



Scénario 6

Virus

**San Francisco,
10 Juillet 1992**

♪ James Bond Theme

♪ Goldeneye : 2

Les Pjs commencent le scénario dans un hélicoptère furtif MH60-G de la CIA. A leurs cotés, Robert Barry. Alors que l'hélicoptère arrive en vue du building Horizon, Robert Barry leur précise, une dernière fois, les impératifs de leur mission. Ordre leur est donné de pénétrer dans les locaux de la société Horizon, puis de couper tous les systèmes d'alarme et de copier l'intégralité des fichiers contenus dans le disque dur de John Brithling. Le tout doit être fait dans les 20 minutes qui précède la coupure des systèmes de sécurité, après quoi les caméras de sécurité seront à nouveau actives. Si les Pjs venaient à être appréhendés par les gardes de Global Security, la mission serait un échec. Après leur avoir souhaité bonne chance et leur avoir annoncé qu'il passe les reprendre dans 20 minutes, les Pjs sont largués sur le toit du building. Désormais, ils sont seuls.

Utilisez l'Aide de Jeu N°1 afin de montrer aux Pjs la position du terminal de sécurité et le bureau de John Brithling. Un certain nombre de gardes de la société patrouillent le building, mais l'infiltration discrète par les Pjs devrait être simple. Donnez-leur quelques sueurs froides et laissez-les repartir tranquillement vers le toit. Une fois qu'ils auront embarqué à bord du MH60-G, passez au chapitre suivant.



Briefing

♪ James Bond Theme : 3

♪ Goldeneye : 4

On retrouve les Pjs à Londres, au QG du M.I.6. Le bureau de Tanner est actuellement occupé par le Major Malthus du SAS, le docteur Catherine Winston qui a rejoint le service Q et Bill Tanner qui tire à pleines bouffées sur sa pipe.

Une fois que tout le monde se sera salué, Tanner annonce l'intention de

faire un point sur la situation concernant le groupe Maison Dieu.

Sortez l'Aide de Jeu N°2 de ce scénario, L'Aide de Jeu N°4 du scénario *Retour en Thaïlande*, L'Aide de Jeu N°3 du scénario *Les Premiers Pas*. Selon les dernières nouvelles, Ann Lang et Achmal Al Korba sont en prison. Grâce aux écoutes téléphoniques de la résidence de Ann Lang, au compte-rendu d'interrogatoire fourni par l'agent Robert Barry, et les informations collectées par les Pjs dans l'ordinateur de John Brithling, le M.I.6 est maintenant convaincu que Lang Brithling et Korba sont liés. Lang et Brithling auraient étudié dans la même université. De là aurait pu déboucher une relation sentimentale et une coopération dans un plan d'envergure criminelle. Selon les deux prisonniers, le but de Maison Dieu est de lâcher le virus LAK4 produit par Horizon lors de la cérémonie de clôture des J.O de Barcelone.

Après cette phrase lourde de conséquences, le Docteur Winston continuera l'exposé. En tant que scientifique concernée par la sauvegarde de la planète, elle a déjà été approchée par des groupes d'éco-terroristes. Selon elle, Maison Dieu serait une association de plusieurs groupes qui poursuivraient le même but : détruire toute la population sur terre afin de reprendre l'évolution de la vie à zéro. Avec le LAK4, ce rêve est devenu une possibilité. Les tests du service Q à partir d'échantillons prélevés sur les cadavres de clochards dans le centre d'accueil aux démunis que Horizon possédait à New York montrent que le LAK4 est un virus de niveau de danger 4 qui ne s'attaque qu'aux humains, pas aux animaux ou aux plantes. Ecoeurée par le fait que

Horizon utilise des sans-abris comme cobayes pour ses expériences de mort, le docteur termine son exposé en disant qu'il est impératif de neutraliser l'équipe de Maison Dieu à Barcelone.

Tanner poursuit l'exposé en disant que Brithling a disparu : selon l'agent Barry, il aurait embarqué à bord d'un Boeing 747 aux couleurs de sa société à destination du Brésil. Mais la surveillance aérienne a perdu toute trace de ce jet au-dessus de la forêt Amazonienne. La CIA continue de surveiller la zone, afin de localiser Brithling.

Le major Malthus continuera alors l'exposé en précisant l'emplacement des troupes du SAS qui pourraient être utiles aux Pjs pour accomplir leur mission. Deux équipes sont réparties dans les deux zones possibles d'intervention. L'une est en poste sur le *Queen Elisabeth II*, un porte-avion qui croise près des côtes Espagnoles. Le capitaine Parker et ses hommes s'entraînent à intervenir sur le site des J.O en cas d'attaque terroriste. La seconde équipe croise près des côtes Brésiliennes à bord du *Rodger Young*, un porte-hélicoptère que connaissent les Pjs. Ils sont prêts à être déployés sur le site du crash du Boeing de Brithling.

Tanner conclut ce briefing en disant qu'ils seront envoyés à Barcelone afin de trouver qui, quand et où va être lâché ce virus. Tanner précise qu'ils ne seront pas seuls face à ce problème. S'ils ont besoin d'aide, Tanner sera en compagnie de l'équipe du SAS sur le porte-avion *Queen Elisabeth II*. Tanner conclut le briefing en leur souhaitant bonne chance.

Le service Q

Les Pjs descendront au service Q en compagnie du docteur Winston. Récemment affectée au Service Q, elle apprécie son nouveau job pour les services secrets Britanniques. Elle est la spécialiste en virologie et toxicologie de ce service et a pour mission de fournir au M.I.6 toutes les informations utiles au service concernant cette nouvelle menace. Q salue sa collaboratrice, puis les Pjs. Il est d'humeur sérieuse ce matin. Tanner lui a demandé de leur prêter à nouveau la Jaguar XJR qu'ils avaient utilisé pour la protection du docteur Winston. Donnez-leur l'Aide de Jeu N°13 du scénario *Retour en Thaïlande* et l'Aide de Jeu N°10 du

scénario *Haute Surveillance*. Q leur donne leurs téléphones portables, leurs armes de service, leurs billets d'avion pour Barcelone et leur souhaite bonne chance.

Barcelona

♪ Goldeneye : 6

Les Pjs atterrissent à Barcelone le même jour à 14h30. Après avoir réceptionné leur véhicule et leurs bagages, les Pjs sont libres de s'installer dans n'importe quel hôtel. Utilisez l'Aide de Jeu N°3 pour décrire à vos joueurs cette ville qui résonne des exploits des sportifs venus du monde entier. Durant cette période de visite, les Pjs vont être témoins de plusieurs événements.

Global Security

Les Pjs seront certainement surpris de trouver ici des gardes de cette société privée. N'importe quel agent en uniforme pourra leur dire que Global Security assure, pour une partie, la protection de sites sensibles du village olympique durant les épreuves. En se renseignant ou en allant voir sur place, les Pjs pourront voir que la société de sécurité privée a installé son quartier général dans le village. Bill Henricksen sera ravi de les recevoir. Ce contrat est une excellente aubaine pour lui et sa société. Interrogé plus avant sur son dispositif, il montrera aux Pjs le vaste système de contrôle par caméras et le nombre impressionnant de gardes en uniformes ou dissimulés dans tout le complexe du village olympique. Si les Pjs lui posent des questions concernant John Brithling, il leur dira qu'il s'est séparé de son ancien patron. Selon lui, Brithling ne pouvait pas concevoir qu'un service de sécurité puisse enquiquiner sans cesse les gens. Résultat : un vol dans un laboratoire en Thaïlande et deux morts, puis une prise d'otages à Venise : deux incidents qui ont causé beaucoup de tort à la firme. Henricksen ne veut plus rien avoir à faire avec la société Horizon. Il a vraiment l'air de croire à ce qu'il dit. En réalité, il exécute les ordres de Brithling. Maison Dieu a volontairement fait monter la crainte d'un attentat terroriste dans le monde, afin que Global Security décroche le contrat de sécurité des J.O de Barcelone, donnant ainsi le champ libre à Henricksen pour poser la bombe bactériologique...

Michelle

♪ Goldeneye : 9

Cet incident peut survenir n'importe quand, pourvu que les Pjs soient près de la mer. Alors qu'ils se promènent, les Pjs aperçoivent une jeune femme qui court sur la plage en direction d'un promontoire rocheux. Elle est poursuivie par quatre gros bras armés de couteaux. N'écoutant que leur courage, les Pjs se précipitent au secours de la jeune femme.

La poursuite commence à Distance Longue. Les gros bras et Michelle utilisent leur compétence Agilité. Si les Pjs sont en voiture, sachez que rouler à pleine vitesse sur une plage est difficile, et une pénalité au FD de -1 semble de mise, mais les Pjs doublent leur QR lorsqu'ils tentent de se rapprocher des gros bras et de Michelle. Une fois les Pjs au contact des gros bras, ils peuvent commencer un combat sans merci contre eux.

Il convient de préciser que la plage où ils se trouvent actuellement est bondée de monde, et des tirs d'armes à feu seraient du plus mauvais effet. Les gros bras sont quatre, mais pas très compétents. Les Pjs peuvent utiliser le décor qui les environne pour trouver une arme. Un filet de pêcheur pourrait emprisonner un méchant, de même qu'une barque retournée. Une paire de rames gît à côté de l'embarcation, permettant d'improviser un duel à la rame du plus bel effet.

Michelle ne se retournera pas. Cette jeune femme est paniquée et ne fait pas la distinction entre les agents du M.I.6 et les gros bras venus la tuer. Elle réagit donc comme un femme paniquée et continue sa course vers le promontoire rocheux. Au passage, vous pouvez faire remarquer à vos joueurs la rapidité et la détermination de cette jeune femme à monter cette pente, pourtant très raide. C'est essoufflés et peut-être blessés que les Pjs arrivent en haut du promontoire. En les voyant, Michelle continue de courir et se précipite dans le vide. Les Pjs n'auront que le temps de voir cette belle jeune femme effectuer un magnifique plongeon. Elle ressort de l'eau indemne. Les Pjs n'ont plus qu'à tenter le coup à leur tour... Souhaitons qu'aucun d'eux ne souffre du vertige. Réussir un tel plongeon demande un jet d'Agilité au FD 2. Appliquez les éventuelles blessures selon la QR des agents :

Echec : Blessure Grave
QR 4 : Blessure Moyenne
QR 3 : Blessure Légère
QR 2 ou 1 : rien

Une fois tout le monde dans l'eau, Michelle se sera calmée. Tout le monde rentrera à l'hôtel afin de s'expliquer.

Histoire de meurtre

♪ Goldeneye : 8

Devant un thé bien chaud à l'hôtel, Michelle Modier expliquera aux agents son comportement. Elle est membre de l'équipe de natation Française et se bat pour obtenir un titre aux championnats olympiques dans sa spécialité : le plongeon. Cependant, ses chances de décrocher une médaille se sont amenuisées depuis que son entraîneur est mort. Il a été renversé par une voiture qui a pris la fuite après l'avoir tué. La police a tenté d'expliquer à Michelle que ce cas était courant en Espagne, où peu de véhicules sont assurés. Cependant, Michelle est persuadée qu'il ne s'agit pas d'un accident. Elle a reconnu le type qui conduisait la voiture alors qu'il s'approchait d'elle. Elle a tenté de lui échapper en se ruant sur la plage. Sans l'intervention des Pjs, elle serait sans doute morte. Elle leur est très reconnaissante de l'avoir secourue et serait encore plus reconnaissante si les Pjs voulaient bien s'occuper de cette histoire de meurtre.

