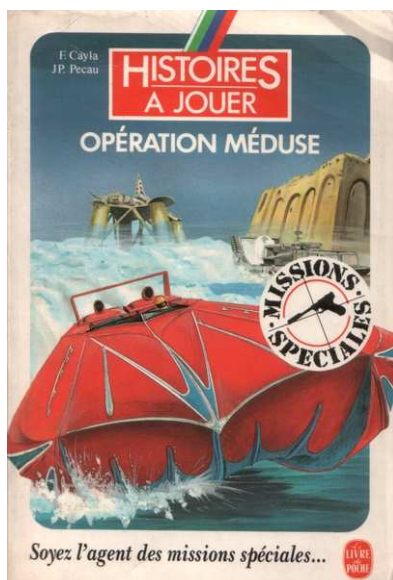






## Première Partie : Introduction & Briefings



### A] Introduction

Le module « Opération Tonnerre » a été rédigé en tenant compte du rang de mes joueurs et de leur assiduité, il est en effet rare que nous arrivions tous à être réunis autour d'une même table. Ce scénario est donc prévu pour être joué par deux, trois, voir quatre personnages, de rang « Recrues », mais des « Recrues » expérimentées, en passe de devenir « Agent ». Le scénario est rédigé de sorte que vous trouverez des indications permettant d'adapter la difficulté à vos joueurs (en fonction de leur rang et de leur nombre). On parlera de « Groupe Faible » s'il n'y a qu'un Agent, de « Groupe Équilibré » si l'équipe est composée de deux Agents et de « Groupe Fort » : si l'équipe est composée de plus de deux Agents. Il est entendu qu'un Agent compte pour deux Recrues et un demi « 00 ».

Par ailleurs, il sera indiqué à quel moment de l'histoire, de nouveaux joueurs peuvent entrer en jeu, si comme moi, vous avez du mal à réunir tout le monde, un même soir.

Opération Tonnerre se déroule dans l'univers « James Bond Reloaded », il fait suite au scénario « For Queen & Country », ce scénario peut-être adapté à d'autres univers, mais avec un certain travail d'adaptation, le personnage de 007 est en effet un personnage trouble dont on ne connaît pas les motivations. Au moment où « Opération Tonnerre » a lieu, ce dernier est considéré comme un traître par son pays.

Alors que dans « For Queen & Country », j'avais pris le pari de confronter les joueurs à des situations bondiennes connues dans une nouvelle histoire, ici, la démarche est tout à fait inverse, il s'agit de prendre une histoire classique, connue des joueurs, mais avec des situations inconnues qui n'ont rien à voir avec les films ou le roman.

« Opération Tonnerre » s'inspire donc du film et du roman éponyme, mais également d'un livre, d'un « Livre Dont Vous Etes le Héros », (cela devrait rappeler des souvenirs à pas mal d'entre vous), intitulé « Opération Méduse », publié en 1988 par « Le Livre de Poche », dans la Collection « Histoires à Jouer » et dans la série « Missions Spéciales ». Il a été écrit par F. Cayla et J.P. Pecau. Pour ceux que cela intéresserait, la série « Missions Spéciales » est une série de trois livres, dans un contexte contemporain, avec une écriture très « adulte », pour ce type de livres et dont les règles s'inspirent grandement du « Jeu de Rôle James Bond 007 ». Si vous manquez de joueurs, une simple règle de trois et un peu d'imagination vous permettront d'entreprendre seul, l'aventure... Certains passages (les mieux écrits) sont de directs copier-coller du bouquin. N'ayant pas pu rentrer en contact avec les auteurs, si ces auteurs devaient avoir ce scénario dans les mains, j'espère qu'ils verront ce document comme un hommage à leur travail.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Petite note, lorsqu'un paragraphe est en italique, c'est qu'il doit être lu aux joueurs. Pensez aussi, à vous munir d'un jeu de cartes.



## **B1 Pré-Générique**

**CVS :** Indifférent

**Musique :** Gun Barrell (1 fois), puis Surf's up (Die Another Day Extended Edition)

Les PJ sont dans un Hercules C-130 détaché par l'armée. Ils rentrent d'un exercice qui s'est déroulé quelque part en Afrique du Nord et survolent actuellement la Mer Méditerranée, il est tard le soir, ou tôt le matin, comme on veut... Le temps est particulièrement déchaîné.

Alors que les PJ se reposent, ils sont réveillés par le copilote qui vient les informer que leur supérieur veut leur parler. Les PJ se rendent dans la cabine de pilotage et M s'adresse à eux via la radio de l'appareil.

