, qu'elle parle couramment. Elle a donc accès à la salle de conférence du sommet mondial sur la lutte antiterroriste. Cependant, elle n'est pas stupide et ne révélera ce genre de détails que si

elle fait parfaitement confiance au Pj. Utilisez toutes les règles relatives à l'interaction entre personnages (Chapitre 6 du *Livre de Règles*) et distillez vos informations au cours de ce jeu amoureux entre l'agent et cette charmante personne. Au final, voici ce que les agents devraient pouvoir obtenir d'elle :

_ Elle a bien été abordé par un charmant monsieur alors qu'elle sortait un soir dans une boîte de nuit New-Yorkaise.

_ Ce monsieur s'est présenté comme étant un commercial Arabe d'une société pharmaceutique américaine (la société Horizon, au cas où vous ne l'auriez pas deviné).

_ Elle n'avait pas l'intention de s'engager. Pour elle ce n'était que l'aventure d'un soir. Cependant, Sofiane Ben Barka (c'est le nom sous lequel Achmal s'est présenté à elle) a désiré la revoir dans deux jours.

_ Le soir de leur prochaine rencontre, elle est invitée au dîner de clôture du sommet.

Si on lui fait part (avec douceur) du pétrin dans lequel elle s'est involontairement fourrée, Julianne n'en croira pas ses oreilles... Elle désire à tout prix que cet incident ne la mette pas en disgrâce auprès de son employeur : elle a eu du mal à décrocher un tel emploi. Elle demandera donc des garanties avant de s'engager dans ce que les Pjs vont lui proposer : l'assurance qu'elle ne sera pas blessée et qu'elle pourra retrouver son emploi sitôt cette histoire réglée. Bien entendu, toutes ces tractations devront être résolues au cours de nombreuses séances de *roleplaying*. Amusez-vous bien !

Le chat

♪ Goldeneye : 5

Les Pjs devraient pouvoir obtenir de l'inspecteur Barry les plans de la maison de Julianne Moore. En restant en contact avec l'agent qui est chargé d'approcher Mlle Moore, ils devraient rapidement savoir que Korba va passer chez elle pour lui transmettre le virus. Ils pourraient se demander comment il va faire, et pire encore, si il ne va pas passer chez elle afin de la contaminer ! Forts de ces inconnues, et aidés du plan de la résidence de Mlle Moore, ils peuvent à présent s'organiser pour arrêter Korba. Remettez-leur l'Aide de Jeu N°8 et laissez-les échafauder un plan. Barry sera le responsable officiel de cette

opération. Il est le seul à avoir l'autorité compétente pour une telle action sur le sol Américain. En cas de désaccord, il consulte les différentes parties, mais décide seul. Il est clair pour lui que l'inspecteur Mc Clintock doit être de la partie. Si les Pjs ne sont pas d'accord, tant pis pour eux. Barry fera appel à une équipe HRT (*Hostage Rescue Team*) du FBI pour compléter les effectifs et assurer un soutien logistique à cette opération. Ces derniers répondront présents et il ne restera plus alors qu'à s'équiper et passer à l'action.

L'action, justement, se déroulera comme suit :

_ Vers 10 heures du matin, les Pjs pourront repérer une BMW noire aux vitres teintées qui se gare sur le peron de Mlle Moore. S'ils se décident à intervenir tout de suite, bien mal leur en prend : ce n'est qu'un éditeur qui vient proposer à Julianne Moore de faire la traduction française d'un jeu vidéo (*Rainbow Six*). Il se pourrait qu'il apprécie le contexte dans lequel il vient de tomber, et fasse une proposition encore plus intéressante à Mlle Moore en arguant du fait que c'est un événement qui pourrait avoir d'intéressantes retombées publicitaires...

_ A midi, une Chrysler Viper vient se garer devant la maison de Julianne. En sort un Achmal Al Korba plus élégant que jamais. Précisons aussi qu'il est armé de 2 Walther P38 et qu'il sait s'en servir. Il sonne à la porte et Julianne le fait entrer. Rien dans le regard ou l'attitude de Julianne ne laisse transparaître la moindre inquiétude : c'est une excellente comédienne et elle bluffe à merveille. Sofiane lui remet un petit cadeau de départ : une fiole de parfum Français, et il se pourrait même que les choses aillent plus loin si les Pjs laissent faire. Une chose est certaine, c'est que Julianne Moore est une très bonne comédienne...

_ Si Korba est pris et qu'il en a le temps, il dégainé ses deux P38 à la *John Woo* et commence à canarder tout ce qui bouge. Il se battra jusqu'à ce qu'il n'ait plus la moindre balle ou qu'il soit mis hors d'état de nuire. Autant dire que si les intentions des Pjs sont louables (ils veulent sûrement poser des tas de questions à Korba), celles de Masaya Hisyao et de Charles Mc Clintock le sont beaucoup moins. A partir du moment où Korba sort ses armes, ils ripostent avec ce qu'ils ont de plus gros, et tirent pour tuer...

Autant dire que les Pjs vont avoir fort à faire pour éviter que Korba ne soit transformé en grumeaux sanguinolents et que Julianne Moore ne soit pas prise pour cible.

Le "gentil" et le "méchant"

♪ Goldeneye : 14

Une fois tout ceci terminé, Achmal Al Korba sera emmené dans l'immeuble du FBI afin d'y être interrogé. Robert Barry invitera les Pjs à l'accompagner, ainsi que Masaya Hisyao et Charles Mc Clintock. Ils doivent très certainement avoir tout un tas de questions à poser au terroriste international. Inutile de dire que Masaya et Charles auront une façon un peu rude d'interroger leur prisonnier, charge à Barry et aux Pjs de jouer les gentils afin d'obtenir des informations. Considérez que chaque tentative d'interrogatoire prend deux heures. L'interrogatoire commençant à 13 heures et le dîner à 21 heures, vous savez combien de temps il pourront l'interroger. Là encore, les règles concernant les interrogatoires vous seront utiles (chapitre 6 du *Livre des Règles*). Voici donc ce que peuvent apprendre les Pjs.

_ Echec : Korba tient bon, il s'enferme dans un mutisme pesant...

_ 4 : Il a des amis très puissants, au sein même du gouvernement américain, qui ne tarderont pas à venir le chercher. Cette phrase choquera Robert Barry, mais ne surprendra pas vraiment Charles Mc Clintock.

_ 3 : Il a été payé très cher pour les actions terroristes qu'il a commis. Le but était de faire monter la tension engendrée par la peur du terrorisme à l'échelon mondial. Il considère sa mission comme étant accomplie...

_ 2 : L'organisation qui finance cette vaste opération terroriste se nomme TAROT, qui signifie Technologies Avancées, Rétorsion, Oppression, Terrorisme. Il en fait partie, ainsi que le groupe terroriste qui se fait appeler Maison Dieu, qui n'est autre qu'une filiale de TAROT. Son nom vient de la carte du même jeu.

Il n'en dira pas plus, et des agents de la CIA en costume noir viendront chercher le terroriste afin de l'interroger "à leur manière". Les agents de la CIA promettent aux agents du M.I.6 un compte-rendu de l'interrogatoire qui sera envoyé à M. Le travail des Pjs est terminé.

Un dîner de clôture mouvementé

♪ Goldeneye : 13

Terminé ? Ce serait sans compter avec Shin Meï, qui a bien l'intention de finir ce que Korba avait commencé. Mais ce n'est pas (encore) le problème des Pjs, qui reçoivent l'ordre de Tanner de se mettre sur leur 30 et 1 afin de participer avec lui au dîner de clôture. Au cours de ce repas somptueux qui accueille les plus grands patrons de l'espionnage et du contre-espionnage, les Pjs vont avoir la bonne surprise d'apprendre que les pays participants au sommet sont tombés d'accord pour la création d'un groupe antiterroriste mondial qui va s'appeler Rainbow. Il sera chargé de remplacer les forces de police de certains pays, déficientes en la matière, ou se verra confier des opérations secrètes en accord avec les pays signataires. Tous les pays ont accepté de recruter au moins un de leurs meilleurs éléments afin qu'il intègre le groupe Rainbow et qu'il y serve.

Ce groupe sera basé à Hereford, dans l'ancienne base du SAS, qui déménage dans de nouveaux locaux pour l'occasion. L'Angleterre fournira le soutien logistique du groupe, ainsi que du personnel qualifié pour former et entraîner Rainbow. Le chef de ce groupe se nomme John Clark, américain, et les Pjs auront la bonne surprise d'apprendre que les formateurs ne sont autre que Benjamin Parker et Louise Malton.

Mais il y a plus, car Tanner précise que d'ici peu, Rainbow devrait accueillir un groupe d'agents secrets venus du monde entier afin de les entraîner. Et Tanner a pensé à nos agents afin qu'il représentent le Royaume-Uni dès que toute cette histoire sera terminée. la promotion n'est pas loin !

Les Pjs pourront aussi faire part à Bill de leurs découvertes lors de l'arrestation de Korba. Tanner écoutera avec beaucoup d'attention et il leur demandera de se présenter à un briefing spécial, tout à l'heure, dans sa suite de l'hôtel Sheraton.

Toute cette conversation n'a pour but que de distraire les Pjs pendant que vous effectuez en secret pour eux un petit jet de Perception FD 4. Celui qui aura réussi pourra remarquer la présence de Shin Meï parmi le personnel de service du dîner. Nul doute que les Pjs devraient commencer à s'affoler. Shin Meï est bien décidée à reprend-

re les choses là où Korba les avait laissées. Comme elle ne dispose pas de virus LAK4, elle l'a remplacé par un engin explosif de moyenne puissance, suffisant pour tuer tout le monde dans la salle. Elle a aussi neutralisé tout le personnel de service, et la sécurité repose actuellement dans un des frigos de la cuisine...

Les Pjs devraient normalement se mettre en marche vers la cuisine où Shin Meï vient de rentrer. Lorsqu'elle s'apercevra de son échec, elle enclenchera la bombe et empoignera son flingue pour tirer sur tout ce qui bouge. Prenez une bonne grosse fusillade entre les Pjs, Shin Meï et les 4 autres membres de la Maison Dieu, saupoudrez les agents avec tout ce qu'on peut trouver dans une cuisine, faites cuire les méchants dans les friteuses ou les plaques de cuisson, assaisonnez le tout de produits d'entretien particulièrement dangereux (l'acide pour nettoyer les friteuses est tout indiqué), noyez le tout dans la vaste salle de plonge remplie d'eau et de vapeur jusqu'aux genoux, et vous obtiendrez une bonne recette de cuisine typiquement Bondienne. Cela ne doit pas faire oublier que la bombe est toujours cachée dans l'énorme dessert qui porte les logos de toutes les agences de renseignement présentes. La désamorcer requiert un jet de Démolitions FD 2 et la balancer du haut du building nécessite un jet de Force FD 3. Si les Pjs ont des problèmes, vous pouvez faire intervenir une bande d'agents de la CIA en costume sombre pour égaliser les chances.