Si les Pjs y pensent, elle montrera volontiers la chambre de son entraîneur où se trouvent ses affaires. Le

seul point important dans ces objets personnels sans originalité sera un appareil photo numérique et plusieurs disquettes contenant des photos. En jetant un coup d'oeil dessus, les Pjs tombent sur des photos-souvenirs banales, mais aussi sur une série de photos qui montrent des plongeurs en train de débarquer des caisses depuis une plage. Au loin, on peut distinguer un grand yacht amarré non loin du rivage. Les plongeurs emmènent les caisses vers une camionnette de livraison bleue sans aucun signe distinctif. Manifestement, les Pjs viennent de découvrir la raison du meurtre de l'entraîneur de Michelle. Cette dernière sera d'autant plus craintive au vu de ce qu'elle vient d'apprendre. C'est le moment pour un Pj masculin de tenter de la rassurer et pourquoi pas, de débiter une relation amoureuse.

Visite sous l'Orca's Smile

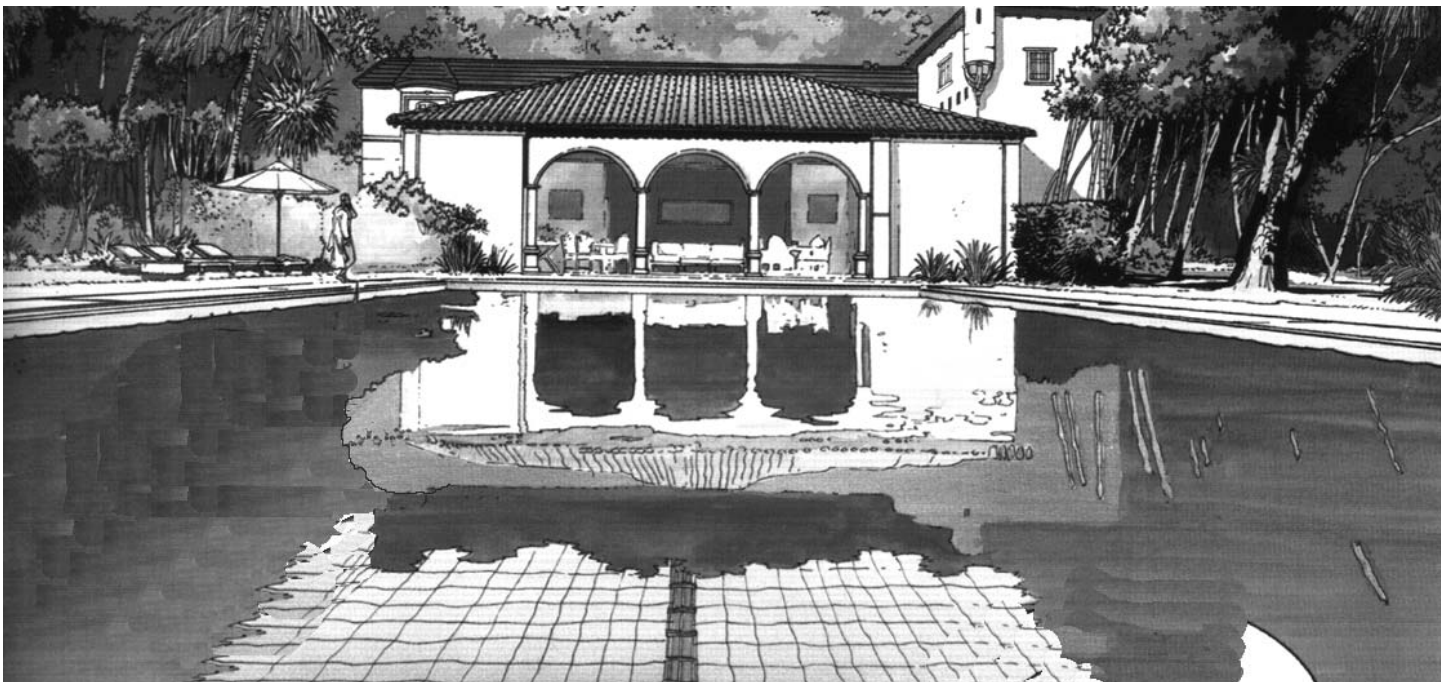
♪ Goldeneye : 7

Une fois les explications données par Michelle, les Pjs auront sûrement envie de visiter ce yacht. L'*Orca's Smile* n'est pas difficile à localiser. Michelle peut fournir pour toute l'équipe le matériel adapté pour une plongée de nuit.

Une fois ces questions matérielles réglées, les Pjs se dirigeront sous l'eau vers le *Orca's Smile*. Une fois qu'il l'auront localisé, les Pjs pourront apercevoir (Perception FD 3) une mince rainure qui longe la coque du bateau. Un personnage compétent en Génie Mécanique ou un jet de Science FD 3 identifiera cette rainure

comme étant une trappe qui permet à des plongeurs d'entrer et de sortir à tout moment sans être vu.

Au moment où les agents seront mis au courant de ce fait, la trappe s'ouvrira, laissant passer un commando de 10 plongeurs. Les Pjs n'ont que le temps de se cacher derrière un banc de corail pour éviter d'être repérés. Si les Pjs ne peuvent rien tenter face aux plongeurs, ils peuvent les suivre. Il leur faudra tout de même éviter d'être repérés. Le commando se dirige vers la plage, transportant des caisses pleines de matériel. Les plongeurs sortent de l'eau et déchargent le contenu de leurs marchandises dans une camionnette bleue. Un Pj particulièrement attentif ou équipé de jumelles pourra se rendre compte que ces caisses portent le logo de la société Horizon. Durant tout ce temps, l'un d'eux surveille les alentours, arme au poing. Les Pjs parviendront néanmoins à se faufiler jusqu'à leur voiture pour tenter de suivre cette camionnette. S'ils n'y pensent pas, faites intervenir Michelle, qui ne les a pas quittés d'une semelle. Elle est résolue à suivre le fourgon bleu afin de remonter la piste des assassins de son entraîneur. Une fois tout le monde en place, la camionnette démarre et se dirige vers la périphérie de la ville. Elle s'arrête devant une Hacienda. Après avoir contrôlé le chauffeur, le garde en faction devant l'entrée laisse entrer le véhicule. Des Pjs observateurs pourront remarquer l'uniforme du garde : il porte les couleurs de Global Security.



L'hacienda

♪ Goldeneye : 11

Le lendemain, les Pjs peuvent se renseigner afin de trouver à qui appartient cette résidence. S'ils sont observateurs, ils auront pu remarquer les caisses portant le sigle Horizon et l'appartenance du garde de la sécurité à Global Security. Leurs doutes vont se transformer en certitudes une fois qu'ils sauront le nom du propriétaire de cette villa : Bill Henricksen. Si les Pjs se renseignent sur Henricksen, le M.I.6 leur fournira un petit topo sur le personnage. Remettez à vos joueurs l'Aide de Jeu N°5.

Une fois renseignés, les Pjs peuvent tenter d'entrer dans l'hacienda. Consultez alors l'Aide de Jeu N°6 pour cette partie du scénario. Il est très important que les Pjs découvrent les caisses de LAK4 dans la cave de l'Hacienda. Une fois ceci fait, arrangez-vous pour que les Pjs soient repérés afin de ne pas les priver d'une petite poursuite.

Une petite balade de santé

♪ Goldeneye : 10

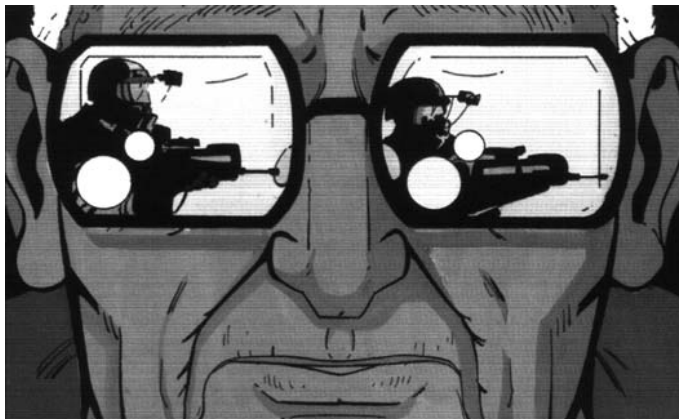
Dès que les Pjs seront repérés, il vous faudra démarrer une petite séquence de poursuite entre les agents et les Pjs. La résidence de Henricksen est bien surveillée, et les Pjs risquent fort de partir en courant, poursuivis par les balles des gardes de Global Security. Une fois dans leur voiture, les Pjs auront la désagréable surprise de constater que les gardes de Henricksen sont équipés de voitures puissantes et qu'ils entendent bien les rattrapper. Après deux tours de Fuite/Poursuite sur les petits chemins de terre, les Pjs débouchent sur une route, nécessitant un Virage Serré pour s'y insérer sans dommages. Suivi par deux tours de Fuite/Poursuite, au cours desquels 6 gardes tenteront de tirer sur le véhicule des Pjs. Une épingle à cheveux apparaît, obligeant tous les pilotes à réussir un jet de Demi-Tour. Un échec signifierait une chute du véhicule de plus de 100 mètres du plus bel effet. Après deux nouveaux tours de Fuite/Poursuite, les Pjs pourront tenter de se cacher de leurs poursuivants en effectuant un Virage Serré dans un champ. Ils verront alors leurs pour-

suivants se diriger vers la ville. Il semblerait que l'affaire nécessite le soutien du SAS. Mais avant, il faudra déposer Michelle qui doit participer à sa compétition.

Premier Assaut

♪ Goldeneye : 13

On retrouve donc les Pjs sur le *Queen Elisabeth II*, le porte-avion où se trouvent le Major Malthus, Tanner et le docteur Cathernie Winston. Les Pjs peuvent faire un débriefing concernant leur enquête préliminaire à Barcelone. S'ils ont réussi à trouver toutes les preuves permettant d'impliquer Bill Henricksen comme membre de la Maison Dieu, Tanner les félicite. Le docteur Winston et le Major Malthus ont analysé les plans, l'une renseignant l'autre sur les propriétés du LAK4, et tous deux en sont arrivés à la conclusion que la bombe contenant le LAK4 allait être raccordée au système de brumisateurs installé dans



le stade. Cette invention permet de rafraîchir les spectateurs en envoyant des micro gouttelettes dans les tribunes. Si le virus est lâché dans le stade lors de la cérémonie de clôture, les spectateurs seront contaminés. Il leur faudra 24 heures avant de commencer à mourir. Et comme chacun le sait, les spectateurs sont de toutes les nationalités du globe. Le LAK4 va s'étendre au monde entier en moins de 24 heures, lorsque tous les touristes revenus des J.O contamineront leur entourage...

Au vu de la situation, le Major Malthus a placé son commando en état d'alerte maximum. Il conseille aux Pjs de s'équiper pour ce soir, début de la cérémonie de clôture des J.O. Les Pjs retrouveront alors le sympathique capitaine Parker et son équipe qui leur feront un accueil chaleureux. Parker doit entrer dans l'équipe de commandement de Rainbow, la nouvelle unité antiterroriste internationa-

le. C'est sa dernière mission au SAS et il compte bien la remplir avec succès. Une fois que vos Pjs seront prêts, passez au briefing.