*« Messieurs, une situation vient d'être portée à mon attention et cette situation nécessite votre intervention immédiate. Le navire « Octopussy », transporte à son bord un vieux missile balistique SS18. Ce missile était transporté de Russie pour être démantelé à la Hague en France. Le navire a eu plusieurs heures de retard. Les autorités françaises ont contacté les autorités russes qui ont répondu que le navire était effectivement parti plus tard que prévu. Il s'avère que les Russes essayaient juste de gagner du temps pour couvrir ce qui pourrait potentiellement être une catastrophe. Un message radio de l'équipage de l'« Octopussy », nous a permis de déterminer sa localisation en pleine Mer Méditerranée. »*

M joue alors l'enregistrement, les PJ peuvent entendre un homme essoufflé s'exprimant avec un fort accent russe :

*« Le navire a été pris d'assaut par un nombre indéterminé de terroristes. Ce sont des individus de type caucasien, bien entraînés et disposant d'armes automatiques. Ils sont menés par un homme, un français, j'ai pu avoir son nom Jacques Bouvard. Ces hommes sont après le missile, ils ont éliminé tout l'équipage, je suis le seul surviv... »*

*A ce moment là des coups de feu se font entendre. M reprend :*

*Une troupe de la « Marina Militare Italiana » est en route, mais j'ai peur que d'ici à leur arrivée, l'« Octopussy » ou son contenu n'ait disparu. Il s'avère que vous êtes plus près. J'ai laissé des consignes au pilote, il va survoler l'« Octopussy », je vous demande de l'aborder et de faire le nécessaire jusqu'à l'arrivée des troupes italiennes. Je sais que vous n'êtes pas armés et en sous-nombre, mais vous devriez trouver de quoi vous défendre sur le bateau. Je compte sur vous ».*

Les PJ n'ont sur eux que leurs propres vêtements et aucune arme, mais par contre, ils disposent de d'un capital de 10 Points d'Héroïsme supplémentaires qui sera perdu à la fin du Pré-Générique. Attention si les PJ gagnent des Points d'Héroïsme au cours de cette séquence, ceux-ci seront bien évidemment conservés.

Pour expliquer le contexte, le SPECTRE a décidé de subtiliser le missile balistique. Pour ce faire, les hommes du SPECTRE ont pris l'« Octopussy » d'assaut et éliminer tout l'équipage. Le missile a déjà



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

été récupéré par la première équipe du SPECTRE et Jacques Bouvard et ses troupes sont chargés de faire couler le rafiôt. C'est à ce moment là que les PJ vont intervenir.

Pour info, Jacques Bouvard a les mêmes caractéristiques qu'un Garde du SPECTRE, mais avec :

- 1 Point de Survie, en cas de Groupe Faible
- 4 Points de Survie, en cas de Groupe Equilibré
- 6 Points de Survie, en cas de Groupe Fort

Le saut en parachute, en raison de la nuit et du mauvais temps, nécessite un Jet de Pilotage au FD : 4, si le PJ a la compétence Pilotage et le Champ d'Expérience Parachutisme, 1 si le PJ a la compétence Pilotage sans le Champ d'Expérience Parachutisme, ½ si le PJ n'a ni l'un ni l'autre.

En cas d'Echec le PJ arrive dans l'eau, sans possibilité de remonter à bord de l'« Octopussy ». La seule possibilité est de monter à bord du Dinghy, puis de remonter via l'échelle de corde (voir plus bas).

En cas de QR : 4, les PJ réussissent à se poser sur le bateau, mais ils ont été repérés par l'un des gardes.

En cas de QR : 3, 2 ou 1, les PJ se posent sans encombre, mais doivent réussir un Jet de Furtivité au FD : 7 pendant qu'ils cachent leur parachute.

### **Musique** : *Caviar Factory (The World Is Not Enough)*

Il n'y a pas de plan pour l'« Octopussy », mais un certain nombre de lieux d'intérêt :

#### - Le Pont :

Il y a quelques cadavres de marin sur le pont, mais le SPECTRE est également présent. Le nombre de gardes dépend de la force de votre groupe. En cas de Groupe Faible, il y a autant de gardes que de PJ – 2 ; pour un Groupe Equilibré, il y a autant de gardes que de PJ – 1 et en cas de Groupe Fort, il y a autant de gardes que de PJ. C'est normalement par là que les PJ arriveront. L'avantage, c'est qu'en raison du temps, même s'il y a une fusillade, personne n'entendra. Le(s) Garde(s) ne reportera à Jacques Bouvard, via radio qu'au cinquième Round de combat (et cette action lui prend tout le Round). En cas d'alerte, le Round suivant, les Gardes sur le Dinghy arriveront, suivi au Round d'après par Bouvard et ses hommes.

#### - L'Armurerie :

Bien sûr on ne transporte pas un missile nucléaire sans un minimum de dispositifs de sécurité. Mais bon, il faut la trouver cette armurerie. Ce sera le cas sur un Jet de PER réussi au FD : 7. A l'intérieur on peut trouver un AKS-74u et trois Makarov.