Quoi qu'il en soit, l'incident sera vite clos, et Tanner aura l'occasion (une fois de plus ?) de féliciter nos Pjs. Le dîner sera suivi d'une soirée dansante à l'ambiance familiale où toutes les rencontres sont permises... Les Pjs auront notamment l'occasion de rencontrer Masaya Hisyao, nouvellement affectée aux services secrets de son pays. Une bonne nouvelle en annonçant une autre, Robert Barry fera son apparition en costume sombre, arborant un grand sourire. Il vient d'être débauché du FBI pour la CIA. Désormais, les Pjs sont sûrs de pouvoir obtenir des renseignements concernant Achmal Al Korba. Les agents du M.I.6 auront également la chance de rencontrer Anaya Yacoby, une séduisante agent du MOSSAD, et l'agent Dimitri Devka, agent du SVR, nouveau KGB. Tous ces jeunes gens sont nouveaux dans le monde du "Grand Jeu" et désirent bien enterrer

le sceptre de la guerre froide. Ils doivent eux aussi, participer à la formation organisée par le futur groupe Rainbow. Ils espèrent tous se retrouver là-bas. En attendant, ils en profitent pour faire mieux connaissance et discuter boutique. Seuls Dimitri et Anaya n'ont pas encore participé à une mission sur le terrain et sont impatients de découvrir le métier. Faites profiter de cet instant à vos personnages pour qu'ils nouent des relations avec ces personnes. Rien de tout cela n'aurait été possible sans la chute du rideau de fer, et tout cela sera utile par la suite.

Troisième briefing

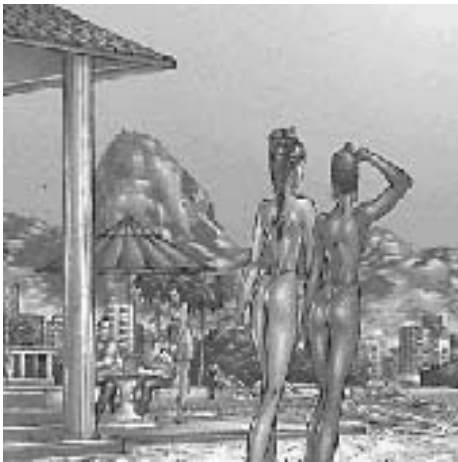
♪ Goldeneye : 8

On retrouve les Pjs dans la suite de Tanner à l'hôtel Sheraton. La nuit est déjà bien avancée, mais Tanner a tenu à les voir avant demain matin. Il leur proposera une tisane en expliquant ce qu'il veut des Pjs : Il semblerait que Ann Lang, du NSC, ait disparu alors qu'elle effectuait la visite du projet Rainforest. La presse parle d'un enlèvement qui pourrait être assorti d'une rançon. Remettez-leur l'Aide de Jeu N°9 afin qu'ils prennent connaissance de ce fait. Cependant, les écoutes téléphoniques menées par les agents ont montré que Mlle Lang devait disparaître de la circulation avant la fin de ses manigances terroristes. Tanner pense qu'elle n'a pas été enlevée, mais qu'on l'a extraite de sa situation de conseillère au NSC afin qu'elle puisse disparaître dans la nature en toute tranquillité. Tanner voudrait que les agents enquêtent sur sa disparition et tentent de la retrouver. Une fois localisée, il se pourrait que le M.I.6 tente une contre-extraction, opération top secrète qui serait menée conjointement avec le SAS.

La seule piste dont disposent les agents est que Lang est descendue dans un hôtel à Rio de Janeiro et qu'elle est partie en direction de Villa Bitencourt. Les Pjs n'ont que le temps de faire leurs bagages et prendre le premier avion en direction du Brésil. Ils dormiront dans l'avion.

Scène à Rio

L'avion des Pjs décolle à 23h30, et atterrit 9 heures 30 plus tard. Il est 9 heures du matin lorsque les Pjs se retrouvent dans le hall de l'aéroport Brésilien. Consultez le chapitre 19 du *Livre des Règles* pour plus de renseignements sur la ville de Rio. Personne ne les attend, et les Pjs sont donc libres de commencer leur enquête par où ils le veulent. Plusieurs choix s'offrent à eux : Ils peuvent tenter de rencontrer les autorités compétentes chargées de l'enquête, tenter de questionner le personnel des plus grands hôtels pour obtenir des pistes, ou se renseigner sur la localisation de Villa Bitencourt. Voici, dans l'ordre, ce qu'ils apprendront :



Police

L'officier chargé de l'enquête sur la capture de Mlle Lang se nomme **Frédérico Costa**. Policier compétent, il reçoit les agents et après leur avoir demandé les raisons qui les poussent à s'intéresser à cette affaire et le service qui les emploie, leur révèle ce qu'il sait. Mlle Lang n'est pas revenue à son hôtel après sa visite à Villa Bitencourt. Le directeur du Rio Palace lui a communiqué ce fait. Il s'est informé de son itinéraire grâce aux documents que l'équipe chargée de la protection de Mlle avait laissé sur place. Une recherche approfondie, menée au moyen d'hélicoptères de police n'a rien donné. Un agent de la CIA, **Robert Barry**, est à Rio pour tenter de donner une issue favorable à la situation. Il loge également au Rio Palace. Comme il n'y pas, pour l'instant, eu de demandes de rançon, Costa se voit dans l'obligation de traiter cette affaire comme un cas de disparition. Il précisera que les affaires ayant appartenu à Mlle Lang et son équipe ont été récupérées par l'agent Barry. Il ne reste

donc plus qu'aux Pjs à retrouver leur homologue américain.

Rio Palace.

♪ Goldeneye : 12

Les Pjs s'informeront rapidement de l'endroit où était descendue Mlle Lang avant sa disparition. A peine seront-ils entrés dans le hall de ce somptueux hôtel qu'ils rencontreront **Robert Barry**. Celui-ci effectue sa première mission au sein de la CIA et il ne cache pas que ce travail est compliqué. Il donnera aux Pjs toutes les informations qu'il a eues à sa connaissance après que les Pjs lui aient révélé qu'ils travaillaient sur la même affaire. Ce fait ne manquera d'ailleurs pas d'étonner Barry, qui leur demandera de s'expliquer plus avant. Si les Pjs s'exécutent, Barry en viendra naturellement aux mêmes conclusions que le M.I.6. Il accepte alors de fournir au M.I.6 tout le soutien logistique disponible. Cependant, il est clair que Lang étant citoyenne Américaine, la CIA sera chargée des interrogatoires du membre du NSC. Barry proposera de repérer tout signe d'activité dans la région de Villa Bitencourt avec les moyens dont dispose la Navy. Et si sa capture par la CIA nécessite une action commando, le *Rodger Young*, un porte hélicoptère qui croise actuellement dans l'océan Atlantique, non loin des côtes Brésiliennes, servira de base logistique.

Une fois leur décision prise, les Pjs n'ont plus qu'à se rendre à l'aéroport, où les attendent un hélicoptère de transport de troupes qui les conduira au *Rodger Young*.

Villa Bitencourt

Trouver sa localisation ne posera aucun problème aux Pjs. L'office du tourisme, ou la réception de n'importe quel hôtel peut trouver cette localité. Villa Bitencourt est un lieu-dit situé à l'ouest du Brésil. Mais les personnes que les Pjs interrogeront leur déconseilleront toutes de s'aventurer seuls là-bas. L'endroit est réputé pour être le lieu de résidence certains barons de la drogue et anciens nazis à la retraite...

Embarquement pour le *Rodger Young*

♪ Goldeneye : 5

Avant d'embarquer, les Pjs voudront peut-être informer Tanner du développement de leur enquête. Celui-ci accepte l'aide de la CIA dans cette affaire avec joie. Le chef de l'Agence est encore à New-York et Tanner discutera des détails de l'opération avec lui, charge aux Pjs de mettre sur pied la récupération d'Ann Lang. Des commandos de la Navy devraient être mis à disposition des Pjs. Inutile de faire appel au SAS

Une fois arrivés sur le porte hélicoptère de la Navy, les Pjs sont reçus par le commandant **Stirlow** qui s'enquiert de leur visite sur son navire. Informé de la situation, il accepte de mettre son bâtiment à la disposition de la CIA et se déclare prêt à prêter ses commandos *Marines*. Il dispose de 5 hélicoptères de transport MH-60G et de 3 hélicoptères d'assaut Apache pour cette mission, ainsi que de 30 commandos des Marines. Une reconnaissance aérienne s'imposant pour permettre aux commandos de s'infiltrer, le commandant **Stirlow** veut bien mettre à disposition un de ses appareils pour effectuer une reconnaissance tactique. Si les Pjs se sentent de taille à piloter un MH-60G, ils pourront décoller dès qu'ils le souhaitent.

Approche nocturne

♪ Goldeneye : 2

Une fois la nuit tombée, les Pjs peuvent se mettre en route pour Villa Bitencourt. Les pilotes sont équipés de lunettes de vision de nuit afin de pouvoir mieux contrôler l'engin par ces conditions. Le vol dure 2 heures, et les Pjs finissent par arriver au-dessus de la région où Ann Lang a disparu. Le vol d'un hélicoptère en mode silencieux est impressionnant. Tout le monde pourrait croire que le moteur s'est arrêté. Demandez à vos joueurs des jets de Perception FD 2 (4 avec les lunettes de vision nocturne) afin de repérer une construction qui semble accueillir des gardes armés. C'est assez courant dans la région, mais l'énorme antenne de télécommunication qui surplombe le bâtiment l'est moins. des jets de Photographie FD 3 sont nécessaires pour obtenir les renseignements dont auront besoin les commandos des Marines. Une fois que les Pjs auront fini de mitrailler la



zone d'action, ils n'auront plus qu'à revenir sur le *Rodger Young* afin de traiter les informations dont ils disposent. Le développement, et par là même l'accès aux informations dont pourra disposer le commando est laissée à votre entière appréciation et aux Qualités de Réussite qu'auront obtenues vos joueurs. Remettez-leur les Aides de Jeu N°10 et 11 afin qu'ils échafaudent un plan d'action, aidé du commandant Stirlow et du capitaine des Marines Herbert.