Celui-ci est dirigé par Tanner, plutôt nerveux. Une fois tout le monde assis, il prend la parole :

— “ Soldats, nous n'avons rarement eu autant besoin de recourir à vos compétences. Mais la situation à Barcelone exige une frappe qui dépasse les attributions normales du M.I.6. Vous vous êtes tous portés volontaires pour une mission à haut risque. Le moment de l'accomplir est venu. le capitaine Parker prend alors la parole :

— “ Un groupe terroriste nommé Maison Dieu est parvenu à infiltrer la sécurité des J.O jusqu'aux plus hauts niveaux d'accreditation. La société Global Security est en réalité une couverture pour faciliter la réalisation des plans de Maison Dieu. Ce groupe projette de contaminer toute la population présente ce soir au stade avec un virus mortel ”. (à ce stade, sortez l'Aide de Jeu N°7, puis continuez)

— “ D'après les renseignements fournis par le docteur Winston, ils implanteront la bombe ici, et le dispositif de mise à feu ici. Les deux appareils doivent être déconnectés en même temps afin d'éviter une autodestruction du système. Nous n'avons pas le droit à l'erreur. Nos ennemis sont des gens compétents, déguisés en gardes de la société Global Security, bien armés et vêtus de gilets pare-balles. Notre objectif prioritaire reste le désamorçage de la bombe. Cependant, vous êtes autorisés à utiliser tous les moyens qui vous semblent nécessaires pour maîtriser rapidement et efficacement nos adversaires. A présent, veuillez vous préparer à partir. Vous recevrez vos ordres avant d'embarquer dans l'hélicoptère qui nous mènera à Barcelone ”.

Alors que les soldats sortent de la salle, Parker leur demande de rester afin de préparer le plan d'attaque avec lui. Laissez vos joueurs planifier cet assaut sous le regard éclairé du capitaine Parker. Une fois qu'ils seront prêts, passez à l'action.

Guerre à Barcelone

♪ Goldeneye : 14

♪ Goldeneye : 2

Le commando du SAS sera infiltré dans les égouts, sous le stade. Une fois en position dans les souterrains du stadium, lancez la scène d'action. Ce doit être un temps fort de ce scénario. Les Pjs vont enfin pouvoir se défouler au combat avec toutes les armes qu'ils veulent. Certains des commandos du SAS ne reviendront pas. Cependant, tâchez de garder en vie le capitaine Parker. Il pourra être utile dans la suite de la campagne.

Normalement, les Pjs ne devraient pas avoir à désamorcer la bombe ou le système de mise à feu, mais si ils y sont obligés, il leur faudra réussir un jet de Démolitions FD 2 pour la bombe, ou un jet d'Electronique (Champ d'Expérience Informatique indispensable) de FD 2 pour désactiver la mise à feu télécommandée. Souhaitons que les Pjs parviennent à neutraliser la bombe.

Voyant cela, Bill Henricksen n'aura qu'une seule envie : fuir au plus loin. Il a déjà capturé Michelle après qu'elle ait gagné sa compétition et l'a mise en lieu sûr. Alors que les Pjs se félicitent de leur réussite, un appel radio du Major Malcombe les informe que Henricksen s'est enfui du QG de Global Security, accompagné de soldats de la société et d'un otage qu'on a identifié comme étant Michelle Modier... 4 policiers Espagnols ont déjà été tués. Le SAS a carte blanche pour retrouver ces malfaiteurs.

En théorie, les Pjs devraient sauter dans leur véhicule avec le capitaine Parker pour tenter de rattrapper Henricksen. Commencera alors une grande course-poursuite entre les commandos du SAS et les membres de Maison Dieu.

Les soldats de Global Security disposent de 4x4 aux couleurs de la firme. Ils feront tout pour empêcher les Pjs de remonter jusqu'à la voiture de tête où se trouvent Henricksen et Michelle. Commencez cette poursuite par deux tours de Fuite/Poursuite aux cours desquels 3 gardes tenteront de tirer sur le véhicule des Pjs. Parker préviendra les commandos du SAS et la police Espagnole qu'ils ont pris en chasse les fugitifs et qu'ils demandent du renfort armé. Tous les véhicules descendront en trombe sur les *ramblas* qui sont bondés de voitures de touristes. Les éviter à cette vitesse demandera un jet de Cascade. Mieux vaut que les Pjs ne tirent pas dans cette artère, une balle perdue pourrait tuer un innocent. Les gardes de Global Security n'auront bien sur pas ce raisonnement et continueront à tirer sur les Pjs.

Près de la plage, non loin du *Orca's Smile*, Henricksen a fait disposer un barrage constitué de 2 4x4 qui barrent la route et de 8 hommes armés, dont un avec un lance-roquettes. Faites partir la roquette et laissez les Pjs tirer leurs missiles sur le barrage et le franchir au moyen d'une Cascade. Henricksen et Michelle, toujours escortés de gardes lourdement armés, s'enfuiront vers la plage en direction d'un zodiac qui attend le leader de Global Security. Sortir de la route vers la plage demande un jet de Cascade, et conduire sur du sable donne un FD de -1 à tous les jets de conduite, sauf pour les 4x4.

A un moment donné, la poursuite devrait s'arrêter sur la plage. Débutera alors une fusillade entre les Pjs et les gardes de Global Security (10). Au bout du premier round de combat, les Pjs seront rejoints par les commandos du SAS qui abattront les gardes, mais Henricksen devrait par-

venir à s'enfuir avec Michelle.

Une fois la fusillade terminée, laissez les Pjs récupérer. Un hélicoptère les conduira jusqu'au *Queen Elisabeth II* afin qu'ils puissent panser leurs blessures.

Pas de négociations !

Une fois leurs éventuelles blessures pansées, on retrouve les Pjs dans la salle de briefing du *Queen Elisabeth II*. Tanner félicitera les Pjs et tous les commandos du SAS pour la réussite du désamorçage. Mais le M.I.6 se retrouve avec un nouveau problème sur les bras. Michelle Modier est toujours captive de Henricksen sur le *Orca's Smile* et personne ne sait ce que contient ce yacht. Tanner pense que Henricksen pourrait encore détenir une bombe au LAK4 sur son bateau. Il ne souhaite pas laisser le temps à la Maison Dieu de pouvoir l'utiliser. Des chasseurs de l'aviation Britannique sont déjà prêts à faire sauter le *Orca's Smile* à l'aide de bombes au napalm. Mais Tanner veut essayer de libérer Michelle Modier avant de donner l'ordre de destruction. Le Major Malthus lui a dit que c'était possible. Il a déjà reçu les plans du yacht conçus par l'armateur et prépare une opération de libération. Tanner veut que les Pjs assistent les commandos du SAS dans leur mission, s'ils en sont capables physiquement. Une fois les éventuelles questions élucidées et leur plan d'assaut prêt, passez à la scène d'action suivante.





La libération

♪ Goldeneye : 7, puis 2

Sortez l'Aide de Jeu N°8 et donnez l'assaut. Il est possible que cette mission de libération donne lieu à une fusillade lorsque les commandos tenteront de s'enfuir. Une fois que les Pjs et Michelle seront sur le zodiac, pris sous le feu des gardes restants de Henricksen, ils verront des chasseurs avancer à toute vitesse en direction du *Orca's Smile*. A peine auront ils le temps de cligner des paupières qu'une déflagration viendra secouer le zodiac des Pjs. Le *Orca's Smile* vient d'être détruit par les flammes et s'enfonce à toute vitesse dans les eaux sombres de l'océan.

John Brithling

♪ Goldeneye : 5

Une fois cette opération de libération menée à terme, Michelle sera sûrement très reconnaissante envers le valeureux Pj masculin qui aurait pris tant de risques pour la tirer de ce mauvais pas. Mais " le travail avant tout James ", et les Pjs ne tardent pas à être convoqués dans la salle de briefing. Tanner informe les Pjs que l'agent Barry vient de l'appeler. La CIA vient de localiser l'avion de Brithling. Les photos satellite du NRO montrent qu'une piste d'atterrissage pour un appareil de la taille d'un 747 aurait été fabriquée au beau milieu de la jungle Brésilienne. Cette piste a été démontée la nuit où le jet de Brithling a disparu. Tout semble donc indiquer que Brithling s'est réfugié dans son arche (Cf. Aide de Jeu N°5 du scénario Retour en Thaïlande) et que cette arche est en réalité un bunker traité pour résister à une arme chimique... Tanner a obtenu de la CIA que ce soit le groupe du SAS mené par le capitaine Louise Malton qui se charge d'attaquer la forteresse de Maison Dieu. Les Pjs ont 30 minutes pour empaqueter leurs affaires et prendre place à bord des chasseurs Harrier de la

Royal Navy qui les emmèneront sur le *Rodger Young*. Juste le temps de dire au revoir à la charmante Michelle Modier, et les Pjs partent vers le Brésil.

Préparatifs

15 heures de voyages, deux ravitaillements en vol et 3 heures de décalage horaire plus tard, les Pjs atterrissent sur le *Rodger Young*. Ils ont droit à 5 heures de sommeil avant de se présenter en tenue commando dans le carré des officiers du porte-hélicoptères. Ils y sont accueillis par le capitaine Malton et le capitaine Stirlow. Tous ces Pnjs sont des connaissances de nos agents, et l'ambiance sera plus détendue que sur le *Queen Elisabeth II*. Louise montrera aux Pjs les plans de l'arche Horizon qui abrite John Brithling (voir l'Aide de Jeu N°9). Les ordres sont d'attaquer le complexe et de capturer John Brithling pour le remettre à la justice. Une fois encore, les Pjs seront sollicités dans la phase de préparation du plan d'attaque. Le commando ne sait pas à quoi s'attendre et le capitaine Malton craint que Brithling n'ait lâché le virus LAK4 dans le complexe, se sachant immunisé par le vaccin Interféron Delta. Les commandos seront donc équipés de tenues de protection chimiques (voir l'Aide de Jeu N°11 du scénario Retour en Thaïlande pour l'équipement). Le capitaine Stirlow prêter ses hélicoptères et son personnel pour le soutien logistique de cette opération. Une fois qu'ils sont prêts, les Pjs n'ont plus qu'à embarquer avec les 10 commandos du capitaine Malton.

L'Arche

♪ Goldeneye : 14, 9 puis 2

De nuit, en pleine jungle Amazonienne, l'approche du complexe par l'équipe du SAS ne pose aucun problème. Il y a bien quelques sentinelles qui patrouillent à l'extérieur du complexe, mais les commandos les neutralisent sans peine. Une fois que tout le monde est en place, les équipes entrent ensemble dans ce vaste complexe. La supériorité technique des commandos du SAS aura vite raison des quelques gardes présents, et les techniciens se rendent sans combattre. Une fois que les Pjs ont atteint la dernière partie du complexe, les relevés ne montrent aucune source de contamination par un virus,

et les commandos peuvent retirer leurs combinaisons de protection. L'assaut jusqu'au bureau de Brithling sera brutal, la majorité des gardes s'y trouvant. Une fois que les Pjs enjamberont le corps du dernier garde et qu'ils seront arrivés devant le bureau de John Brithling, ils entendront un coup de feu. En entrant, ils découvrent le corps sans vie de l'ex-patron de la société Horizon. Devant eux, un gigantesque écran mural montre une sorte de soleil dont les rayons seraient constitués par une unique carte de Tarot. Au centre, les Pjs peuvent apercevoir une seule carte, qui représente la lame de l'Empereur. Une voix se fait alors entendre par les hauts-parleurs :

— " Bonjour et bienvenue, messieurs. J'expliquais à Mr Brithling qu'il avait échoué sur toute la ligne et surtout, le pourquoi de son échec.