#### - La Cale :

C'est là que devrait se trouver le missile balistique SS18, mais il a déjà été emmené par les hommes du SPECTRE, ça c'est le premier constat que vont pouvoir faire les PJ. En réussissant un Jet de PER au FD : 8 (10 s'ils la recherchent spécifiquement), les PJ pourront repérer une bombe suffisamment puissante pour faire couler le navire. La désarmer nécessite un Jet de Démolitions au FD : 7 si elle n'a pas été armée ou au FD : 4 si elle l'a été. A défaut les PJ peuvent décider de faire passer la bombe par-dessus bord. Si la bombe n'a pas été armée, c'est simple et ne nécessite pas de jet. Si la bombe a été armée et que les PJ n'ont pas tenté de la désarmer, il faut réussir un Jet d'Agilité au FD : 10, si la bombe a été armée et que les PJ n'ont pas réussi à la désarmer, cela aura accéléré le décompte et le Jet d'Agilité est au FD : 7. A noter que si la bombe explose dans les bras d'un PJ, voir même dans la même pièce, et bien il faudra que votre joueur en recrée un autre, car sa mort sera définitive ! Si la bombe explose et que les PJ sont dans une autre pièce, ils auront tout le temps pour sauter à la mer et s'occuper du Dinghy

#### - La Cabine de Pilotage :

A l'intérieur Jacques Bouvard et des Gardes. Le nombre de Gardes dépend de votre Groupe. En cas de Groupe Faible, il y a autant de gardes que de PJ – 1 ; pour un Groupe Equilibré, il y a autant de gardes que de PJ et en cas de Groupe Fort, il y a autant de gardes que de PJ + 2.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Comme pour le pont, la distance et les conditions climatiques font que personne d'autre n'entendra les coups de feu. Au cinquième Round, un garde alertera les autres. Le(s) Garde(s) du Pont arrivera(ont) au Round suivant, le(s) Garde(s) du Dinghy arrivera(ont) le round d'après.

A la fin du combat, Jacques Bouvard armera la bombe, même s'il a une blessure MT, ses derniers souffles seront consacrés à faire sauter la bombe, s'il n'est que blessé, il armera la bombe puis mordra sur la capsule de cyanure, cachée dans sa molaire, ce qui le tuera instantanément.

Les PJ qui fouilleront Jacques Bouvard pourront constater sa grande chevalière. Si les PJ n'y pensent pas, ils devront réussir un Jet de PER au FD : 2, pour avoir repéré la large bague lors de la fusillade.

### - Le Dinghy

Le nombre de gardes dépend de la force de votre groupe. En cas de Groupe Faible, il n'y a qu'un Garde et ce dernier a pris un mauvais coup lors de l'assaut et souffre d'une BL. Pour un Groupe Équilibré, il n'y a qu'un Garde et en cas de Groupe Fort, il y'en aura deux. Toujours en raison du temps, même s'il y a une fusillade, personne n'entendra. En raison de l'espace réduit dans le Dinghy, le(s) Garde(s) ne pourra(ont) donner l'alerte.

Le Dinghy est relié à « Octopussy » par une échelle de corde, il faut un round pour monter ou descendre et il n'y a aucun moyen de descendre via l'échelle sans se faire repérer

Pour rejoindre le Dinghy à la nage, en raison de la mer déchaînée, il faut réussir un Jet de Plongée au FD : 8. En cas d'Échec, les règles sur la noyade s'appliquent, une fois les dommages gérés, le PJ doit recommencer son Jet de Plongée. Monter à bord du Dinghy prend un Round complet, les PJ feraient donc mieux d'être discret (Jet de Furtivité au FD : 10).

Une fois l'incident « résolu » (i.e. lorsque tous les PNJ et la bombe sont neutralisés, ou lorsque l'« Octopussy » a coulé), la marine Italienne interviendra. Un agent des services secrets Italien, Miss Caruso, sera présente, de quoi passer une traversée agréable pour un agent souffrant d'une certaine faiblesse...



**Musique :** *Thunderball (Shaken & Stirred)*

## C] Briefing pour les Joueurs

**CVS :** 2-3

**Musique :** *Voluntary Retirement (Skyfall)*

**Note :** Un joueur qui aurait été absent pour la séquence pré-générique peut facilement réintégrer l'aventure à ce stade

*« Depuis l'incident survenu sur l'« Octopussy », le monde des Services Secrets est en pleine effervescence, il faut dire que la disparition d'un missile balistique crée souvent ce genre d'effets. »*

Vous pouvez transmettre la fiche sur le Missile SS-18

Si l'« Octopussy » n'a pas coulé, ou à tout du moins, que les PJ ont pu remarquer la chevalière de Jacques Bouvard, vous pouvez lire le paragraphe suivant :





## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

*Les indices glanés sur l'« Octopussy » ont permis de déterminer que l'organisation répondant au nom de SPECTRE (SPecial Executive for Counter-intelligence, Terrorism, Revenge and Extortion) était responsable du méfait. Le SPECTRE est une organisation criminelle qui n'est pas connue du grand public, mais assez bien par les divers services de sécurité de par le monde. C'est notamment SPECTRE qui est responsable de la mort de la jeune épouse de l'ex « 00 » : James Bond.*

Vous pouvez transmettre aux PJ la fiche sur le SPECTRE et la fiche sur Ernst Stavro Blofeld.