La contre-extraction

92 ♪ Goldeneye : 9

Une fois que les Pjs seront prêts à passer à l'action, tout le monde s'envolera à bord des MH-60G en direction de Villa Bitencourt. Le moyen qu'auront choisi les Pjs pour approcher le lieu de l'action importe peu. L'opération devrait bien se dérouler pour les commandos, mais quelques petits imprévus vont venir secouer nos joueurs :

_ Le matériel mis à la disposition des Pjs. Certes, il est conforme à ce que l'armée peut fournir, mais les Marines n'ont pas pour habitude d'utiliser des pistolets mitrailleurs à silencieux, jugés beaucoup trop chers pour qu'on puisse équiper un corps d'armée avec. Regardez le matériel disponible, et vous verrez que ce simple fait pourrait provoquer des incidents. Si un Marines n'arrive pas à neutraliser une sentinelle de manière discrète ; celui-ci appellera à l'aide, et ce qui devait être un assaut discret risque de se transformer en une bataille rangée.

_ Ann Lang. Loin de paniquer, cette femme va s'armer et tirera sur le premier commando qu'elle aperçoit. Elle se battra avec l'énergie du désespoir et sera très difficile à stopper sans être blessée, voire tuée.

_ Des renforts, attendus par Ann Lang qui devait quitter Villa Bitencourt pour une autre destination secrète, vont arriver sur les lieux. Si vos joueurs ne sont pas préparés à une bataille rangée ou si ils n'y sont pas encore, c'est le moment de faire monter la tension d'un cran. Si les Pjs ont prévu un soutien aérien, les Apaches feront leur apparition 3 rounds après que les Pjs aient demandé de l'aide. Ils s'occuperont promptement des fauteurs de troubles à l'aide de leurs armes.

Cette bataille devrait être violente, ceci afin que les Pjs puissent mesurer qu'il ne fait pas bon pour un commando de se retrouver dans une fusillade de type bataille rangée. Certains Marines ne devraient pas revenir de cette mission, mais elle sera considérée comme un succès si le commando ramène Ann Lang vivante vers le *Rodger Young*. Le soir même, Robert Barry embarquera avec elle vers Langley afin de l'interroger. En montant les marches de l'hélicoptère qui doit le ramener à la civilisation, il les remercie de leur aide et leur promet de leur envoyer une petite "carte postale" avec tous les détails de leurs vacances...

Nos Pjs, les doigts encore pleins de l'odeur de la poudre n'ont plus alors qu'à rentrer chez eux avec le premier avion en partance pour Londres.

Expérience

♪ Goldeneye : 15

Attribuez 500 points d'Expérience pour cette mission, que vous modifierez en fonction de leur Rang de Recrue. En ce qui concerne la réussite de la mission, il faut :

_ Que les Pjs aient infiltré la maison de Ann Lang sans que quiconque ne s'en aperçoive.

_ Que les Pjs se soient rendus comp-

te du fait que la société Horizon héberge des terroristes.

_ Que Achmal Al Korba ait été capturé vivant, sans que Mlle Moore ait été tuée au cours de l'opération.

_ Que les Pjs aient eu connaissance de l'organisation qui se fait appeler TAROT

_ Que les Pjs aient réussi à neutraliser Shin Meï sans qu'elle réussisse à faire exploser la bombe.

_ Que Ann Lang ait été capturée de manière à recevoir un interrogatoire poussé de la part de la CIA.

Soustrayez 100 Points d'Expérience par paramètre de mission non rempli. Si les Pjs n'ont pas perdu un seul homme au cours de la mission de libération à Villa Bitencourt, récompensez ce fait par l'attribution de 100 Points d'Expérience supplémentaires.

Célébrité

Attribuez la Célébrité selon le barème suivant :

_ Pour la mission : 3 points.

_ Pour le Pj qui tue Korba : 15 points.

_ Pour le Pj qui tue Shin Meï : 10 points.

_ Pour le Pj qui tue Ann Lang : 15 points.

Pour chaque PNJ que le Pj tue intentionnellement, adversaires clairement identifiés non-compris : 5 points.



Adversaires

Membres de TAROT

Achmal Al Korba

For: 11 Dex: 12 Vol: 11 Per: 11 Int: 10

Vitesse : 2 CD MN : B

Apparence : Normale

Points de Survie : 9

Compétences : Agilité 20, Combat au Corps à Corps 20, Combat à Distance 25, Conduite auto 23, Déguisement 16, 11, Conduite Auto 11, Cryptographie 13, Démolition 19, Electronique 17, Furtivité 23, Interrogation 19, Nautisme 17, Science 18, Pilotage 21, Sixième Sens 18, Torture 21

Talents/Faiblesses : Premiers soins / Dépendance à la drogue (héroïnomanie)

Description : Cet homme est dangereux. Si les Pjs l'affrontent, n'oubliez pas d'utiliser ses Points de Survie. Les Pjs voudront peut être l'interroger...

Ann Lang

For: 6 Dex: 7 Vol: 9 Per: 10 Int: 10

Vitesse : 2 CD MN : A

Apparence : Normale

Points de Survie : 3

Compétences : Charisme 17, Combat au Corps à Corps 10, Combat à Distance 14, Electronique 15, Démolitions 14, Science 18

Champs d'Expérience : Biologie/Biochimie, Droit International, Economie/Affaires, Science Politique

Description : Cette femme est folle à lier, d'une folie perverse et redoutable. Elle a attendu patiemment que son jour arrive, infiltrant les milieux de la politique grâce à son intelligence et ses qualités de chef hors pair.

Shin Mei

For: 6 Dex: 7 Vol: 8 Per: 7 Int: 7

Vitesse : 2 CD MN : A

Apparence : Séduisante

Points de Survie : 3

Compétences : Combat au Corps à Corps 12, Combat à Distance 13, Conduite Auto 12, Démolitions 17, Pilotage 17

Champs d'Expérience/Talents/Faiblesses : Science Politique, Ski/Premiers Soins, Photographie/Appât du Gain

Description : Cette dangereuse femme, membre de la Maison Dieu, est une dangereuse terroriste. Il n'y a rien qu'elle aime plus que de vivre dans le luxe, et son métier lui permet d'assouvir tous ses caprices.

Les agents de TAROT Terroristes et gardes de Villa Bitencourt

For: 9 Dex: 8 Vol: 8 Per: 9 Int: 9

Vitesse : 2 CD MN : B

Apparence : Normale

Compétences : Combat au Corps à Corps 16, Combat à Distance 14, Conduite Auto 12, Furtivité 14

Description : Ce sont tous des agents de confiance de l'organisation. Ils protègent des gens haut placés et savent très bien à quoi s'attendre en cas d'échec. Ils se battent à mort.

Steyr Aug (Korba)

Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	30/42	I	0-66	195-351	na	98-99	-3	2
8		L							

Walther P38 (Korba)

Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	8	G	0-15	36-66	0	99	0	1

Korba en porte deux sur lui lorsqu'il se déplace.

AKS 74 (Shin Mei)

Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	2	30	H	0-60	150-270	+5	98-99	-2	2
10		K							

désert Eagle (Ann Lang)

Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch
-2	2	8	I	0-12	30-54	+2	99	-1	1

Ann a choisi ce pistolet car il en impose, mais elle ne s'en sert pas comme il le faut, d'où la pénalité.

Uzi (membres de la Maison Dieu)

Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	2	32	F	0-30	120-180	+5	96-99	-2	2

Lamborghini Diablo

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
+3	1	225	350	400	2	6

C'est la voiture de Shin Mei, qui l'a prêtée à Korba pour son passage à New York. Elle reçoit un FD de +1 pour toute tentative de virage Serré ou Demi Tour.



Alliés

Agents secrets, policiers et associés



Masaya Hisyao

For: 10 Dex: 9 Vol: 9 Per: 9 Int: 10

Vitesse : 2 CD MN : B

Apparence : Sensationnelle

Points d'Héroïsme : 3

Compétences : Agilité 15, Charisme 15, Combat au Corps-à-Corps 21, Combat à Distance 15, Conduite Auto 16, Electronique 20, Interrogation 20, Pilotage 15, Séduction 11, Sixième sens 13, Usages locaux 16

Champs d'Expérience/Talents/
Faiblesses : Criminologie, Droit, Informatique, Toxicologie/Premiers Soins, Photographie/Peur des serpents

Description : Elle est toujours aussi belle dans ce scénario. Et toujours aussi désireuse de se venger de l'as-

sassin de son père. Les Pjs risquent d'a- voir fort à faire si ils veulent que Masaya Hisyao se comporte en professionnelle.

Si elle réussit cette mission, elle sera Vitesse : 2 CD MN : B

affectée dans les services secrets de son Apparence : Séduisante

pays, auprès d'un ancien ami de son Points d'Héroïsme : 3

père. Le meurtre du général Hisyao et Compétences : Agilité 17, Charisme 14,

l'enquête qui a suivi a entraîné de telles Combat au Corps à Corps 15, Combat

purges dans l'appareil militaire Thaï qu'on à Distance 18, Conduite Auto 14,

a pas pu refuser à Masaya quoi que ce Crochetage Serrures/Coffres 16,

soit : d'abord Interpol, puis les services Cryptographie 17, Equitation 14, Jeu

secrets. 14, Science 16, Séduction 14



Champs d'Expérience/Talents :

Criminologie, Droit, Informatique, Tennis, Toxicologie/Photographie, Premiers Soins

Description : Robert Barry, "Bob" pour les intimes, est depuis 10 ans au FBI, son affectation actuelle concerne la sécurité de l'ONU. Convaincu par Mc Clintock que Korba va reprendre du service, il a pris cinq jours de congés pour enquêter sans l'accord de ses supérieurs. A la fin de ce scénario, il est recruté par la CIA.

Beretta Cougar (Robert Barry)

Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	3	15	G	0-9	36-54	0	99	0	1

Heckler & Koch VP-70 (Masaya Hisyao)

Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	18	G	0-12	36-60	0	99	0	1

Colt Python (Charles Mc Clintock)

Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	1	6	H	0-9	39-57	+2	na	-1	3

CBR 1100 XX

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
+2	1	180	300	320	0	2

FD de +1 pour toute tentative de Virage Serré ou de Demi-Tour.