— " Je suis l'Empereur, chef d'une organisation que vous n'allez pas tarder à apprendre à connaître sous le nom de TAROT. Mr Brithling a fait l'erreur de croire que moi-même et Mr Achmal Al Korba, le Leader de la Maison Dieu, n'étions motivés que par le seul fait de faire disparaître toute trace de vie humaine sur cette terre. Comment un si brillant homme a pu croire qu'un terroriste comme Korba pouvait être motivé par des idéaux ? On ne vous a pas appris que le terrorisme n'est qu'une façon de prendre le pouvoir parmi tant d'autres ? "

— " Je vous rassure, TAROT voulait simplement s'assurer que tous les gouvernements seraient ravis lorsque la société Horizon aurait annoncé qu'elle avait trouvé le seul remède connu contre le virus LAK4. Imaginez-vous messieurs, un vaccin qui détiendrait le monopole de la vie. Nous aurions pu récolter une somme considérable par l'entremise de Mr Brithling sans faire le moindre effort. Cependant, Mr Brithling a commis l'erreur de vous sous-estimer, et il a perdu. Rassurez-vous, messieurs, je ne commettrais pas cette erreur à l'avenir, et comme je suis beau joueur, je vous salue en vous signalant qu'il vous reste 5 minutes avant que cette construction ridicule ne soit rasée par l'impressionnante quantité d'explosifs que j'ai fait placer au sein même de sa structure ".

L'écran devient tout noir, et affiche un compte à rebours de 5 minutes. Les Pjs n'ont qu'une seule solution, courir le plus vite possible vers la sortie. La fin de ce scénario devrait être apoca-

lyptique alors que les commandos courent pour sortir sous les multiples explosions qui secouent le sol. Une pluie d'éclats de verre s'abattra sur eux lorsque les immenses verrières seront anéanties par une explosion plus forte que les autres. L'apogée de cette destruction surviendra alors que les Pjs courront dans la jungle pour se mettre à l'abri. Une gigantesque explosion détruira tout ce qui se trouve dans un rayon de 100 mètres. Bien plus tard, les Pjs seront secourus par les hélicos du *Rodger Young*, qui les ramèneront à Rio de Janeiro afin qu'ils puissent recevoir des soins et se reposer.



116

Epilogue et montée en grade...

Dans la tradition des films Bondiens, les Pjs seront contactés alors qu'ils seront en train de siroter un verre sur une plage de Copacabana. Tanner leur demandera des nouvelles sur leur état de santé, puis les félicitera pour la réussite de cette mission. M a eu vent de leurs prouesses et Tanner est fier de leur annoncer qu'ils peuvent se considérer en congés durant les trois prochains mois. Au terme de ce repos bien mérité, les Pjs réintégreront le M.I.6 avec le grade d'Agent. Leur première affectation sera Hereford, où ils suivront un complément d'instruction auprès de l'équipe Rainbow dans ce que les spécialistes appellent déjà "l'école de l'impossible". Charge à eux de se reposer afin de porter dignement les couleurs de sa Majesté lors de cette formation Internationale. Q leur aura fait parvenir un petit cadeau de félicitation : pour chaque Pj féminin, il aura confectionné un holster qui permet de porter un H&K P7 M13 attaché à l'intérieur de la cuisse. Sur l'autre jambe, un silencieux et un chargeur de balles Glaser. Le tout peut être

porté sans être vu, même vêtu des robes de soirées les plus osées... Pour les hommes, il leur fournira une gaine Bens-Martin Triple Draw pour le H&K P7 M13, avec de l'autre côté, un emplacement pour ranger un silencieux et un chargeur de balles Glaser. Les Pjs sont maintenant des Agents. Ils disposent de 8 points d'Héroïsme pour commencer la suite de cette campagne. Ils doivent également choisir un nouveau matricule commençant par 07, sans aucune autre restriction.

Expérience

Ce scénario est le théâtre de nombreux combats, au cours desquels les Pjs ont eu l'occasion de prouver leur valeur. La conclusion de cette campagne rapporte 750 points, que vous multipliez selon leur grade de recrue. Comme d'habitude, la réussite de la mission est conditionnée par certains points :

- _ Michelle Modier doit être vivante à la fin de l'aventure.
- _ La bombe doit avoir été neutralisée.
- _ Bill Henriksen doit avoir été éliminé.
- _ Les Pjs doivent avoir réussi à entrer dans la forteresse de Brithling et en être sortis vivants.

Célébrité

- _ Pour la réussite de la mission : 3 points.
- _ Pour la mort de Brithling et de Henriksen : 15 points.
- _ Pour chaque innocent que le Pj tue : 5 points.





Alliés

Commandos du SAS et jolie plongeuse

Soldat des S.A.S

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

Vitesse : 2 CD MN : B

Apparence : De Stricte à Séduisante

Compétences : Agilité 12, Alpinisme 15, Combat à distance 17, Corps-à-corps 15, Crochetage Serrures/Coffres 13, Furtivité 15

Champs d'Expérience/Talents :

Sciences Militaires, Football/Premiers Soins

Description : Ces soldats font partie des deux équipes que le SAS a déployé en Espagne et au Brésil afin d'aider les Pjs. L'équipe 1 est commandée par le capitaine Parker et est basée sur le *Queen Elisabeth II*. La seconde équipe est basée sur le Rodger Young sous les ordres du capitaine Malton.

Instructeur des S.A.S

For: 12 Dex: 11 Vol: 12 Per: 10 Int: 8

Vitesse : 2 CD MN : B

Apparence : Séduisante pour les capitaines Benjamin Parker et Louise Malton

Compétences : Agilité 17, Alpinisme 15, Combat à distance 22, Combat au corps-à-corps 18, Crochetage serrures/coffres 17, Démolitions 20, Furtivité 18

Champs d'Expérience/Talents : Génie Mécanique, Sciences Militaires/Premiers Soins

Description : Tous deux sont désireux d'aider les agents du M.I.6. Une fois cette mission terminée, il prendront le commandement des équipes Rainbow, la nouvelle force antiterroriste internationale. Cette affectation sera le couronnement de leur carrière.

Michelle Modier

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

Vitesse : 2 CD MN : B

Apparence : Sensationnelle

Points d'Héroïsme : 3

Compétences : Conduite Auto 22, le ski nautique, le plongeon et passe Nautisme 19, Plongée 19, Sciences 17, beaucoup de temps dans les piscines afin de garder la forme. Elle apprécie les belles automobiles et ne dédaigne pas pousser les mécaniques sur les petites natio-

Champs d'Expérience/Talents/

Faiblesses : Océanographie, Ski nautique/Connaissances Françaises.

Premiers Soins/

Liens Affectifs

Description : De père océanologue et de mère mannequin, Michelle a hérité de la passion de la mer et une beauté à couper le souffle. A 3 ans, elle en savait nager, à 10 ans, elle accompagnait déjà son père en plongée et découvrait les fonds marins Corses. A 15 ans, Pjs va changer beaucoup de choses. A la fin de cette campagne, Michelle restera de bon termes avec les agents du M.I.6, particulièrement si elle a une aventure avec l'un d'eux.

Note

Les équipements des commandos du SAS sont fournis dans l'Aide de Jeu N°11 du scénario *Retour en Thaïlande*. Seules figurent ici les véhicules qu'utiliseront les alliés de Pjs.

Range Rover (SAS)

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
+1	2	90	165	525	5	11

Ferrari 308 GTB (Michelle)

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
+2	3	140	225	300	2	6

Française de plongeon. Elle occupe sa vie entre divers chantiers archéologiques sous-marins et des contrats de plongée pour de grandes sociétés pétrolières qui lui demandent d'analyser les sites de forages potentiels. Ses loisirs sont orientés vers sa passion. Elle pratique le surf, le ski nautique, le plongeon et passe beaucoup de temps dans les piscines afin de garder la forme. Elle apprécie les belles automobiles et ne dédaigne pas pousser les mécaniques sur les petites natio-

En ce scénario, elle a un gros problème : alors qu'elle était en compagnie de son entraîneur, elle a vu les hommes de

117





Adversaires

Bill Henricksen et les membres de TAROT

Bill Henricksen

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

Vitesse : 2 CD MN : A

Apparence : Normale

Compétences : Charisme 20, Combat au Corps à Corps 10, Combat à Distance 11, Conduite Auto 11, Cryptographie 13, Démolition 14, Electronique 15, Science 18

Champs d'Expérience/Talents/

Faiblesses : Biologie/Biochimie, Criminologie, Droit, Droit International, Economie/Affaires, Génie Mécanique, Golf, Sciences Militaires, Science politiques, Ski/Premiers Soins, Photographie/Appât du Gain

Description : C'est lui l'adversaire principal des Pjs durant ce scénario. Il a pour mission de libérer le LAK4 lors de la cérémonie de clôture des J.O. Sa société est un écran de fumée qui préserve le secret de TAROT. Une fois qu'il aura été mis en échec par les Pjs, nul doute qu'il connaîtra une fin atroce.

Les agents de TAROT

Gardes du building, membres de Global Security et gardes de l'arche Horizon

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, mais ils seront surclassés par les commandos du SAS et les Pjs en quête de vengeance.

Uzi (gardes du building Horizon)

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

Beretta 92 (tous les gardes)

Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	3	15	G	0-15	42-72	+1	99	0	1

M-16 (gardes de Global Security et de l'arche)

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						

Armure Corporelle (Global Security et arche)

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.

RPG-7 (Global Security)

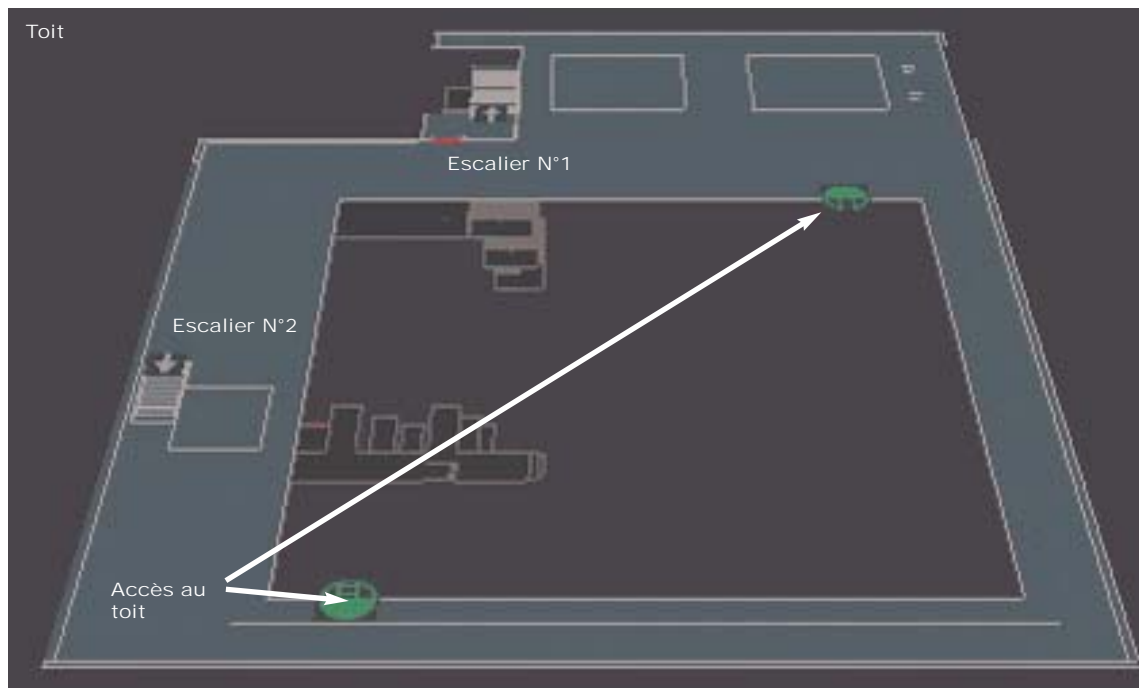
Mp	C/r	Mun	CD	Cp	Lp	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	1	1	L	0-105	165-297	na	99	-3	4

Mercedes 500 Classe S (Global Security)