**[Note :** Pour chaque fiche transmise aux PJ, chacun a droit à un Jet d'Intelligence pour mémoriser la fiche. Si le jet est réussi, le joueur peut garder la fiche avec lui, son personnage ayant tout retenu. Si le jet est un échec, le joueur peut lire la fiche, mais devra la rendre au MJ ensuite. Le joueur pourra relire la fiche à chaque début de nouvelle session, si la partie se déroule en plusieurs fois. La première fiche donne droit à un Jet d'Intelligence au FD : 7, 6 pour la deuxième etc. Ceci afin de simuler que plus on en donne, plus il est difficile de tout retenir].

Dans tous les cas, lisez ce qui suit aux PJ :

*Quelques semaines après ces événements, vous êtes installés à vos bureaux de « Regents Park », à compiler des dossiers sur les caractéristiques du missile balistique SS18 ainsi que sur les « usual suspects » qui auraient pu jouer un rôle dans le vol du missile.*

*Si le fameux « Legoland » est le quartier général officiel du MI6, son véritable directeur, M, ainsi que le « Département 0 », ont leurs locaux dans un bâtiment de « Regents Park ». Même si l'insigne sur l'immeuble indique que le bâtiment appartient à l'« Universal Exports », il ne s'agit bien évidemment que d'une couverture afin que l'anonymat de la tête pensante du MI6, ainsi que celui de sa section d'élite, soient préservées.*

*Un email vient interrompre la monotonie de votre travail pour vous informer que vous êtes convoqués dans la grande salle de conférence dans le quart d'heure qui suit.*

*Alors que vous pénétrez dans la grande salle, une grande partie du « Département 0 », l'élite du MI6, placée directement sous les ordres de M, et dont vous faites partie est déjà présente. Vous prenez place au milieu des Non-Zéros, des Simples-Zéros et des Doubles-Zéros.*

*M prend alors la parole :*

*« Ce matin à 6h00 G.M.T., l'ensemble des gouvernements des pays du G20 s'est vu adressée le message vidéo que nous allons vous montrer »*

*M se tourne alors vers Q et lui fait un signe de tête. Q appuie sur le bouton d'une télécommande et rien ne se passe. M lui jette un coup d'œil agacé et Q continue de s'exciter frénétiquement sur la télécommande.*

*Finalement l'écran s'allume, on peut y voir un homme caressant un chat angora blanc. Bien sûr le caméraman a fait en sorte de ne filmer que le torse de l'individu de sorte que son visage reste hors champ.*

En réussissant un Jet de PER au FD : 2, les PJ pourront apercevoir que l'homme porte une chevalière à l'effigie d'un fantôme

*« Chers dirigeants du monde civilisé », commence l'homme*

*« L'organisation que je dirige, le SPECTRE est en possession d'un missile balistique SS18. Je ne vais pas vous faire perdre votre temps, en vous expliquant les conséquences destructrices que peuvent occasionner une telle arme, mais sachez qu'à moins que chaque gouvernement des membres du G20 ne nous verse respectivement la somme de 100 millions d'euros, nous lancerons le missile sur une ville de notre choix. Pour vous prouver que le missile est bien en notre possession, voici quelques photos »*



## **James Bond 007, Le Jeu de Rôles**

*Des photos du missile avec un numéro de série visible, apparaît alors à l'écran*

*« Nous vous recontacterons pour vous indiquer les modalités de paiement »*

*La vidéo s'arrête et M reprend : « Cette mission aura pour nom de code « Opération Tonnerre ». Retournez à vos bureaux, je recevrais chacun de vous afin de discuter de vos affectations »*

*Et la séance est terminée...*

L'heure à laquelle vont être appelés les PJ va dépendre de leur rang. Si le plus haut gradé du groupe est un « 00 », les PJ seront convoqués vers 10h, si le plus haut gradé est « 0 », ils seront convoqués à 16h, enfin s'il s'agit de « Ø », ils seront convoqués à 21h.

Laissez les PJ échanger les banalités d'usage avec Moneypenny, puis la lumière située au-dessus de la porte du bureau de M passera au vert.

*Vous pénétrez dans le bureau de M, une forte odeur de tabac froid règne dans la pièce. M est plongé dans des papiers et ne lève même pas les yeux pour vous accueillir*

*« Asseyez-vous », maugrée-t-il.*

*« Il y a deux jours, Nijeu, le chef de la Station Locale à Lausanne a été tué ; on l'a retrouvé dans le lac. Vous ne connaissiez pas Nijeu, un bon élément, fouineur mais peu ordonné. La veille il avait demandé un topo au Service « Fichiers » sur une société du nom d'Optolaser. Tout est dans le dossier que nous avons préparé, mais sachez que la société Optolaser est une filiale du Groupe Drax Industries. C'est une société spécialisée dans l'optique, comme son nom l'indique, du high tech, comme disent les jeunes. »*

Si le plus haut gradé du groupe est un « 00 », lisez ce qui suit :

*« En soit il n'y a rien qui lie la société Optolaser a un quelconque vol de missile balistique, mais Nijeu avait également demandé une documentation complète sur le SPECTRE ».*