Ford Mustang GT 5.0 (Barry)

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
+1	3	100	210	420	2	6



Charles Mc Clintock

For: 10 Dex: 9 Vol: 9 Per: 9 Int: 10

Vitesse : 2 CD MN : B

Apparence : Normale

Points d'Héroïsme : 3

Compétences : Combat au Corps à Corps 21, Combat à Distance 15, Conduite Auto 16, Electronique 20, Interrogation 20, Nautisme 16, Sixième Sens 13, Torture 14

Champs d'Expérience/Talents/

Faiblesses : Criminologie, Droit, Droit International, Informatique, Microphotographie, Toxicologie/Connaisseur, Photographie Premiers Soins/Liens Affectifs

Description : Charles Mc Clintock est un ancien inspecteur principal de Scotland Yard. Anciennement spécialisé dans la lutte contre le terrorisme, il a été mis en préretraite après une longue période à Interpol car son arrestation manquée semblait avoir atteint son équilibre psychologique. Il est le seul à connaître Shin Meï ainsi que son visage. Il sait que celle-ci est Hindouiste Thaïlandaise et qu'elle protège Korba. Il raconte à qui veut l'entendre que Korba va s'attaquer à l'ONU.

Anaya Yacoby

For: 9 Dex: 10 Vol: 11 Per: 9 Int: 9

Vitesse : 2 CD MN : B

Apparence : Séduisante

Points d'Héroïsme : 3

Compétences : Charisme 20, Combat au Corps à Corps 16, Combat à Distance 14, Conduite Auto 15, Cryptographie 14, Démolitions 14, Interrogation 15, Jeu 13, Pickpocket 18, Pilotage 13, Sixième Sens 14

Champs d'Expérience/Talents/

Faiblesses : Criminologie, Droit International, Informatique, Microphotographie, Science Politique, Sciences Militaires, Ski Nautique/Connaisseur, Photographie,

Premiers Soins/Attirance pour les Membres du Sexe Opposé

Description : Cette toute jeune agent du MOSSAD est bardée de diplômes, mais elle n'a encore jamais eu de mission sur le terrain. Elle attend ce jour avec impatience, mais elle sait aussi que la survie d'un agent dépend de la formation qu'il aura reçu. Elle doit participer au stage organisé par Rainbow pour des agents du monde entier et elle espère qu'elle pourra en sortir avec un poste d'agent du service action.



Dimitri Devka

For: 10 Dex: 11 Vol: 8 Per: 9 Int: 9

Vitesse : 2 CD MN : B

Apparence : Sensationnelle

Points d'Héroïsme : 3

Compétences : Charisme 12, Combat au Corps à Corps 14, Combat à Distance 16, Conduite Auto 15, Cryptographie 14, Démolitions 15, Pilotage 14, Sixième Sens 14

Champs d'Expérience/Talents/

Faiblesses : Golf, Informatique, Jeux de Réflexion, Microphotographie, Sciences Militaires, Science Politique, Ski/Connaisseur, Photographie, Premiers Soins/Attirance pour les Membres du Sexe Opposé, Liens affectifs

Description : Une nouvelle recrue du SVR, nouveau KGB. Fils d'un ancien officier de l'armée rouge, lui-même officier, Dimitri se distingue surtout par son appa-

rence qui aurait pu faire de lui un mannequin de haute couture. Il doit aussi rejoindre la base de Hereford pour commencer à s'entraîner dans le cadre de la collaboration entre les services secrets les plus importants. Il a hâte de prouver à ses supérieurs qu'il est capable de mener son rôle d'agent action à ses supérieurs hiérarchiques.

Julianne Moore

For: 7 Dex: 6 Vol: 8 Per: 8 Int: 9

Vitesse : 1 CD MN : A

Apparence : Sensationnelle

Compétences : Charisme 16, Conduite Auto 15, Pilotage 14, Usages Locaux 17

Champs d'Expérience/Talents/

Faiblesses : Ski/

Premiers Soins/Attirance pour les Membres du Sexe Opposé

Description : Cette jeune femme est la clé de l'arrestation de Korba. Traductrice à l'ONU, elle est fière de son métier. Elle joue du théâtre dans une troupe amateur. Sensible, elle devrait séduire les Pjs par la détresse dans laquelle elle est tombée.





Adversaires/Alliés

Gardes, soldats et policiers

Gardes de Alexandria

For: 10 Dex: 9 Vol: 9 Per: 10 Int: 8

Vitesse : 2 CD MN : B

Apparence : Normale

Compétences : Combat au Corps à Corps 13, COmbat à Distance 16, Conduite Auto 12, Pilotage 11

Description : Ce sont les vigiles de la propriété de Ann Lang à Alexandria. Ce ne sont pas des criminels, mais des agents des Services Secrets chargés de la protection du conseiller spécial du président. Ils sont vêtus d'uniformes qui porte le logo de leur service d'appartenance.

Policiers New Yorkais

For: 5 Dex: 4 Vol: 4 Per: 5 Int: 5

Vitesse : 1 CD MN : A

Apparence : Normale

Compétences : Combat au Corps à Corps 8, Combat à Distance 6, Conduite Auto 4, Furtivité 6

Champs d'Expérience : Droit

Description : Ce sont les policiers typiques que les Pjs pourront rencontrer. Aimables, il n'aiment pas les fauteurs de troubles. Ils travaillent toujours à deux et sont armés en permanence.

Le Hostage Rescue Team du FBI

For: 13 Dex: 12 Vol: 12 Per: 13 Int: 13

Vitesse : 3 CD MN : B

Apparence : Normale

Compétences : Combat au Corps à Corps 24, Combat à Distance 22, Conduite Auto 20, Furtivité 22

Champs d'Expérience : Criminologie, Droit, Génie Mécanique, Sciences Militaires

Description : Cette équipe est chargée du secours des otages et de l'arrestation

de personnes jugées dangereuses par les services de police et du FBI. Autant dire qu'ils n'ont pas beaucoup de temps libre dans une ville comme New York. Ils disposent de matériel dernier cri et s'en- traînent très régulièrement pour rester au top niveau. Cette équipe Interviendra pour arrêter Korba, et si les Pjs sont en difficulté lors d'un combat, notamment au cours du dîner de clôture du congrès, ils pourront intervenir.

Commandos Marines

For: 6 Dex: 8 Vol: 6 Per: 6 Int: 7

Vitesse : 1 CD MN : A

Apparence : Normale

Compétences : Agilité 11, Charisme 8, Combat au Corps à Corps 9, Combat à Distance 12, Conduite Auto 8, Crochetage Serrures/Coffres 10, Cryptographie 11, Equitation 8, Jeu 9, Science 10, Séduction 7

Champs d'Expérience/Talents/

Faiblesses : Football, Génie Mécanique, Sciences Militaires/Premiers Soins/Attirance pour les Membres du Sexe Opposé, Démon du Jeu

Description : Ce sont les commandos des marines qui vont tenter d'attaquer la résidence de Ann Lang à Villa Bitencourt. Ils sont confiants, mais manquent d'entraînement, et cet assaut pourrait bien tourner au carnage pour les Marines. Ils sont dirigés par le capitaine Herbert. et lui sont tous dévoués et sont fiers de compter dans son équipe.

Capitaine Stirlow

For: 9 Dex: 12 Vol: 10 Per: 12 Int: 14

Vitesse : 3 CD MN : B

Apparence : Normale

Compétences : Combat au Corps à Corps 16, Conduite Auto 19, Cyptographie 18, Electronique 18, Nautisme 18 Plongée 16, Usages Locaux 18

Champs d'Expérience/Talents/

Faiblesses : Génie Mécanique, Informatique, Jeux de Réflexion, Microphotographie, Science Politique, Sciences Militaires/ Connaisseur, Photographie, Premiers Soins/Liens Affectifs

Description : C'est le stéréotype du vieux loup de mer. Il est le maître à bord du Rodger Young et a toute autorité pour décider de toute situation se présentant à bord. Son vaisseau et son équipage est formé aux missions que la Navy peut confier à un tel bâtiment, mais il conviendra qu'il n'est pas vraiment équipé pour le guerre secrète. Il juge ses Marines comme trop faibles pour pouvoir réussir un tel coup de main. Il ne cachera d'ailleurs pas ses doutes aux Pjs si ils voit qu'ils ne sont pas trop inconscients du danger d'une telle opération. Il accueillera les Pjs en mettant à leur disposition des cabines individuelles et les invitera à manger dans son carré, mais il ne tolérera aucun "accrochage" Pjs/équipage.



Beretta 92 (gardes d'Alexandria et Marines)										
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch	
0	3	15	G	0-15	42-72	+1	99	0	1	

Mini Uzi (gardes d'Alexandria)										
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch	
0	2	20	F	0-18	60-108	+3	96-99	-2	2	
8			I							

Smith & Wesson Military & Police (NYPD)										
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch	
0	2	6	F	0-12	36-60	+1	na	0	3	

Ithaca Modèle 37 (NYPD)										
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch	
+1	1	7	H	0-18	33-69	na	99	-2	5	

M-16 (Marines)										
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch	
0	2	30	I	0-45	120-210	na	95-99	-3	2	
10			L							

Dague de commando (Marines)										
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch	
+2	na	na	+1	na	na	-1	na	0	na	

M24 SWS (Marines)										
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch	
+1	1/2	5	K	0-687	2070-3690	na	98-99	-5	4	
Le commando ne dispose que de 2 fusils de ce type, si un Pj veut prendre le rôle de sniper, Herbert les laissera faire.										

Roquettes Antichar (Apache)										
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch	
0	2	20	I	0-150	450-900	na	99	0	na	
Assistées par visée laser, elles sont redoutables pour les soldats et leurs véhicules.										

GMPG L7A2										
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch	
+3	20	100	3xJ	0-300	750-1200	na	98-99	-4	na	
Installées sur les cotés de l'appareil, elles sont assistées par une visée laser.										

Chevrolet Caprice Classic (taxi)										
MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str				
0	5	100	180	600	3	8				

Cadillac Séville Voiture de location										
MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str				
0	5	100	160	550	3	8				

Sig-Sauer P226 (HRT)										
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch	
0	3	15	G	0-12	39-57	0	99	0	1	

SPAS-12 (HRT)										
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch	
+1	2	8	H	0-18	33-69	na	99	-4	5	

Heckler & Koch MP5-k (HRT)										
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch	
+1	6	30	I(F)	0-18	75-150	+4	99	-1	1	

Armure Corporelle										
Tous les membres de l'équipe sont équipés de casques et de vestes en kevlar qui réduit de 3 la CD d'une arme utilisée contre eux.										

Grenade Défensive (Marines)										
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch	
0	1	1	I	na	na	-2	99	-1	na	

Patrouilleur du NYPD										
MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str				
0	3	80	195	500	4	11				

MH60-G						
MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
+1	3	190	224	600	2	6
Cet hélicoptère est équipé de senseurs très performants et de lunettes de vision de nuit pour le pilotage nocturne.						