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str
+1	3	115	250	720	3	9

Toit

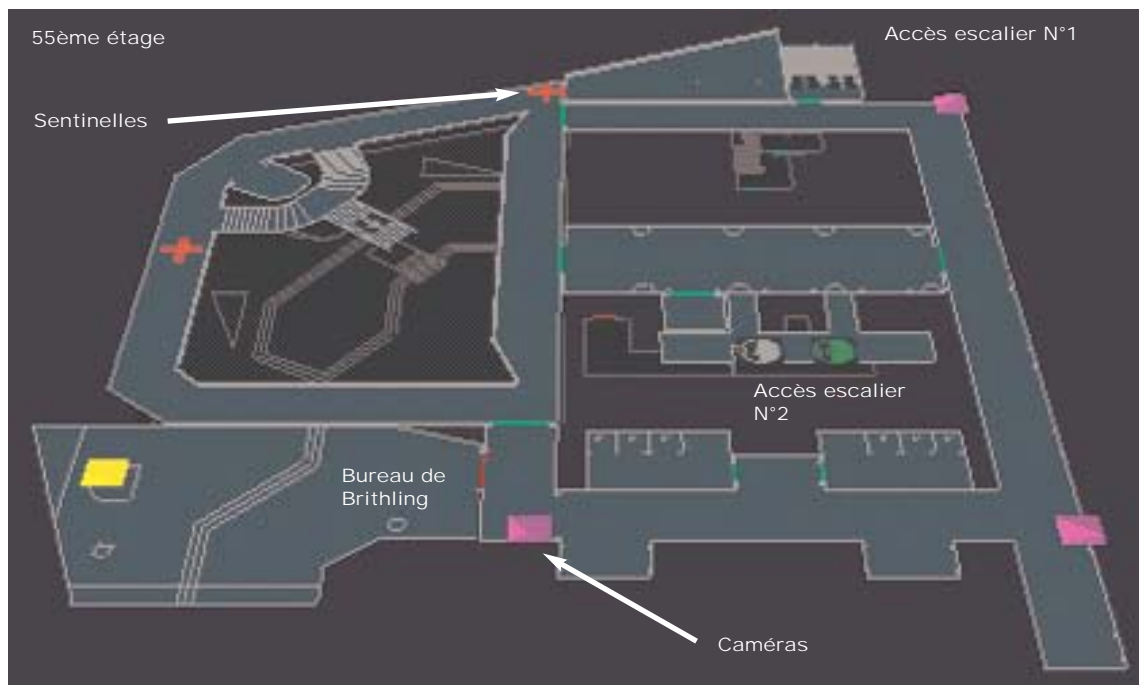
Aide de Jeu N°1



55ème étage

Accès escalier N°1

Sentinelles



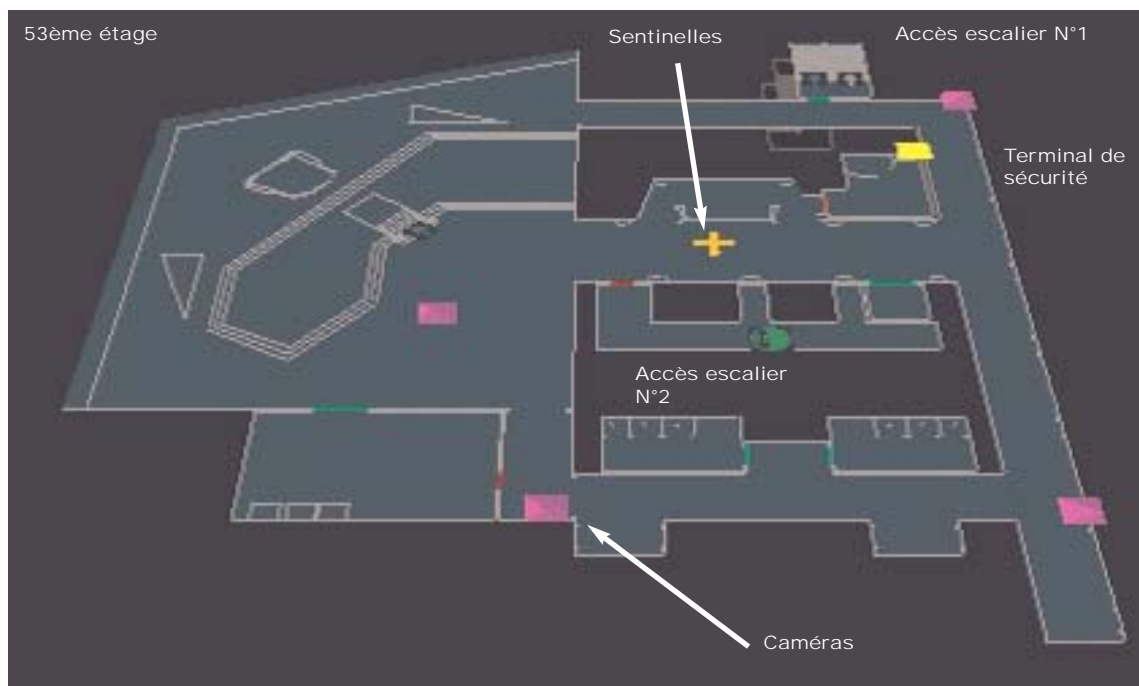
119

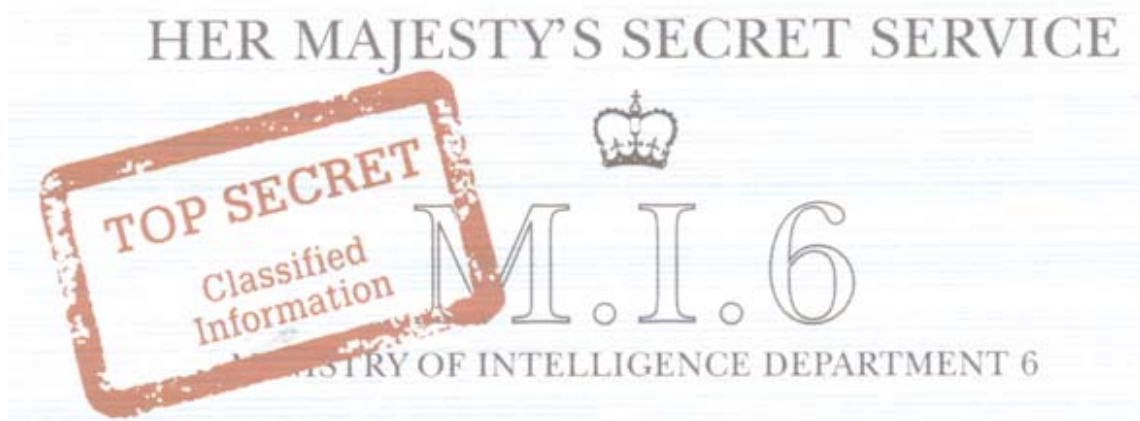
53ème étage

Sentinelles

Accès escalier N°1

Terminal de sécurité





Mentions : RELNATO

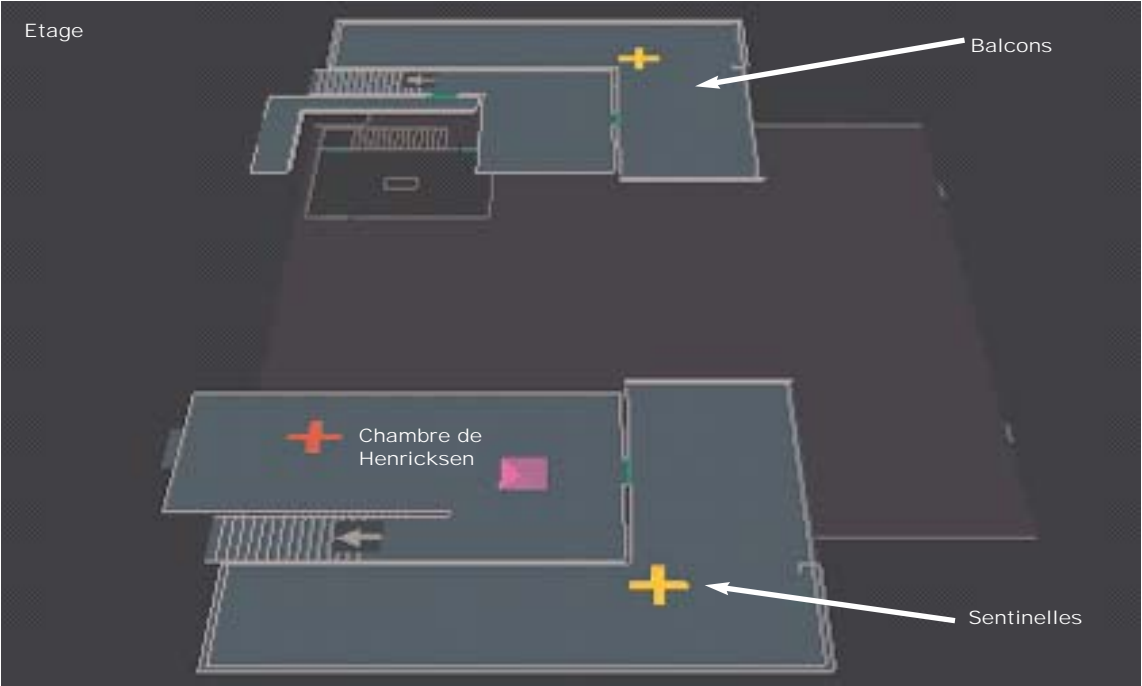
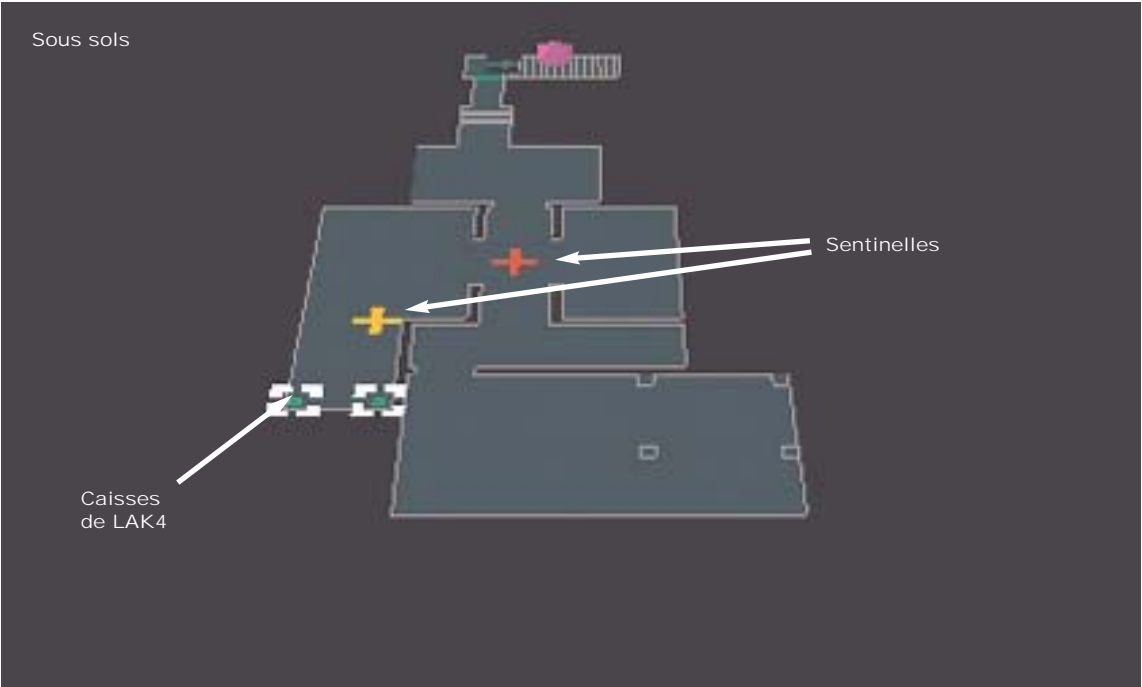
Objet : Bombe aérosol bactériologique