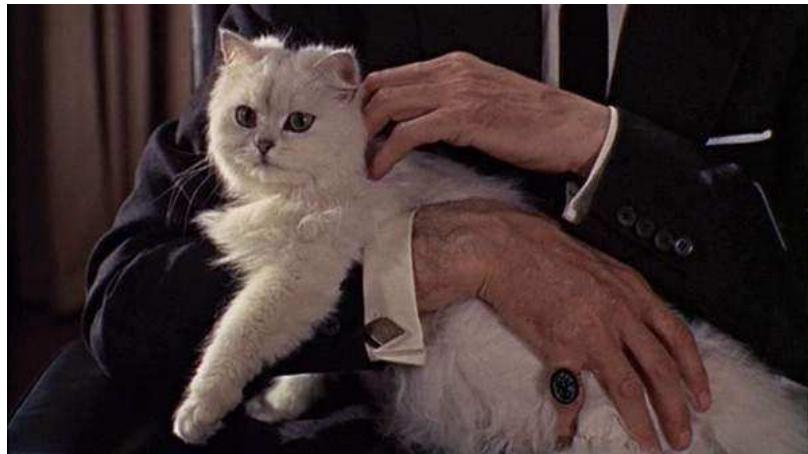
Si le plus haut gradé du groupe est un « Ø », lisez ce qui suit :

*« En soit il n'y a rien qui lie la société Optolaser a un quelconque vol de missile balistique, mais je ne peux ignorer le décès de Nijeu. Cette tâche incomberait normalement à un « 0 », mais tous mes agents sont réquisitionnés pour Opération Tonnerre ».*

Dans tous les cas, lisez ceci :

*« Je veux que vous vous rendiez à Lausanne et que vous éclaircissiez les circonstances de la mort de Nijeu. Pourquoi s'est-il intéressé à Optolaser, existe-t-il un lien avec le vol du SS18, tout cela, c'est à vous de le découvrir. Nous vous avons obtenu un rendez-vous avec le chef de la sécurité d'Optolaser, demain matin à 10h30, un certain Raphael Ivanova. Vous passerez pour des consultants internes de Drax Industries, la maison mère, venus faire un audit de la société. Vous passerez au Service Q en sortant et un dossier complet vous attendra ensuite à votre bureau. Vous pouvez disposer »*

*En sortant vous entendez M prendre son téléphone pour joindre Moneypenny « Passez-moi le ministre » aboie-t-il*



## D] Briefing pour le Maître du Jeu

Le SPECTRE a subtilisé un vieux missile SS18 et compte bien faire trembler le monde avec !

Il s'agit là de la plus grande opération entreprise par le SPECTRE, opération qui est toute à fait en phase, avec les crimes décrits dans son sigle. Si les gouvernements des pays concernés payent la rançon, cela correspondra au dernier « E » du sigle équivalent à « *Extortion* ». Si les dits gouvernements ne payent pas, dans ce cas Washington sera rayé de la carte, ce qui correspondra au « T » équivalent à « *Terrorism* », ajouté à cela des preuves impliquant des officiels russes dans le vol du missile, et vous avez le « C » équivalent à « *Counterintelligence* ».

Le SPECTRE a les idées claires, soit s'enrichir, soit déstabiliser le monde suffisamment pour créer d'autres opportunités de s'enrichir.

Ernst Stavro Blofeld, le leader de SPECTRE a choisi un homme de toute confiance pour mener à bien cette opération, le dénommé Emilio Largo, actuel n°2 de l'organisation. Il est aidé par le Dr. No, le spécialiste du SPECTRE lorsqu'il s'agit de nucléaire et par deux assassins : Fiona Volpe et Vargas.

Après avoir volé le missile, celui-ci a été acheminé dans une base secrète du SPECTRE, située en Egypte. C'est de là que sera lancé le missile.

Mais le SS18 est un missile obsolète qui ne manquera pas d'être détecté par les défenses américaines. Il est donc nécessaire d'avoir un recours à un procédé technologique permettant de rendre le missile invisible aux radars. Infiltrés un peu partout et surtout là où il faut, les espions du SPECTRE ont découvert que la société Optolaser, conceptrice d'équipements d'optique de précision et filiale de Drax Industries, était en réalité une société chargée de développer certaines technologies top secrètes, dont un nouveau système de camouflage révolutionnaire. C'est le scientifique suisse, François Derval qui a été chargé de développer ce nouveau système.

François Derval étant également joueur, il a accumulé un certain nombre de dettes qu'il ne peut rembourser. Largo, via Fiona Volpe, a joué sur cette faiblesse, pour mener Derval à faire quelques confidences en échange d'espèces sonnantes et trébuchantes. Mais lorsqu'il a fallu passer à la vitesse supérieure, le SPECTRE a kidnappé Derval et le Dr. No l'a copieusement interrogé dans un chalet, propriété de l'organisation. A l'heure où les PJ arriveront en Suisse, Derval aura révélé tout ce qu'il sait et il aura été exécuté par No.