Apache Hughes AH-64							
MP LR Crois Max Auto For Str							
+1	2	190	310	610	4	17	
Cet hélicoptère sera utilisé par la Navy pour nettoyer le site de Villa Bitencourt. Armé de roquettes antichar et de mitrailleuses lourdes, il n'existe aucune arme en la possession des Pjs/Pnjs qui soit capable de percer le blindage de ce monstre. Deux personnes sont nécessaires pour manipuler un tel engin : un pilote et un mitrailleur.							



Mentions: HUMINT
ORCON
NOFORN

Objet : Rapport sur le groupe terroriste “ La Maison Dieu “

Mesdames et messieurs, Bonsoir. Ce que vous allez entendre au cours de cet exposé a été classifié Top Secret, divulgation interdite au ressortissants étrangers par nos services.

Notre enquête concernant le groupe terroriste qui se fait appeler La Maison Dieu a commencé en Octobre 1990. La recrue Taisho Yamaru, en poste au département de renseignements de la section V à Bangkok nous a envoyé un S.O.S.

Une fois sur place, nous nous sommes rendus compte que Yamaru avait contracté une maladie mortelle transmise par un virus expérimental obtenu à base d'un vaccin de type coxsackie inefficace. Ce virus, que nous appellerons LAK4, avait été conçu après manipulation génétique accidentelle dans les locaux de la société Horizon.

Notre enquête a permis d'éviter la contamination des réserves d'eau de la ville de Bangkok.

Le 15 décembre 1990, le siège de la société Horizon, situé à San Francisco, déclarait un vol de matière chimique. Une fois sur place, nous avons appris l'identité du coupable de la bouche même du conseiller Ann Lang, membre du NSC et la nature des matières volées.

Achmal Al Korba aurait dérobé une souche du virus LAK4 dans les locaux que la société Horizon possède en Thaïlande. D'après le responsable de la sécurité, Mr Henriksen, également PDG d'une société de sécurité privée appelée Global Security, le vol aurait été commis avec violence, et sans doute avec la complicité d'un tiers à l'intérieur même des locaux Thaïlandais.

Ann Lang nous a aussi révélé que Korba était en fait un agent double, entraîné par la CIA afin d'infiltrer les plus importants groupes terroristes de la planète. Selon les dires du NSC, l'opération se serait soldée par un fiasco lorsque la CIA aurait tenté d'éliminer Korba d'une situation qui ne cessait de dégénérer.

Pendant ce temps, Korba organisait une prise d'otages avec la complicité du trafiquant de drogues Li Van Tran. La séquestration de médecins de la croix-rouge responsables d'un camp de réfugiés en Thaïlande ne vous a certainement pas échappé. Néanmoins, sachez que cette prise d'otages n'était qu'une façade.

En collaboration avec nos services, le SAS a permis la libération de tous les otages détenus dans le camp de réfugiés. Cependant, lors des opérations de libération, nous avons découvert un laboratoire chimique au beau milieu de la jungle. Korba y travaillait avec le concours du Professeur Tran, ex-directeur des laboratoires Thaïlandais de la société Horizon afin de procéder à des tests du LAK4 à grand échelle. Korba s'est procuré des cobayes parmi les otages du camp dirigé par la Croix-Rouge. Le docteur Winston avait été emmenée de force dans ce complexe, afin de procéder à des tests d'analyse du virus. Korba et Tran ont sans doute été intéressés par la vitesse à laquelle un médecin découvrirait que le LAK4 n'était pas un simple vaccin.

Il est à noter que, lors des opérations de libération, le professeur Tran est décédé, ainsi que son cousin Li Van Tran. On ne peut que déplorer la perte du général Hisyao, directeur de cette opération, assassiné par Korba.

Au cours du mois de Février, nous avons été chargés d'assurer la sécurité de Lord Connery. Ce dernier devait participer à un congrès intitulé “Sauver Venise”. Ce congrès avait été noyauté par des agents de la Maison Dieu afin d'organiser une prise d'otages massive.

Une fois encore, les membres du SAS ont permis une fin heureuse à cet événement. Cependant, l'enquête a démontré de graves dysfonctionnements dans le processus de sécurité du congrès, organisé par la société Global Security. Cet événement a démontré de manière évidente que Ann Lang était impliquée dans ces événements. Au cours de la prise d'otages, le docteur Catherine Winston a tenté de la joindre via son téléphone portable. Au lieu d'avertir les autorités Italiennes de la présence de Korba à Venise, elle a fait kidnapper le docteur. Lorsque nous avons tenté de ramener le docteur Winston à Londres, nous avons été pris à parti par de nombreux mercenaires agissant pour le compte de la CIA en Europe.

Nos conclusion concernant cette affaire sont que :

- _ Ann Lang est, d'une manière ou d'une autre, impliquée dans cette affaire de terrorisme. Elle aurait pu faire entraîner Korba afin de servir ses propres intérêts.
- _ Korba n'agit pas seul. Il sert des intérêts supérieurs, qui se serviraient du LAK4 comme d'une menace, probablement pour exercer un chantage à l'échelle planétaire.
- _ Bill Henricksen est suspect. Son incompétence à gérer la sécurité d'un congrès et à faire face à une crise est indigne de sa réputation d'ex-entraîneur d'équipes de libération d'otages du FBI. Sa société a certainement eu un rôle à jouer dans le vol du LAK4. De plus, il est fort possible qu'il ait entraîné Achmal Al Korba.
- _ On ne peut qu'être alarmé par le fait que John Brithling, le PDG de la société Horizon et Bill Henricksen soient amis. Brithling a subventionné la société de Henricksen et ce dernier assure gratuitement la sécurité des locaux de la société Horizon.
- _ Plus alarmant encore serait le fait que Ann Lang et Brithling soient associés dans cette affaire. Ils se sont certainement rencontrés sur les bancs de la faculté qu'ils ont fréquenté ensemble, comme nous le montrent leurs dossiers respectifs.

Il nous faut conclure en disant qu'il nous faut certainement nous attendre à un chantage au virus de la part des membres de la Maison Dieu. Le temps nous est donc compté.

Il faut ajouter à cela que la menace terroriste se fait plus pressante de jour en jour. Malgré les échecs qu'ont eu à subir les groupes terroristes au cours des années 80, la Maison Dieu est un exemple parfait du groupe international qui peut intervenir partout et pour des motifs aussi divers que variés. Nous pensons que les récents événements font partie d'un plan concerté afin de faire monter la crainte d'un attentat d'un cran. On ne peut que déplorer l'absence d'un corps expéditionnaire international chargé de palier aux faiblesses des diverses polices du monde entier concernant la menace terroriste. L'existence d'un tel groupe d'intervention, qui pourrait se déployer partout dans le monde à l'appel de n'importe quel gouvernement afin de procéder aux interventions, libérations et autres arrestations pourrait constituer une réponse appropriée à cette menace internationale.

99

Aide de Jeu N°7

Page 2 sur 2

24/06/92 22h35 :

- _ Lang : Oui ?
- _ Brithling : Bonsoir ma chérie.
- _ Lang : Oh ! John, c'est merveilleux de t'entendre, ça fait si longtemps !
- _ Brithling : La travail avant tout, ma chérie.
- _ Lang : Alors ? Est-ce que tout est prêt ?
- _ Brithling : Je ne peux pas t'en parler maintenant, pas ici. Je pars pour notre dernière retraite. Jusqu'à ce que nous nous y retrouvions, ne laisse rien voir de ce que tu vas faire ? La Maison Dieu s'est occupée de ton transfert ?
- _ Lang : Oui, tout est prêt. Je pars au Brésil demain matin, Maison Dieu doit m'appeler pour régler les derniers détails de ma sortie.
- _ Brithling : Bien, fais bien attention à toi.
- _ Lang : Toi aussi, mon amour. J'ai hâte de te revoir. Ce

sera si merveilleux ! Le monde sera à nous !

- _ Brithling : Mais il est déjà à nous. Bonsoir ma chérie.
- _ Lang : Bonsoir, je t'embrasse John.

25/06/92 7h30

- _ Lang : Oui ?
- _ Korba : Bonjour Mlle Lang, il fait très beau dans votre pays.
- _ Lang : Bonjour, Maison Dieu
- _ Korba : Etes-vous prête pour votre voyage ?
- _ Lang : Oui, je serais heureuse lorsque tout ceci sera fini. Je ne suis pas prête de remettre les pieds dans un avion.
- _ Korba : Nous avons tous deux servi la cause aux quatre coins du monde Mlle Lang, nous verrons sous peu nos efforts récompensés.
- _ Lang : Je l'espère. Qu'en est-il du plan ?

_ Korba : Vous êtes bien curieuse, Mlle Lang. Contentez-vous de rejoindre votre lieu de retraite. Votre combat s'achève ici. Les gens chargés de la phase finale vous raconteront comment tout cela s'est fini.

_ Lang : Je m'excuse, mais je dois être à cran, après tout ce que j'ai vécu.

_ Korba : Vous avez échoué dans une de vos opérations, Mlle Lang. Vous ne devez la vie sauve qu'à l'estime que nous vous portons et la perfection avec laquelle vous avez rempli votre rôle. Je vous retrouverais là-bas.

_ Lang : Bien, Maison Dieu, j'espère que vous réussirez.

_ Korba : Ne vous faites pas de soucis à ce propos, bonne journée Mlle Lang. Profitez bien de vos derniers jours de liberté.

_ Lang : Vous de même, Maison Dieu, à bientôt.



Mentions: RELNATO

Objet : Ann Lang

Né le 16 Aout 1947

Taille : 1, 67 M

Poids : 58 Kg

Conseillère scientifique du président des Etats-Unis.

Née à Boston, Massachusetts, en 1947.

Arrière-petite-fille de Avery Lang, ancien gouverneur du Massachusetts.

Obtient une Licence en Sciences Politique à l'Université de Cornell en 1968.

Participe de manière active aux manifestations contre l'intervention américaine au Viêt-nam, et les problèmes d'environnement.

Travaille pour diverses organisations non gouvernementales au cours des années 70.

Rejoint la Environmental Protection Agency (EPA) américaine (Agence de protection de l'environnement) en 1980 en tant qu'administrateur adjoint de la politique, la planification et l'évaluation.

Lorsqu'elle travaillait pour la EPA, Lang a lancé plusieurs initiatives telles que le projet de préservation des marais et l'étude Ogallala Aquifer.

Après la mort de son père en 1985, elle hérite d'une fortune considérable.

Elle quitte l'EPA en 1992 pour prendre la direction du Fonds international des forêts vierges, mais renoue ses liens avec le gouvernement fédéral en 1986 après avoir été nommée conseillère scientifique du président des Etats-Unis sous le gouvernement actuel.