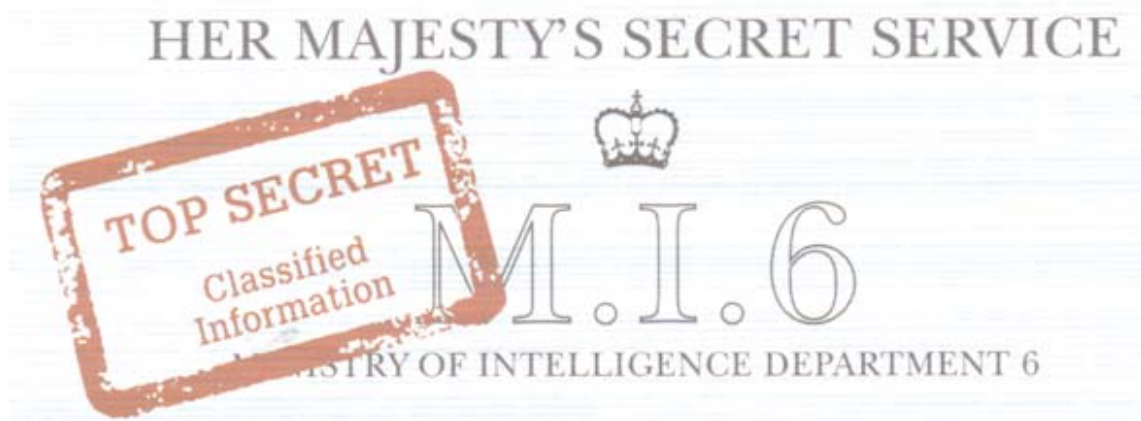
Mécanisme de libération d'arme biologique. Le M.I.6 a découvert les plans de cet appareil dans les fichiers informatiques de la société Horizon. Il est fait de deux récipients, d'un mécanisme de réglage de la mise à feu, et d'un vaporisateur sonique à haute fréquence. Lorsque le mécanisme est déclenché, le contenu des récipients est libéré dans l'atmosphère sous forme de gouttelettes en suspension. une fois qu'il a été activé, l'appareil fonctionne pendant 30 minutes avant que les récipients ne soient vidés. un seul de ces appareils pourrait suffire à répandre une quantité suffisante de LAK4 pour infecter plusieurs centaines de milliers de personnes.

Commentaires :

Désamorcer un tel système d'armement requiert des compétences en désamorçage. Seul deux spécialistes en démolition pourraient en venir à bout. L'usage courant de la pose de ce type d'engin consiste à placer la bombe aérosol dans un endroit et l'ordinateur permettant d'amorcer et de désamorcer l'engin dans un autre endroit. Il faut réussir à désamorcer la bombe et le système d'amorçage en même temps, sans quoi la bombe s'autodétruit.







Mentions: HUMINT
NOFORN

Objet : Bill Henricksen

Né le 10 Avril 1954

Taille : 1,85 M

Poids : 95 Kg

Directeur des opérations de Global Security. Né à Tulsa, Oklahoma, en 1954. Licence de sociologie, université de Tulsa, 1977. Employé par Sooner Security Systems de 1978 à 1982 et par les Hostage Rescue Team du FBI.

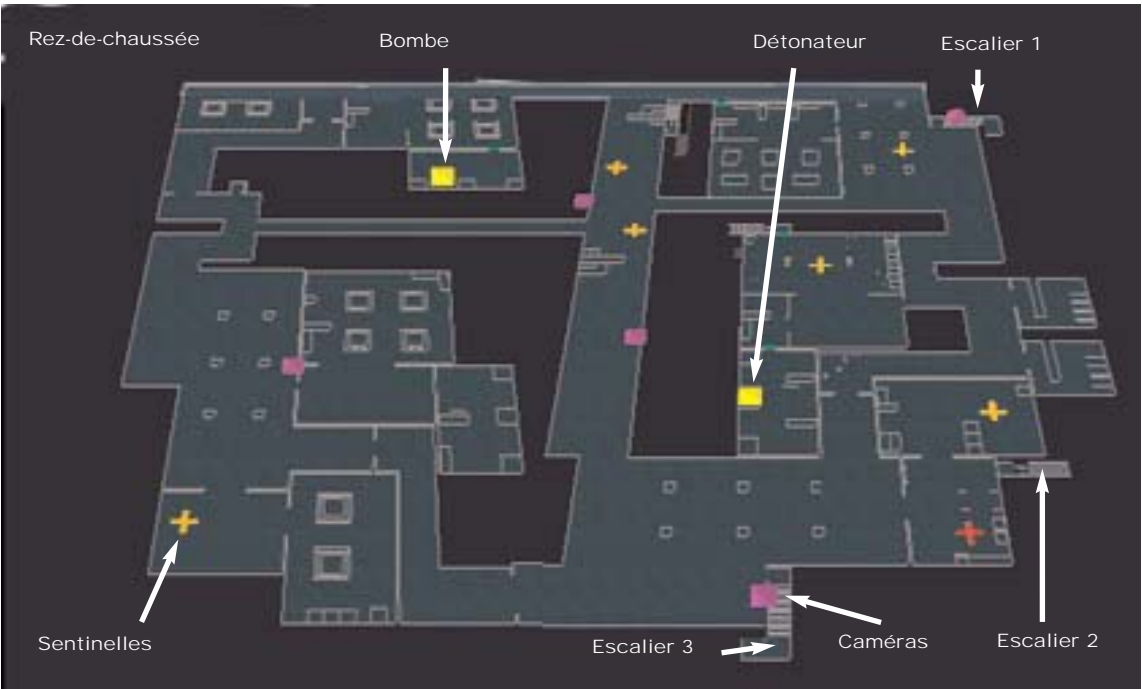
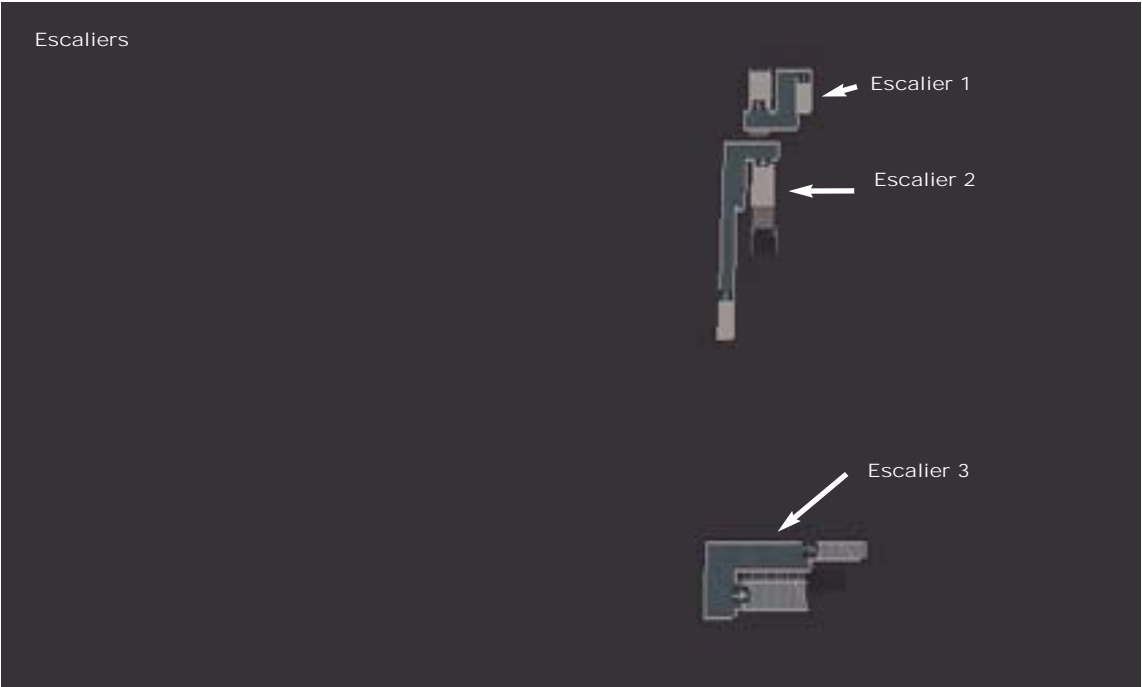
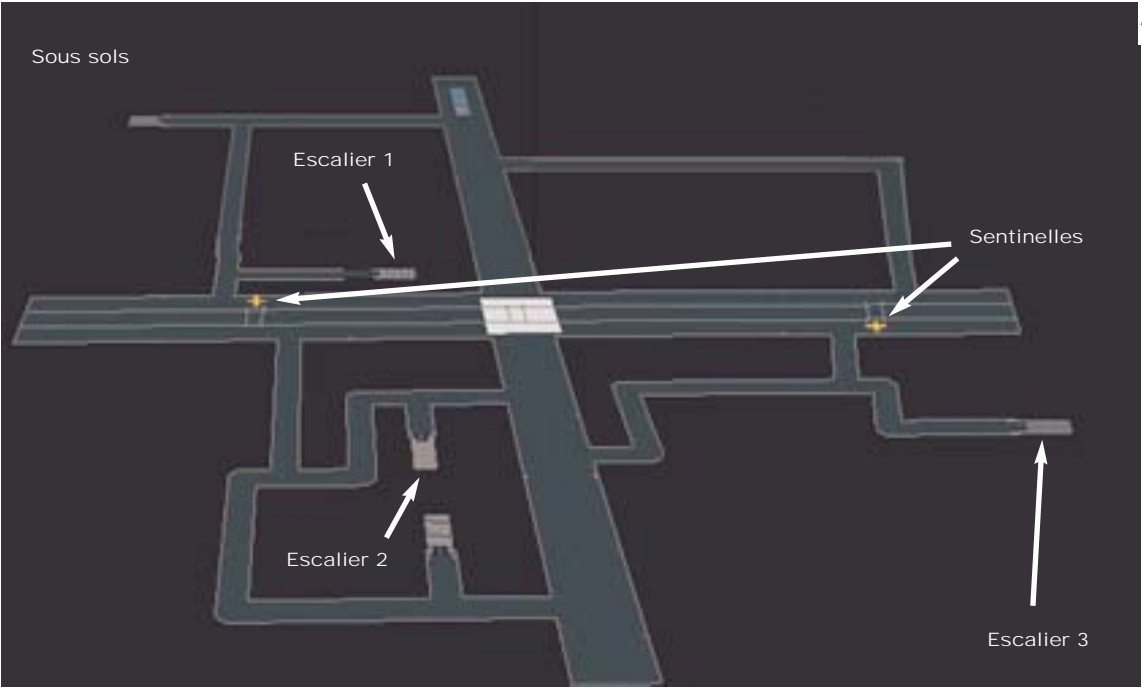
Epouse en 1982 Linda Ann Garfield, elle aussi originaire de Tulsa. Rejoint le bureau de Dallas de Global Security en 1982 et quitte le FBI. Atteint le poste de directeur régional en 1989. Divorce en 1990. Sans enfants.

Promu directeur des opérations en 1991. Henricksen est actuellement en train de superviser personnellement le déploiement de Global Security lors des jeux d'été de Barcelone.