En étudiant le dossier de Derval, Emilio Largo a eu un véritable coup de foudre (tant et si bien que quelqu'un qui a des tendances psychotiques puisse ressentir de telles choses) pour la sœur de François Derval, Dominique « Domino » Derval. Avec une grande arrogance, car entretenir une liaison





## **James Bond 007, Le Jeu de Rôles**

avec la sœur d'un des pivots d'une telle opération n'est pas dans la politique du SPECTRE, Largo a séduit Domino qui ignore tout des plans de son amant.

Pour en revenir à Nijeu, le chef de la Station Locale du MI6, ce dernier a récemment eu vent de quelques rumeurs folles portant sur des projets de R&D obscures menées par Optolaser. Il a donc commencé sa petite enquête, mais n'a pas été particulièrement discret. Vargas lui a réglé son compte. Après avoir garroté, l'agent du MI6, Vargas a récupéré le disque dur de son ordinateur portable, ne laissant ainsi aucune trace de l'enquête de Nijeu sur Optolaser. Il s'est ensuite débarrassé du corps dans le lac Léman

## **PLANNING**

**Jour 1 :** Les PJ vont se rendre à Lausanne pour enquêter sur Optolaser. Ils y croiseront peut-être sans forcément la reconnaître, Anya Amasova, l'agent XXX du FSB.

Amasova a infiltré Optolaser sur les ordres du FSB dans le simple but d'effectuer un peu d'espionnage industriel. Le FSB a eu vent du fait qu'Optolaser était plus qu'une simple société spécialisée dans l'optique et qu'Optolaser travaillait sur des projets pouvant avoir des applications militaires. Suite à l'ultimatum du SPECTRE, Amasova a été rappelée, mais elle a objecté en précisant qu'elle avait trouvé un lien entre l'un des employés d'Optolaser et le SPECTRE, ses supérieurs l'ont donc laissé sur place.

En tout état de cause, Il y a de bonnes chances que l'enquête des PJ au sein d'Optolaser les mène vers François Derval, un chercheur mystérieusement absent depuis plus d'une semaine. Au domicile de Derval, les PJ ne trouveront pas le chercheur, mais des indices montrant qu'ils passaient ses soirées au Casino d'Evian et qu'il y perdait de lourdes sommes d'argent, mais de façon providentielle, il était régulièrement renfloué. S'ils sont particulièrement fouineurs, les PJ pourront trouver les coordonnées GPS de la planque du SPECTRE dans les environs de Lausanne.

Si les PJ se rendent au Casino d'Evian, ils rencontreront probablement Mlle Fiona Volpe, un agent du SPECTRE. Ils pourront décider de la suivre, mais s'ils ne sont pas prudents, ils pourront être pris en chasse sur le Lac Léman, par des agents du SPECTRE, bien décidés à leur faire passer de vie à trépas.

Pour peu qu'ils aient connaissance de sa localisation, les PJ pourront se rendre au Chalet – QG du Spectre pour la Suisse. Ils y trouveront des Gardes, le Dr. No, ainsi que le cadavre de François Derval

**Jour 2 :** Si les PJ se rendent au Chalet, le Jour 2, ils trouveront ce dernier complètement inhabité. Le corps de François Derval sera toujours au sous-sol. Si cela n'a pas été fait avant les PJ seront rappelés par M pour rentrer à Londres, illico. Une fois de retour, les PJ apprendront qu'un agent du SPECTRE, un certain Comte Lippe désire se rendre aux autorités britanniques. Seul problème, il n'accepte de parler qu'à James Bond. M va donc demander à ses agents de chaperonner l'ex-espion

**Jour 3 :** Les PJ vont passer leur temps en briefing afin de préparer la « récupération du Comte Lippe ».

**Jour 4 :** Les PJ vont donc surveiller Bond pendant que le Comte Lippe prend contact avec lui. De deux choses l'une, soit les services de Special Branch arrive à tracer l'appel, soit ils n'y arrivent pas, mais dans tous les cas, Bond prendra la fuite. Si le Special Branch arrive à tracer l'appel, les PJ devront cueillir le Comte Lippe, mais ils se heurteront à une troupe d'agents du SPECTRE.

Si les PJ n'arrivent pas à attraper Lippe, ils auront encore une chance de se rattraper, en procédant à une enquête dans la ville.

Si les PJ ont capturé Lippe, ce dernier pourra être interrogé, il révélera, entre autres choses, que le missile est en Egypte.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

A défaut de capture du Comte, les PJ seront tout de même envoyé en Egypte, car les analystes du MI6 ont estimé que les probabilités pour que le missile soit là étaient fortes.

**Jour 5 :** à 6h00 du matin G.M.T., le SPECTRE fournira un nouveau message vidéo, dans lequel il indiquera les modalités de paiement ainsi que la deadline qui est fixée au Jour 10. Les PJ pourront continuer à interroger leurs prisonniers, si besoin, et se rendre au Caire. Les PJ rencontreront 008 avec qui ils collaboreront durant leur séjour.

**Jour 6 :** Selon les informations accumulées, les PJ pourront poursuivre plusieurs pistes différentes, ils pourront rencontrer l'agent double Aziz Fekkesh ou encore l'homme du Spetsnaz, le Colonel Gogol. Mais quelque soit la piste poursuivie, celle-ci devra les amener vers Emilio Largo.