Célibataire.

Lang est une fonctionnaire de carrière. Elle possède des contacts hauts placés au sein du gouvernement ainsi qu'auprès des lobbies écologistes, et elle a la réputation de pouvoir accomplir l'impossible. Impitoyable et idéaliste.



NEW YORK Times

Lundi 25 Juin 1992

Only 1 \$

Début du sommet International sur l'antiterrorisme vers une solution ?

Ce matin, les longues limousines gouvernementales défilaient à l'entrée du building ONU. Les chefs des plus grandes agences de contre-espionnage et de lutte antiterroriste seront présents cette semaine pour tenter de faire le point sur leur avancées en la matière. Reçus par le délégué de l'ONU ce matin, les congressistes ont passé toute la journée à discuter de leurs problèmes et des solutions à apporter à ce qui ressemble de plus à une épidémie. Tous les participants sont d'accord pour reconnaître que des avancées significatives ont été apportées dans ce combat qui a déjà vu mourir de nombreuses personnes depuis le premier acte terroriste, précurseur d'une longue série d'attentats et de prises d'otages.

Car la lutte est ardue. Depuis la mondialisation et l'évolution des technologies modernes, le terrorisme a évolué : Il est devenu international et informatisé. " Il n'est pas rare, nous confiait un responsable du FBI, que des attentats perpétrés en Irlande aient reçu des financements Américains, que les armes proviennent d'URSS et que les terroristes soient fichés au grand banditisme en Australie. Ces gens se moquent des frontières et n'ont même plus conscience de ce que nous appelions le rideau de fer. L'informatique et les moyens de télécommunication modernes permettent de franchir ces obstacles d'un simple clic de souris. Il était temps que nous en fassions de même ".

Des progrès ont donc été faits en matière de lutte antiterroriste donc, depuis cette fameuse journée de 1972, qui avait vu la tristement célèbre prise d'otages d'athlètes Israéliens durant les jeux olympiques de Munich. Acte terroriste qui s'était soldé par la mort de dizaines d'officiers de police, de tous les preneurs d'otages et de trop nombreux otages. La réponse à de tels manquements sécuritaires ne s'est pas faite attendre. Partout dans le monde, on a vu se multiplier la création de nombreuses équipes de superflics, armés et entraînés pour combattre



dans des conditions extrêmes, avec les résultats que l'on sait.

Mais même ces cerbères ne pouvaient impressionner longtemps des terroristes décidés à imposer par la force des armes leur vues politiques.

Récemment, le terrain de conflit s'est donc déplacé vers des localités connues pour leur manque d'effectif entraîné. On se souvient de la prise d'otages en Thaïlande, pays pauvrement équipé en matière de lutte antiterroriste, puis de Venise (notre photo) où les simples forces de police se limitent à des agents chargés de la circulation des gondoles...

Souhaitons donc qu'un accord unilatéral aboutisse... (Suite p.12)

La CSP en visiste au Brésil

Villa Bitencourt, Brésil (United news International). Ann Lang, la conseillère scientifique du Président des Etats-Unis (notre photo), est arrivée aujourd'hui au Brésil pour inspecter les installations américaines dans la forêt Amazonienne. Lors de sa visite de quatre jours, Mlle Lang visitera les centres de recherches dirigés par Echelon Pharmaceuticals, la société Arrow Oil et la société Horizon. Les sociétés participent toutes trois à l'initiative Rainforest 2000, un projet Américain visant à encourager l'investissement privé dans le bassin Amazonien. En dépit des récentes rumeurs d'activité criminelle dans la zone, le responsable de la sécurité de l'entourage de Mlle Lang a assuré aux journalistes qu'il n'y avait pas de raison de s'alarmer.

101





Des villes pour James Bond

New York

New York City

Une promenade à travers la ville de New York n'en serait pas une si on ne levait pas constamment les yeux vers le ciel pour admirer les architectures vertigineuses de ses tours scintillantes. Mais New York n'est pas seulement cette jungle de béton et d'acier que nous connaissons tous, ni ce temple de la haute finance que symbolise Wall Street, non plus que ces riches demeures de la Fifth Avenue ou ces musées qui accueillent les plus grandes collections de richesses artistiques au monde.

New York, c'est aussi Greenwich Village - le village de la bohème, des cafés et des théâtres d'avant-garde ; c'est aussi, dans le Lower East Side, ces rues où vit une jeunesse qui espère...

New York, c'est cet empressement et cette excitation des habitants mêlés au grondement des taxis, des camions et des métros à l'heure des bouchons de circulation.

New York, c'est aussi cette mère empressée qui traîne son enfant sur Broadway ; ces joyeux pique-niqueurs qui profitent du soleil à Central Park ; c'est ce couple d'amoureux dans une barque sur le lac, pour qui le temps s'est arrêté ; ce mendiant sur Canal Street ; ces chanteurs folkloriques à Washington Square ; ces restaurants italiens sur Mac Dougal Street.

New York est tout cela à la fois.

Sites Touristiques

New York accueille des touristes venus du monde entier. Tous viennent

s'extasier devant l'ampleur de cette ville inhumaine où se côtoient des millions de personnes de nationalités aussi diverse que variées. Voici un petit florilège des attractions touristiques les plus célèbres :

_ *Central Park* : Le plus célèbre et le plus insolite de tous les parcs de la ville permet à tous les habitants de se promener sur ses milliers d'hectares de gazon et autres chemins forestiers. Et ce, au cœur de Manhattan.

_ *Times Square* : Cet endroit figure sur toutes les photos qui présentent New York City

_ *La Statue de la Liberté* : Le symbole de l'Amérique et le symbole de bienvenue de tous les immigrants.

_ *Empire State Building* : L'un des bâtiments les plus célèbres de la ville, mais aussi un de ses plus grands centres d'affaire

_ *Brooklyn Bridge* : Sans doute l'un des ponts les plus célèbres du monde.

_ *St Patrick's Cathedral* : La plus grande cathédrale des Etats-Unis, bâtie dans le style gothique Français.

_ Pour ceux qui veulent voir la ville sous un autre angle, un circuit en bateau est proposé à tous les touristes afin de pouvoir admirer la statue de la liberté, les gratte-ciel et le port de la ville.

_ *United Nations building* : un bâtiment historique dans le style des autres constructions de la ville.

Hôtels

Se loger à New York est simple : il suffit simplement de réserver une chambre. Le tout est de trouver un établissement qui convienne au standing

des agents de Sa Majesté. Voici une sélection :

_ *The Waldorf Towers* : l'un des meilleurs hôtels du monde, comparable au Ritz de Londres, au Plaza Anthania de Paris, au Carlton de Cannes, mais il est certain que cet établissement fait partie des références en ce qui concerne le luxe et l'accueil des richissimes clients qui viennent y séjourner : service impeccable 24h/24 où vous pouvez commander ce que vous voulez. Si ce n'est pas disponible, il le feront pour vous ! Chaque chambre offre un confort remarquable, et l'hôtel est fréquenté par les membres les plus éminents de la Jet Set.

_ *Sheraton* : Un des endroits les plus connus de la ville. Cet hôtel fait partie des musts pour séjourner à New York. La tradition de l'établissement remonte à plusieurs années et le personnel tâche de la maintenir par un service irréprochable.

_ *Plaza* : Construit en 1907, l'hôtel est considéré comme l'un des chefs d'oeuvres de l'architecte Henry Hardenbergh's. Les 807 chambres offrent un superbe panorama sur la vieille ville de New York, Central Park et le quartier des boutiques de la Fifth Avenue. Tout est fait dans cet établissement pour rappeler l'élégance passée de cette ville.

Restaurants

La ville de New York offre de nombreux styles de cuisines, de tarifs et d'atmosphères. Voici une sélection de restaurants pour les palais les plus

fins, ainsi qu'une sélection de restaurants romantiques parfaits pour des conversations privées.

_ *Daniel* : Bien après Alain Ducasse, Daniel Boulud est en train d'imposer un nouveau standard de style et d'élégance dans les restaurants New Yorkais.

_ *Jean Georges* : Peu de restaurants New Yorkais peuvent se vanter d'offrir des plats d'une telle qualité à leurs clients.

_ *Le Bernardin* : L'un des plus vieux restaurants de New York, qui n'a rien perdu de sa superbe.

_ *Remi* : Cet endroit superbe offre des plats typiquement Italiens dans une ambiance qui a su faire son charme. C'est le lieu de rencontre de nombreuses personnes fortunées qui aiment à sortir en couple.

_ *Wild Blue* : Ce restaurant, situé dans le cadre du World Trade Center, dispose d'une ambiance unique faite de pastels et de lumières tamisée. La cuisine américaine qui y est servie est remarquable.

_ *Candela Restaurant* : Le fleuron de la cuisine américaine nouvelle. On y sert des plats légers et fins à la lueur des nombreuses bougies qui constituent l'unique éclairage de l'endroit.

Bars et Night-Clubs

Ici encore, New York offre à ses visiteurs un choix impressionnant d'endroits où sortir et prendre un verre. Mais les endroits les plus en vue sont décrits ici

_ *Hudson Bar* : Un bar très branché, rempli de jeunes gens venus danser sous les innombrables jeux de lumière de l'endroit.

_ *Lotus* : Un beau cadre pour un bar réputé être l'endroit où se retrouvent bon nombre de jeunes businessmen.

_ *Bungalow 8* : Un service cinq étoiles dans un cadre très glamour. Pour jeunes couples ou pour faire des rencontres.

Musées

New York City est une ville culturelle par bien des aspects. D'innombrables galeries, musées et autres bibliothèques sont là pour satisfaire la soif de savoir de tous les habitants.

_ *Metropolitan Museum* : Une référence dans de nombreux domaines artistiques

_ *Museum of Modern Art* : Plus qu'un

musée, un véritable monument dédié à la gloire de la culture du 20ème siècle et de l'art moderne.

Théâtres

Broadway Avenue est l'une des plus célèbres rues de New York. Chaque soir, de nombreux théâtres et cabarets proposent des divertissements. Il est conseillé de réserver à l'avance. Parmi les spectacles proposés, voici une petite sélection : Les Misérables, Rent, The Phantom of the Opera, Beauty and the Beast.

Shopping

Les New-Yorkais sont connus pour être très volages. Mais les magasins qui suivent ont résisté aux assauts du temps malgré ce fait.

_ *Barneys* : L'un des magasins les plus chics de toute la ville.

_ *Century 21* : Le fin du fin, avec un service de vêtements féminins créés sur mesure.

_ *Tiffany* : La quintessence de la mode, synonyme à New York de glamour et de prestige.