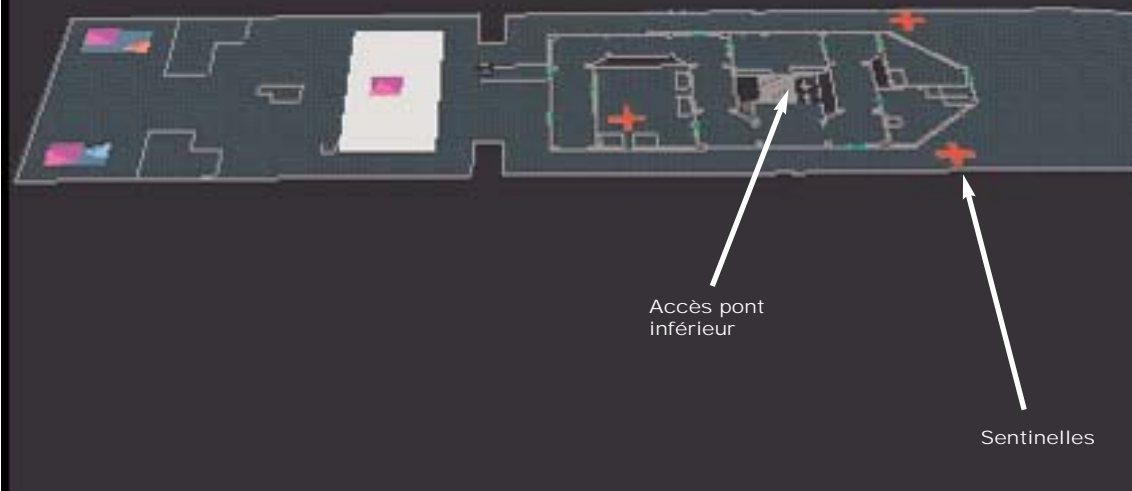
Les renseignements rassemblés par nos services indiquent que Henricksen côtoie l'organisation terroriste Maison Dieu depuis le début des années 90. Au cours de la période 1988-1992 un problème croissant d'abus de stupéfiants a menacé de mettre fin à sa carrière chez Global.

Fin 1992, il passe six semaines en " congés maladie " au cours desquels il fait la connaissance de Teri Quate, une jeune femme qui était employée par la société Horizon et appartenait au complot Maison Dieu. Selon les archives de Horizon, la rencontre entre Quate et Henricksen a été arrangée dans le cadre du plan visant à recruter des membres de la communauté mondiale de la sécurité. Quate et Henricksen vivent ensemble dans une maison à Londres depuis 1990.





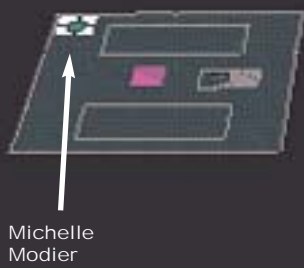
Pont principal

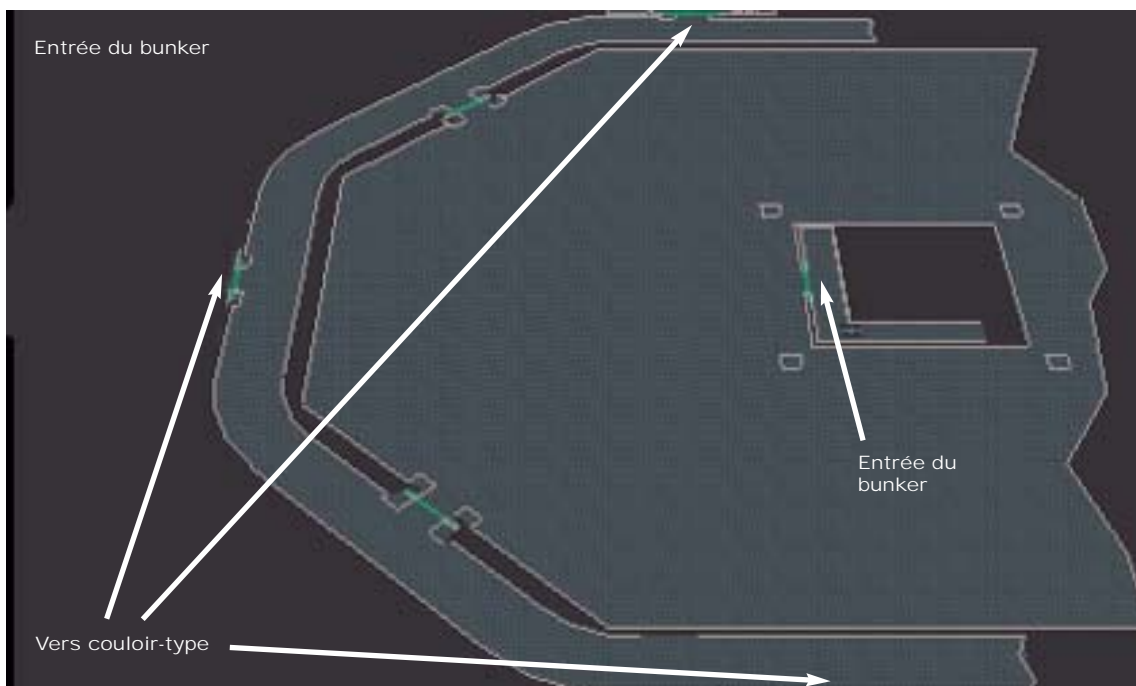
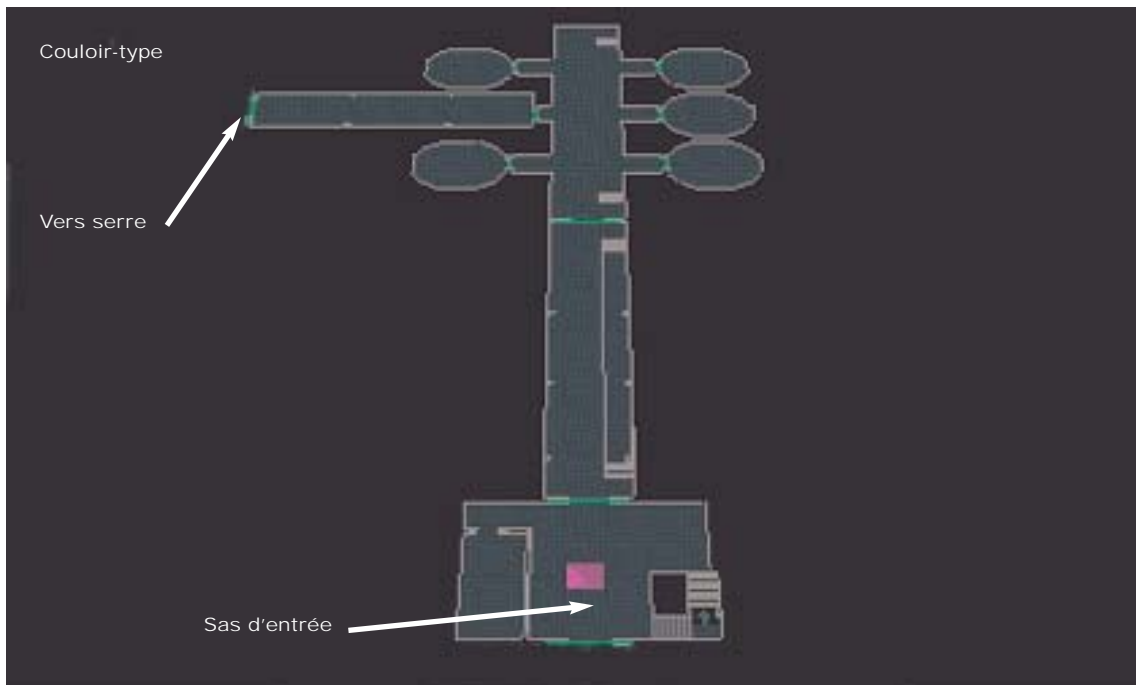
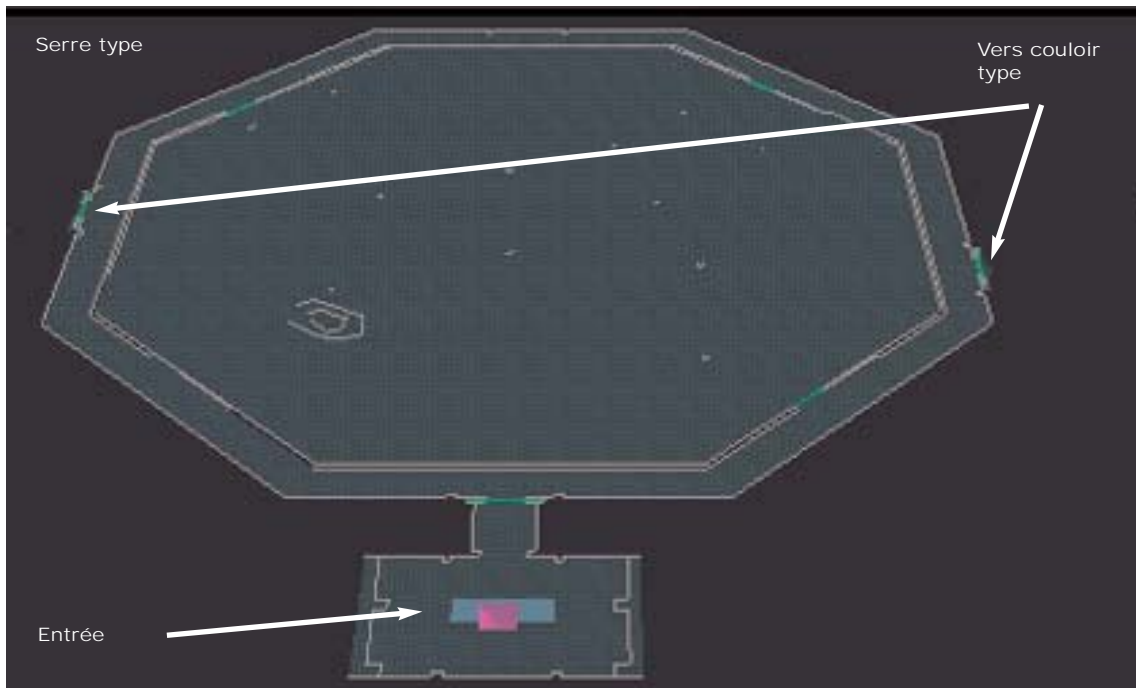


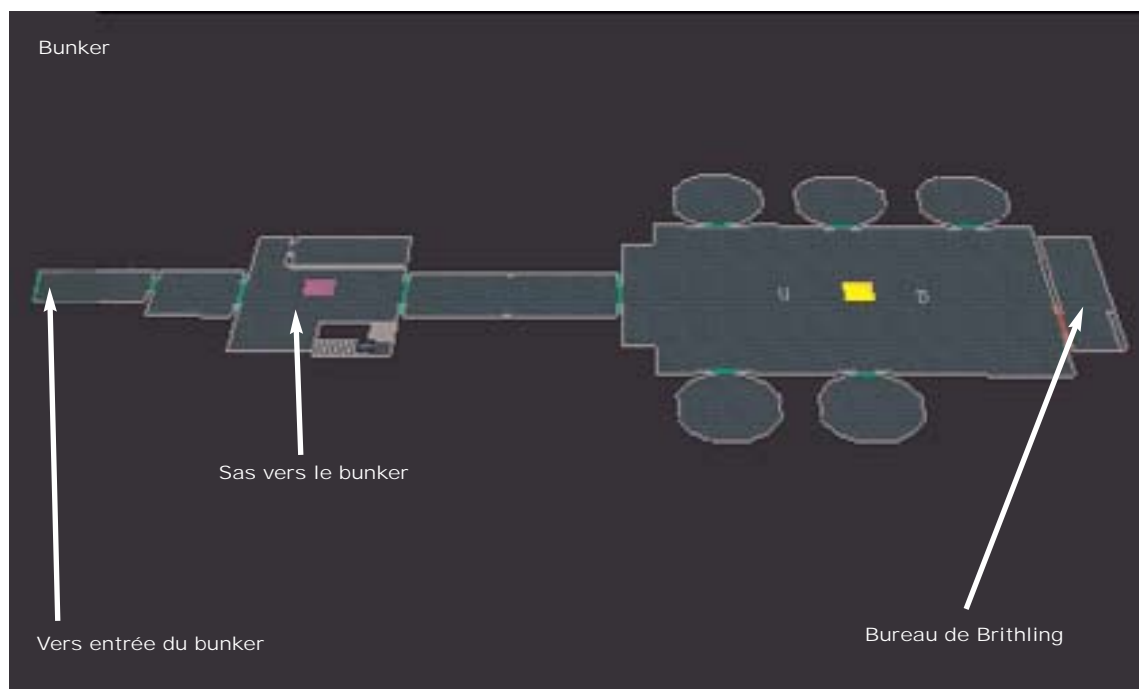
Pont inférieur



Cale







La forteresse de Brithling

Ce bâtiment est composé d'un ensemble de structures autonomes. Il y a ainsi 3 serres qui abritent un impressionnante flore. Les serres sont reliées par des couloirs-types qui abritent aussi les logements des gardes et des techniciens de l'arche. Un sas d'entrée termine chaque couloir, gardé en permanence par trois soldats de la Maison-Dieu. L'entrée du bunker est aussi bien défendue par de nombreux soldats. Il faut travers un no man's land avant de pouvoir accéder à l'entrée du bunker.