Les PJ pourront se rendre ensuite à Palmyra, la villa de Largo. Ce dernier donne une petite fête à l'occasion de l'anniversaire de sa maîtresse, Dominique Derval. Les PJ pourront en profiter pour fouiller la villa et trouver la localisation de la base du SPECTRE : Merkava V

S'ensuit l'assaut final de Merkava V, au cours duquel les PJ, aidés du SBS et des Spetsnaz (enfin, espérons le) vont faire échouer les plans du SPECTRE



## **E] Equipement**

**CVS :** 2-3

**Musique :** *New Digs (Skyfall)*

Les PJ se rendent ensuite dans les sous-sols de l'immeuble de Regent's Park où Q les attend. Celui-ci est en train de pianoter un iPhone, un rayon laser en sort brusquement et vient brûler le derrière d'une assistante. Un cri strident se fait entendre dans tout le sous-sol ; Q repose le téléphone discrètement, comme s'il n'avait rien fait. C'est alors qu'il remarque les agents :

*« Ah, Messieurs, je vous attendais, prêtez attention, je vous prie. Comme vous le savez les nouvelles normes de sécurité dans les aéroports nous ont posé beaucoup de soucis. Si vous voyagez, sous couverture, il n'est plus possible de transporter vos armes de service en soute, par ailleurs les mesures de détection par rayons X ont été améliorées et nous avons du revoir tout le fonctionnement de notre Malette Standard. La plaque qui recouvre l'équipement et ne laisse apparaître que des objets anodins a dû être renforcée. En conséquence, il y a moins d'espace, ce qui vous oblige à transporter des armes de poing plus petites. Il vous reste toujours la possibilité de récupérer votre arme auprès de la Station Locale, mais ce n'est pas forcément ce qu'il y a de plus pratique et dans la mesure où nous n'avons plus de contact avec la Station Locale de Lausanne, vous n'avez guère le choix, mais sachez que pour les missions ultérieures, nous vous laisserons le choix, sachant qu'en raison des contraintes budgétaires seule une seule arme vous sera attribuée.*



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

*Si je puis me permettre, je vous conseille le Walther PPK/S 9mm court, plus une signature personnelle, qu'une simple machine à tuer... »*

En termes de jeu, cela signifie que les PJ qui choisissent la mallette ne pourront prendre qu'un Pistolet ayant une caractéristique Dis de -2 ou moins. Ils peuvent également emmener un holster de leur choix, un silencieux et un chargeur supplémentaire. Pour les futures missions, les PJ peuvent tout à fait aller chercher leurs armes à la Station Locale (et dans ce cas, il n'y a pas de restrictions quant à la taille), cependant un Joueur qui choisit la mallette gagne un Point d'Héroïsme

*« Bien, maintenant que cela est réglé, nous avons reçu vos nouveaux téléphones, vos qPhone ». Q sort alors ce qui semble être un iPhone.*

*« Ce qPhone et l'oreillette qui l'accompagne vous permettent de rester en contact entre vous, sans risque que des oreilles indiscretes vous écoutent. Une série de microprocesseurs permet également d'encoder ou de déchiffrer toutes les communications émises du ou vers le MI6. Un microphone de dernière génération permet de capter les sons sur une zone de 5 mètres autour de l'appareil. La capacité d'enregistrement est de 4 heures. Le qPhone vous permet également d'écouter les micros qui vous auriez pu placer, et grâce au GPS de suivre vos traceurs. »*

En termes de jeu, les oreillettes se repèrent sur un Jet de PER au FD : 3 réussi par un PNJ.

*« Un nouvel accessoire très à la mode ces lunettes, elles vous apparaissent bien inoffensives, non ? Et bien elles disposent d'un système de vision infrarouge qui vous permet de voir dans l'obscurité. Le « petit » plus, lors d'une fusillade, les cibles sont identifiées, la distance ainsi que l'angle de tir sont évalués. Je suis très fier de ce gadget, nous nous sommes inspirés des casques d'infanterie de la prochaine génération. Petit problème que nous n'avons pu résoudre, l'autonomie, elles ne fonctionnent que quelques minutes*

En termes de jeu, les lunettes permettent d'ignorer les malus du à l'obscurité et accordent un +1 au FD de tout Jet de Combat à Distance. Les Lunettes disposent de dix charges. L'utilisation de l'infrarouge coûte 1 charge par Round, l'utilisation du système de visée également. Quand l'utilisateur utilise les deux systèmes en même temps, l'autonomie est donc de 5 Rounds. Il faut une heure pour recharger les lunettes, via un câble mini USB relié au secteur.