Parcs

Outre Central Park, New York dispose de plusieurs espaces verts, où les citoyens se retrouvent pour discuter ou se donner rendez-vous.

_ *Fort Tryon Park* : Les rendez-vous dans ce parc romantique débouchent sur une belle promenade.

_ *Socrates Sculpture Park* : Ce parc attire bon nombre d'artistes. Les promeneurs pourront observer leur travail tout en se baladant.

Golf

_ *Clearview Golf Course* : Les greens sont somptueux et les paysages magnifiques. Ce golf reste l'un des favoris des New Yorkais.

_ *Marine Park Golf Course* : Ce golf est réputé pour ses greens calmes.

_ *Colonial Springs Golf Course* : Ce club est privé, et seul un agent disposant du Champ d'Expérience Golf pourrait posséder une carte de membre.

Monnaie

On considère qu'une Livre Sterling vaut un Dollar.

Communications

Les appels nationaux et internationaux peuvent être passés directement. Les mobiles fonctionneront partout dans la ville.

Langues

Anglais. La majorité des nationalités sont représentées à New York, aussi il ne faut pas s'étonner d'entendre parler dans toutes les langues de la terre.

Déplacements

La ville dispose de bus, du subway. Tous ces moyens de transports sont complétés par des taxis qui peuvent vous conduire n'importe où. Il est à noter que la circulation dans la ville de New York même est très compliquée. Il vaut mieux avoir des nerfs solides pour passer une journée en voiture dans la ville.

Equipement

Facteur de Difficulté 7

Services Secrets

Le M.I.6, la C.I.A et le K.G.B ont toutes des stations de niveau 3 à New York.

NEW YORK Times

Samedi 30 Juin 1992

Only 1 \$

La conseillère spéciale du Président kidnappée

Partie depuis le 26 juin en direction du Brésil pour visiter les entreprises membres du projet Rainforest (voir notre article du 25 Juin), la conseillère du président ne serait pas rentrée à son hôtel à la fin de la journée comme elle avait l'habitude de la faire. C'est le directeur de l'hôtel où elle séjournait qui, s'inquiétant de ce fait, a décidé de prévenir les forces de police de la ville de Rio de Janeiro.

La police aurait alors déployé un vaste programme de recherche en survolant la région où Mlle Lang aurait été vue pour la dernière fois. Selon nos sources, la police n'aurait pas reçu de demande de rançon,

ni aucune forme de revendication sous quelque forme que ce soit.

La question est qui : Entre les barons de la drogue, les "réfugiés Nazis" ou une autre faction politique brésilienne avec d'obscurs motifs, aucun de ses groupes n'aurait émis une revendication, mais la seule présence d'américains sur leur sol a de quoi inquiéter certaines personnes au passé ou au présent assez trouble. Suffisamment inquiets où en guerre vis-à-vis des Etats Unis pour tuer ou enlever Mlle Lang.

Ouverture des Jeux d'été : Barcelone en fête

Barcelone (Espagne) United News International. Les jeux d'été ont débuté Vendredi matin au stade de Barcelone avec la cérémonie traditionnelle d'allumage de la flamme olympique à laquelle ont assisté 11.000 athlètes originaires de 201 pays. La dernière étape de la flamme olympique a été courue par Stephen Rawlings, le sprinter Australien dont le cancer des os lui a coûté une jambe, ainsi que la chance de décrocher l'or aux jeux olympiques de Séoul en 1990. Plus de 100.000 spectateurs ont laissé éclater leur joie lorsque la flamme olympique marquant le début de deux semaines de compétition internationale s'est enflammée. Le stade était un festival de musique et

de spectacle à l'image de l'histoire colorée du pays organisateur. Des avions à réaction de l'armée de l'air Espagnole ont ensuite fait un passage bruyant au-dessus des têtes tandis que des feux d'artifice explosaient au milieu du ciel. Les mesures de sécurité étaient très strictes : pas moins de 40.000 personnes appartenant à la police de Barcelone et à des firmes de sécurité privées étaient en place. Les autorités tenaient à éviter que les jeux de Barcelone soient frappés par des groupes terroristes tels que l'ETA. On sait que le gouvernement est toujours en guerre contre ces nationalistes Basques qui revendiquent plusieurs centaines d'attentats et des dizaines d'assassinats de personnalités publiques.

A New York, des responsables chargés de la lutte antiterroriste qui se réunissaient cette semaine pour

Ce soir

Grand concert

LUCIANO PAVAROTTI

**et l'orchestre
philharmonique de
New York**

**Grand hall de
l'hôtel de ville**

débatte du sujet, affirmaient que de telles actions avaient été envisagées par les organisateurs et que des membres des forces spéciales de plusieurs pays seraient actuellement en mission à Barcelone pour la couverture des jeux. Des responsables Espagnols confirment que leur gouvernement a bien fait appel au GIGN Français, ainsi qu'au SAS Britannique pour aider les forces de police dans leur tâche.

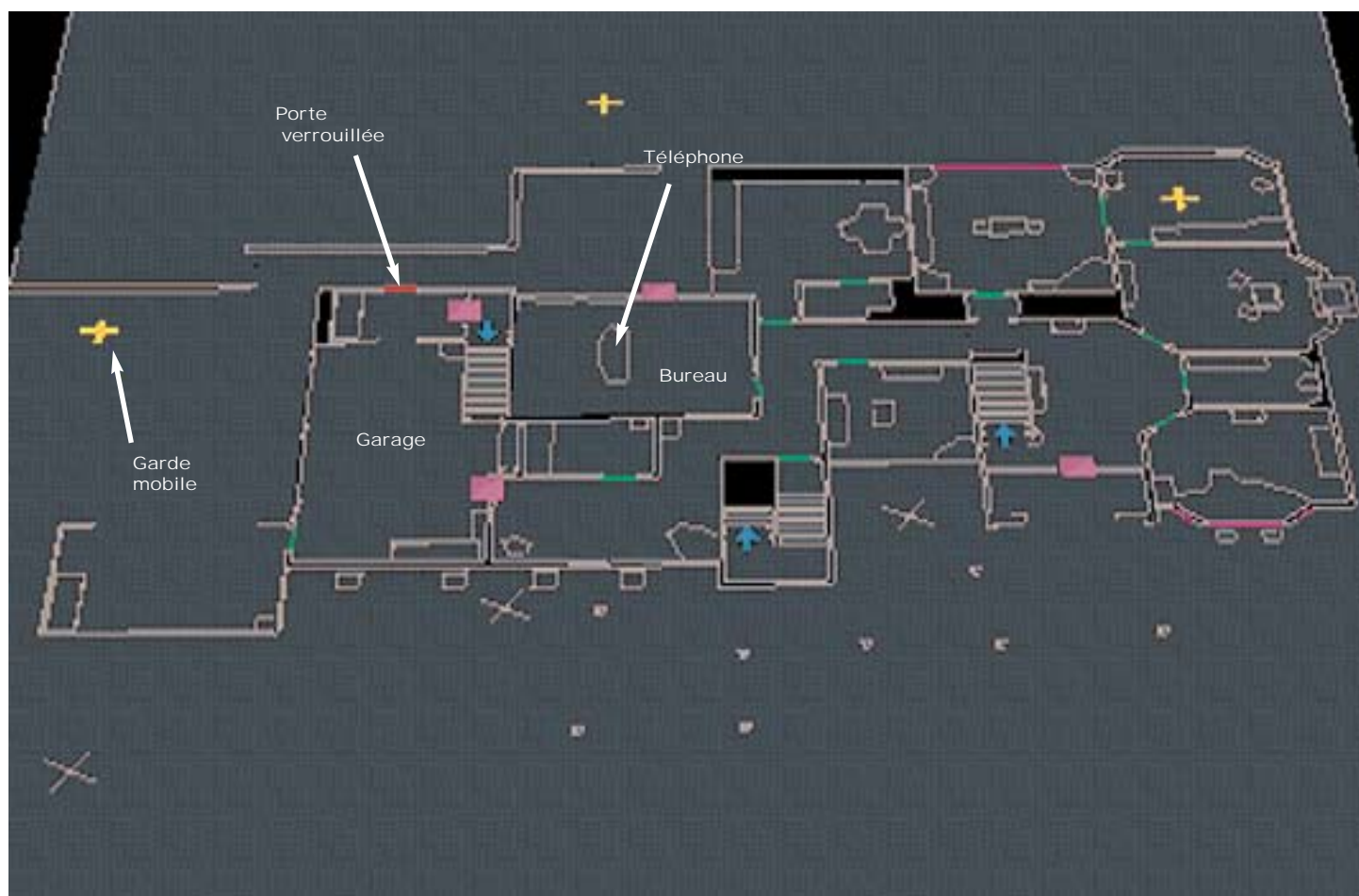
On se remémorera sans doute l'attentat perpétré aux jeux de Munich en 1972, qui avait vu l'inefficacité des forces de police régulières dans le domaine de la lutte contre des individus lourdement armés. Quand on connaît la réputation des deux unités Européennes, on ne peut qu'être rassuré par l'initiative Espagnole qui a préféré miser sur la sécurité maximale au détriment de l'orgueil national.