Ce dernier est composé d'un zone pressurisée lourdement défendue par des soldats. Lors de l'assaut, les gardes considèrent que l'Arche horizon est l'un des rares endroits qui ne sera pas contaminé par le virus. Ils se battront à mort.

126

Aide de Jeu N°4

Un entraîneur trouve la mort dans un accident de voiture

Barcelone, Espagne

Hier soir, alors qu'il se dirigeait vers le village olympique, monsieur Charles Devos a été percuté par une voiture qui devait s'enfuir quelques temps après l'accident.

La police et les pompiers présents ont tenté l'impossible pour sauver Mr Devos, mais l'entraîneur de l'équipe française de natation devait décéder des suites de ses blessures peu de temps après être entré à l'hôpital.

Les témoins présents sur les lieux ont déclaré aux forces de police qu'ils avaient vu le

véhicule assassin s'enfuir juste après l'incident.

Interrogé sur cet acte criminel, les policiers ont répondu que la faute en revenait au gouvernement. De nombreux véhicules ne sont pas assurés dans ce pays et des conducteurs peu scrupuleux préfèrent fuir le lieu d'un accident qu'ils ont commis plutôt que d'en affronter les conséquences financières et judiciaires.

L'enquête suit son cours, mais nous ne pouvons que conseiller aux milliers de touristes présents de prendre garde aux automobilistes lors de leurs déplacements dans notre cité.



Des villes pour James Bond

Barcelone

Finis le temps où Barcelone regardait en direction de Paris, Berlin et New York. Aujourd'hui, tout le monde tourne les yeux vers l'Espagne, et la capitale de la Catalogne draine tous les branchés du monde. Paris vit à l'heure Espagnole de la *movida*, ou mouvement perpétuel. Elle désigne cette vague de liberté débordante, bars postmodernes, nuits folles, clubs *afterhours*, renouveau culinaire ; et bien sûr : jeux olympiques.

Barcelone, c'est aussi une cité chargée d'histoire, qu'on explore à pied avec son vieux quartier gothique aux sombres ruelles pavées, d'extraordinaires monuments pleins de finesse, dont la beauté rayonne toujours plus avec le temps, tel le *barrio gotico*, quartier où l'on peut découvrir la cathédrale, et des superbes monuments médiévaux, mais aussi de beaux musées sis dans des palais grandioses. Mais Barcelone, c'est aussi ses fameux *ramblas*, les avenues les plus connues de Barcelone, incroyablement animées de nuit comme de jour et qui constituent les véritables lieux de vie de cette cité agitée.

Sites touristiques

Voici une sélection des monuments que l'on ne peut pas se permettre de manquer lorsqu'on est en visite à Barcelone.

_ *La cathédrale* : Un édifice massif, conçu dans son ensemble pour attirer le regard. L'intérieur et la façade sont bourrés de ces détails qui font la fierté du style gothique.

_ *Les ramblas* : Tour à tour lieu de rencontre, de farniente aux terrasses des cafés ou de trafic intense, ces

avenues sont toujours pleines de monde. On peut y voir une statue de Christophe Colomb indiquant la route des Indes.

_ *Musée Picasso* : Un superbe cadre qui met d'autant plus en valeur les oeuvres du maître. Quand au toiles en elles-mêmes, on déteste ou on adore, mais personne n'y reste insensible.

_ *Les jeux* : "Barcelone, fais-toi belle" fut le slogan qui a présidé à la conception des J.O de 1992. Le chantier dura quatre longues années, période consacrée à construire le village olympique destiné aux 15.000 athlètes et quelques 3600 journalistes du monde entier. On redessina aussi l'aéroport, les plages furent allongées et dépolluées. De nouvelles structures virent le jour et les anciens monuments furent liftés afin que tout soit prêt pour accueillir les milliers de touristes attirés par l'événement. On imagine les bousculades occasionnées par cet afflux massif d'étrangers venus participer à cet événement.

Hôtels

Durant l'année 1992, les hôtels ont fait le plein de touristes étrangers. Cependant, ceux qui suivent garderont toujours une chambre pour des agents en mission.

_ *Hotel Residencia Internacional* : Au coeur de la cité et de l'animation. Cet hôtel du siècle dernier dispose de grandes chambres, quoi que celles donnant sur les *ramblas* soient assez bruyantes

_ *Hotel Nouvel* : Un bel hôtel, un peu décadent, construit au début du siècle

dans un style art nouveau. Excellent accueil, dans un anglais impeccable.

Restaurants

Barcelone se révèle être une capitale gastronomique, où les restaurants ouvrent et ferment avec une vitesse effarante. Attention, les heures de dîner ne sont pas les mêmes qu'ailleurs. Les restaurants ouvrent leurs portes à 21 heures. Voici les valeurs sûres du moment.

_ *Agut d'Avignon* : Un endroit chic, décoré à l'ancienne et divisé en de multiples petites salles à différents niveaux, ce qui donne à l'ensemble un côté chaleureux. Au menu : canard aux figues, langouste à l'aïoli, civet de porc *Senglar*, oies aux poires.

_ *El Gran Café* : Un restaurant chic, très conventionnel, d'un style très belle époque avec ses boiseries cirées, ses femmes sculptées en lampadaires de bar, ses salons chic, sa superbe cave et ses tables gentiment alignées. On y sert une cuisine catalano-Française.

_ *Set Portes* : Décor sombre et classique. Quelques peintures anciennes, poutres vernies et atmosphère dégageant une certaine distinction. Parmi les célébrités qui honorèrent les lieux : Picasso, La Callas et Juan Carlos. On y goûte la bouillabaisse, et la pael-la au poisson.

Bars et night clubs

Ce n'est un secret pour personne que Barcelone s'écroule comme une folle une fois la nuit tombée. Le week-end, les jeunes branchés viennent dans ces bars et clubs pour danser et s'a-

muser sans aucune retenue, montrant ainsi leur joie de vivre au monde entier. De même que les dîners sont servis entre 21 heures et 23 heures, la *fiesta* ne commence que très tard le soir, entre 2 heures et 5 heures. Vous voici prévenus.

_ *Velvet* : Longtemps le summum de la branchitude : Design ultramoderne, tout de métal. Lieu de rencontre de jeunes cadres dynamiques en fin de soirée.

_ *Mirablau* : situé en haut d'une colline, on y accède par un funiculaire. Ce bar dispose de deux immenses baies vitrées où les fêtards les plus enragés peuvent contempler le lever du soleil un café à la main. Féérique le soir, cet endroit est le lieu de rencontre de jeunes gens branchés venus apprécier le cadre superbe.

_ *Universal Bar* : Voici un lieu de passage obligé pour tous ceux qui "font" Barcelone. Designers , mannequins. Le club est conçu pour permettre des rencontres brèves au comptoir, que l'on peut poursuivre plus longtemps dans les alcôves à l'étage.

Boissons

128

Parmi les boissons les plus prisées des Espagnols, reprenez celles-ci :

_ *Granizada de café* : café avec des glaçons.

_ *Granizada de limon* : Jus de fruit, sucre et glace pilée.

Corridas

Ces spectacles ont lieu les jours de fête (*ferrias*). Très prisées par la population locale et très décriées par certains touristes, ce genre de spectacle n'est pas fait pour les âmes sensibles. Assister à une corrida demande au spectateur d'en connaître les différentes phases :

Le premier tercio voit le *toréro* faire de longue passe avec sa cape.

Le second tercio est un affrontement entre le taureau et le *matador* qui pique l'animal au moyen de *banderros*, sorte de piques ornées de couleurs vives.

Le troisième tercio vise à épuiser la bête. Cette fois-ci, le *matador* dispose de renforts.

La mise à mort enfin est la partie de la corrida qui vise à tuer la bête avec le plus de finesse possible.

El Arrastre signe la fin de la corrida. le taureau est traîné au sol par des che-

vaux. Si le public a apprécié le spectacle, il lance alors de petits mouchoirs blancs, des fleurs.

Shopping

Les boutiques de vêtements chics se situent sur la rive gauche des ramblas, tandis que les jeunes gens branchés recherchent plutôt les magasins de la rive droite pour trouver comment ils vont s'habiller pour sortir le week end.

Danser

Il est évident qu'une visite en Espagne ne peut s'accompagner que de danses aux sons déchirants d'accords de guitares flamenco et de chants qui se font plaintes par la magie de la guitare. Voici l'endroit où les Pjs pourront exercer tout leur pouvoir de séduction une fois la nuit tombée.

_ *La Paloma* : Une salle gigantesque du début du siècle. A voir absolument, autant pour l'orchestre que pour le cadre et la clientèle populaire. Lieu de brassage des générations où la séduction et la sensualité sont de mise afin de restituer à chaque danse son côté parade amoureuse et sentiments exacerbés. Inoubliable.

Pelote Basque

Pour les plus endurants, ce sport violent est une grande spécialité Espagnole. Pratiqué comme un héritage culturel, ce sport consiste à envoyer une petite balle dure contre un mur et à la rattraper au moyen de gants appelés *chisteras*. Se joue à deux contre deux ou trois contre trois. Déconseillé aux non sportifs.

Monnaie

Le *pesetas* est la monnaie officielle. Tous les établissements n'acceptent pas les cartes de crédit. La meilleure solution consiste à employer des voyageurs-chèques, acceptés partout en Espagne. Ce dernier moyen de paiement vous évite également de transporter un porte-monnaie énorme : les Espagnols ont une monnaie qui prend beaucoup de place.

Communications

Les appels internationaux peuvent

être passés n'importe où, de manière directe. Les communications par téléphones portables sont possibles.

Langues

L'Espagnol est la langue officielle, mais cette période de jeux olympiques ouvre la ville aux autres langues. Des interprètes sont disponibles afin de renseigner le touriste.

Déplacements

Il faut bien admettre que les pays latins ont des chauffeurs qui peuvent dérouter plus d'un touriste étranger, et l'Espagne ne fait pas exception à la règle. Un voyage en taxi peut se révéler éprouvant pour qui n'a pas l'habitude d'une conduite sportive.

La ville est équipée de tous les modes de transports urbains. Méfiance cependant, les vols de voiture sont monnaie courante à Barcelone.

Equipement

Facteur de Difficulté 6

Services Secrets

La CIA entretient une station de niveau 3, ainsi que le M.I.6. Le KGB n'y a qu'un relais de niveau 1.