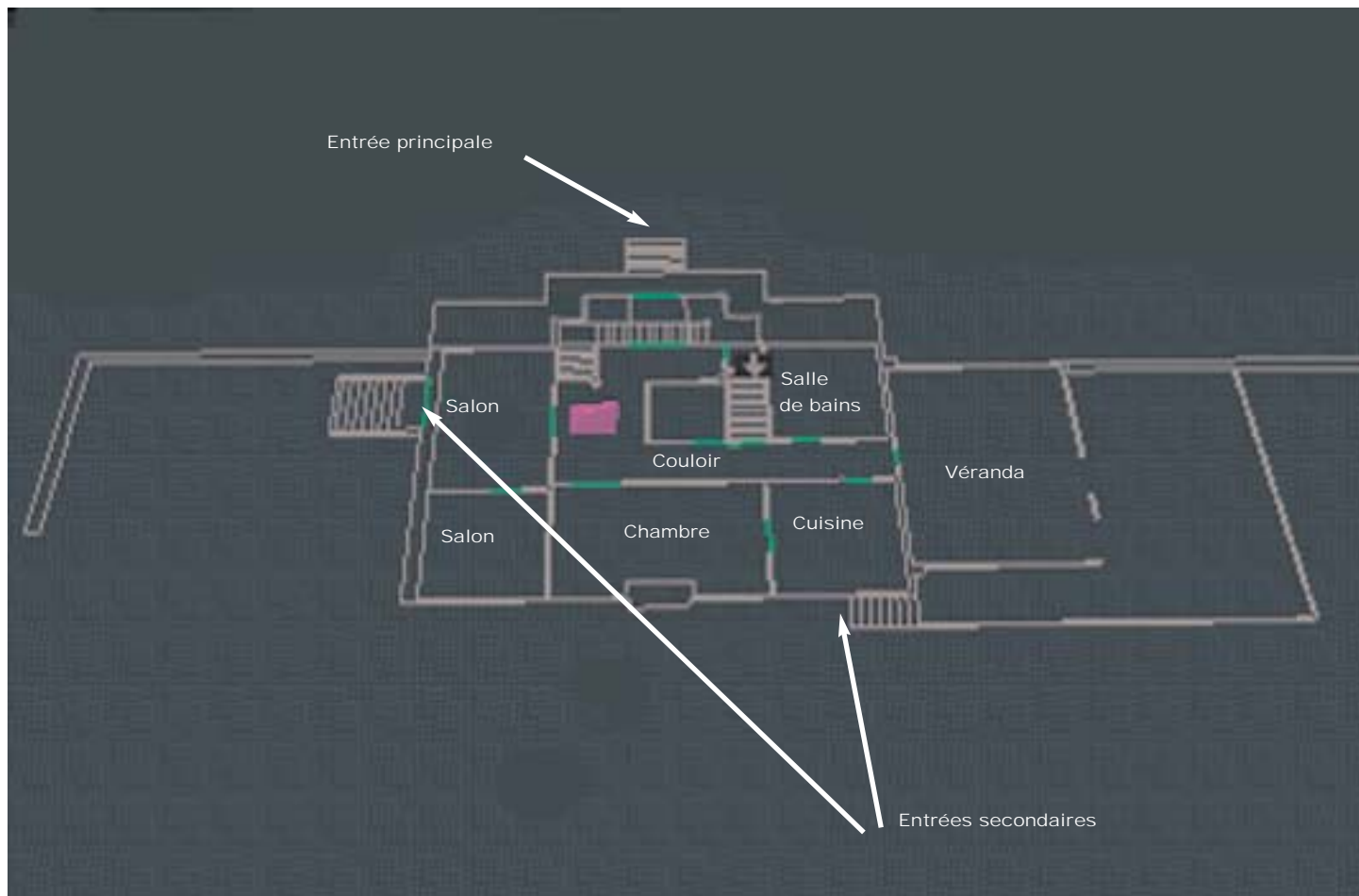


Aide de Jeu N°4 1er étage

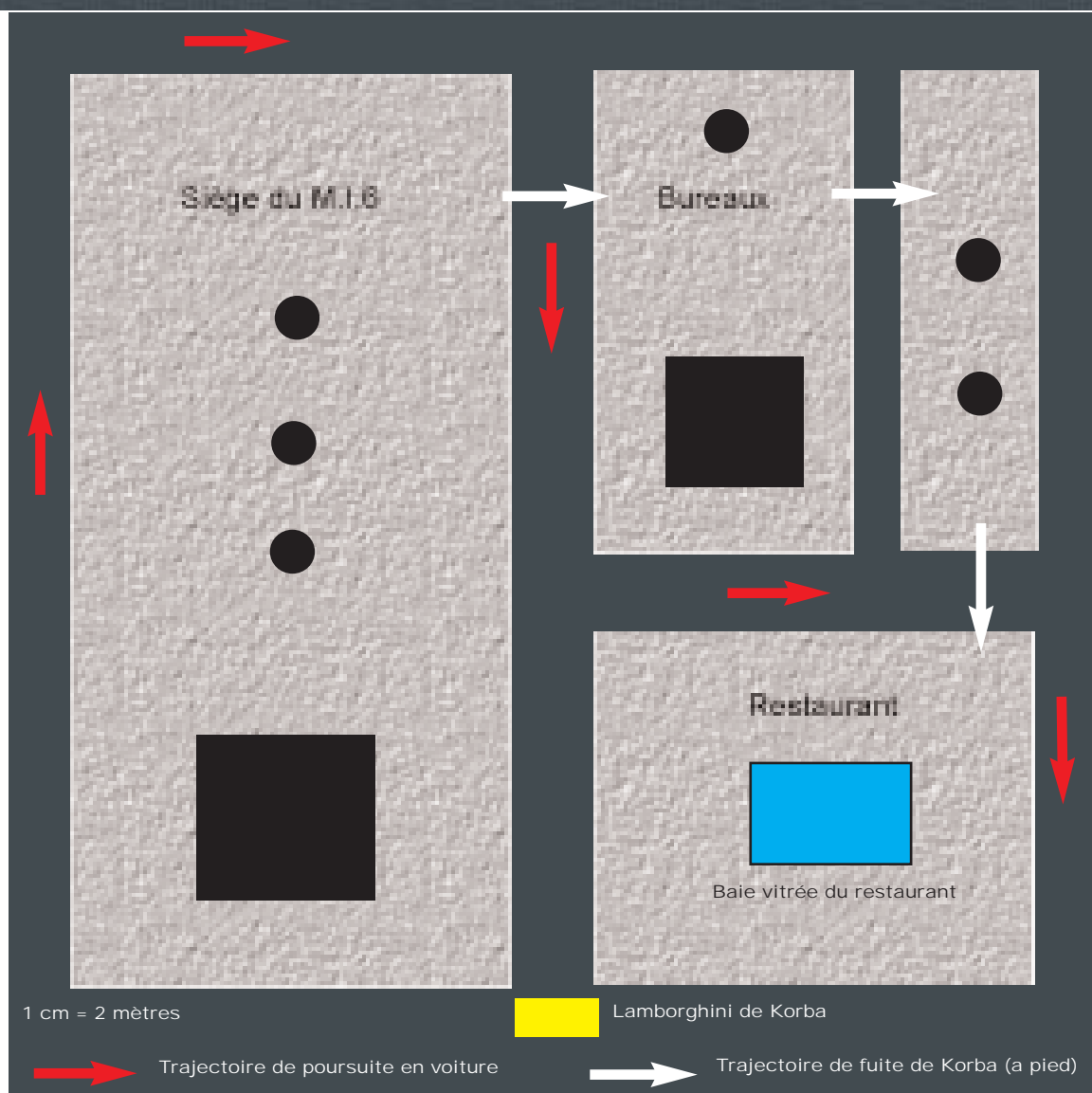
106

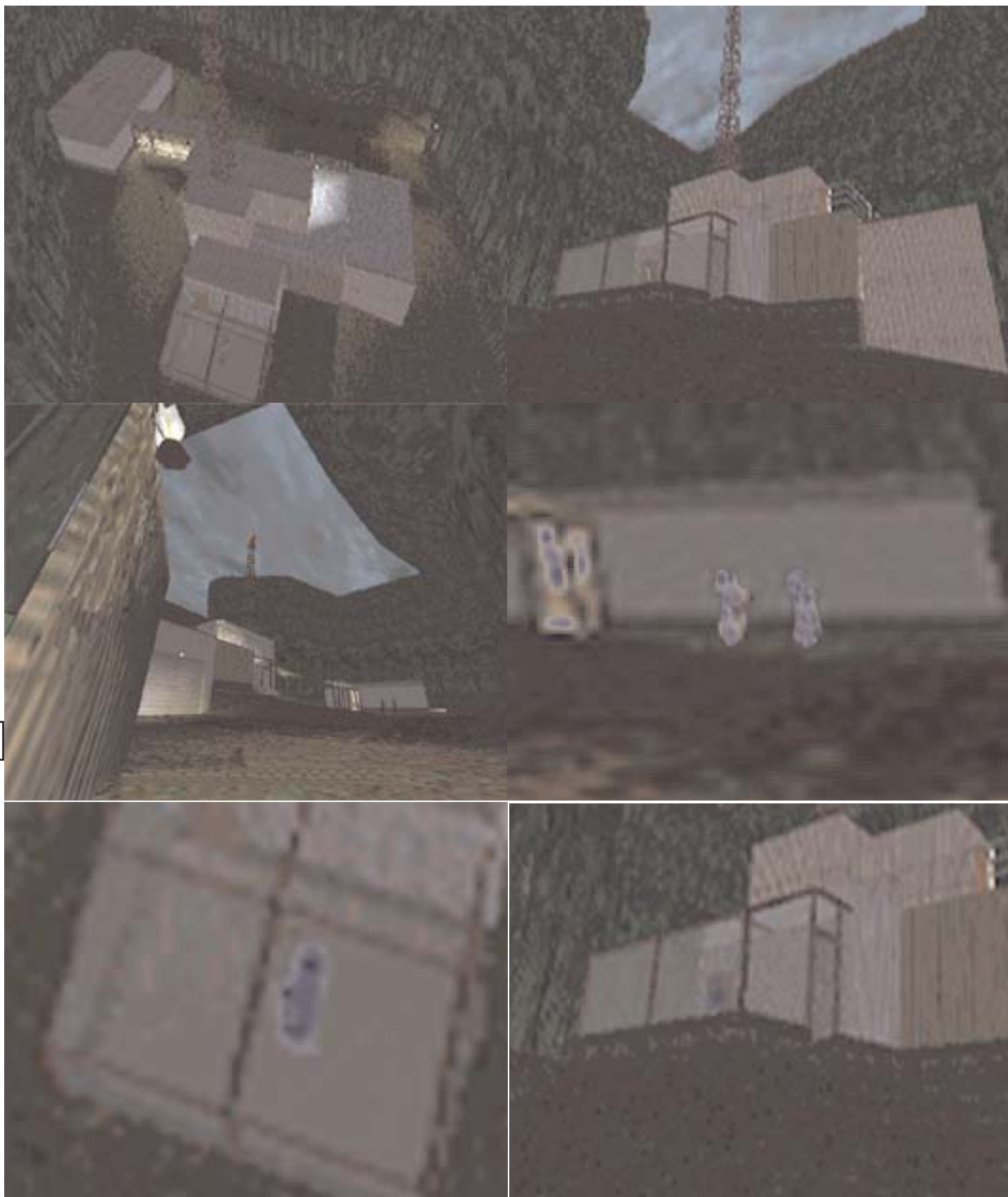
Aide de Jeu N°4 RDC





Aide de Jeu N°8





Aide de Jeu N°10

Remettez les photos aux pjs en fonction des QR de leus jets de Photographie. S'ils ont obtenu une QR de 4, remettez-leur les deux premières photos. Une QR de 3 leur donne les troisième et quatrième photographies. Une QR de 2 donne la cinquième et une QR de 1 vous autorise à leur remettre toutes les photos.



Aide de Jeu N°11, MJ

Aide de Jeu N°11