*« Enfin pour finir, comme je me doute que votre connaissance de l'informatique se limite à l'utilisation de jeux vidéos et que vous allez devoir farfouiller chez Optolaser, voici une clé USB, qui agit comme un aspirateur d'ordinateur. Ramenez-nous les données et nous les étudierons »*

*« Bien, c'est tout pour aujourd'hui, inutile de vous dire que je compte sur vous pour me ramenez cet équipement en excellent état ».*

Les PJ peuvent également choisir leur équipement standard, parmi eux :

- Micro-Espions et Traceurs.
- Ordinateur de Portable (réservé aux PJ ayant le Champ d'Expérience Informatique). Ce dernier permet de réceptionner les traceurs, les micro-espions et de détecter les micros. Il est équipé des derniers périphériques pour communiquer avec les autres équipements électroniques fournis par le Service Q. Il est protégé par un lecteur d'empreinte digitale programmé dans les locaux du Service Q.
- Rossignols

A leur retour à leur bureau, les PJ auront accès aux dossiers sur le SPECTRE et sur Blofeld, s'ils ne l'avaient pas déjà eu. Ils auront également le dossier sur Optolaser

Une fois à leur domicile, les PJ pourront faire leurs valises selon les règles expliquées dans le Code Vestimentaire



## Deuxième Partie : PNJ

### A] PNJ ALLIES



- M (Sir Miles Messervy)
- Q
- Moneypenny
- Brett Glendale - 008
- Anya Amasova

### C] PNJ NEUTRES



- Dominique “Domino” Derval
- Comte Lippe
- Colonel Gogol
- Sylvia Trench

### D] PNJ ENNEMIS



- Emilio Largo
- Dr. No
- Vargas
- Fiona Volpe
- Jacques Bouvard
- Fekkesh
- Lars Nilgren
- Gardes du SPECTRE
- Agents du SPECTRE



## Troisième Partie : Lieux et Evènements



### A] Lausanne - Suisse

**CVS :** 1-3

**Musique :** *I'm The Money (Casino Royale)*

Les PJ vont donc pouvoir prendre le premier vol pour Genève et de là rejoindre Lausanne en voiture. En guise de voiture de locations, on leur confiera une Volkswagen Passat. Avec un Jet de Persuasion réussi contre une Vol de : 3, ils pourront obtenir une Audi A8.

### OPTOLASER

**CVS :** 2-3

**Musique :** *Aston Montenegro (Casino Royale)*

Les PJ arriveront à 10h30 du matin dans les locaux d'Optolaser, un bâtiment de plein pied, situé dans un complexe industriel. Une fois qu'ils seront annoncés à l'accueil, Raphael Ivanova viendra les chercher... enfin Raphael, Raphaëlle en réalité. Dès leur rencontre, les PJ devront réussir un Jet de Perception au FD : 5 afin de voir s'ils reconnaissent Anya Amasova. Amasova pourra également effectuer un Jet sur chacun des PJ, quelque soit l'issue du résultat du jet, elle fera comme si de rien n'était. Elle aura également droit à un Jet de Perception si les PJ sont armés.

Si Amasova remarque qu'un PJ est armé, elle fera rapidement une recherche sur lui et trouvera qu'il s'agit d'un agent du MI6, donc qu'elle reconnaisse un PJ ou qu'elle remarque qu'il est armé aura les mêmes conséquences... à savoir rien.

Si elle les reconnaît, elle verra donc l'arrivée des PJ comme un risque pour sa couverture et ne tentera rien envers eux, voire, elle pourra être amenée à jouer les anges gardiens.

Si les PJ reconnaissent Amasova, on peut penser qu'ils ne chercheront pas à griller leur couverture. S'ils devaient faire quelque chose comme confronter Amasova, que ce soit de manière physique ou verbale, ils seront lourdement pénalisés en Points d'Expérience. La réaction d'Amasova sera de vouloir préserver sa couverture au sein d'Optolaser coûte que coûte, elle expliquera aux PJ qu'elle a infiltré Optolaser il y a quelques temps et qu'elle avait trouvé un lien entre l'un des employés d'Optolaser et le SPECTRE, un certain François Derval. Derval est un joueur invétéré et elle pense que des hommes du SPECTRE sont venus le renflouer. Elle précisera que les PJ et elle ont tout intérêt à collaborer ensemble. Dans tous les cas, les PJ devront refaire un Jet de Charisme envers





## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Anya avec un FD de 1, car une telle action de la part des PJ constitue un manque manifeste de professionnalisme, on ne compromet pas sa couverture comme ça

Mais si les PJ ne mouftent pas, Ivanova/Amasova proposera un café ou une boisson chaude aux PJ et les informera que Monsieur Dupré les recevra pour déjeuner et qu'elle a reçu pour consigne de leur faire faire un tour du propriétaire. Après le déjeuner, une salle de réunion avec PC leur a été réservée.

Le tour du propriétaire s'avère assez barbant, partout des rats de laboratoire s'affèrent et à la fin du parcours, nos agents savent tout ce qu'il faut savoir sur les optiques infrarouges.

Si les PJ réussissent un Jet de PER au FD : 6, ils pourront entendre deux collègues discuter à la machine à café :

*« Dis donc, tu as des nouvelles de Derval ? »*

*« Non, pourquoi ? »*

*« Ca fait une semaine qu'on n'a pas vu François, personne ne sait ce qu'il a »*

*L'autre éclate de rire « Avec sa manie de flamber sa paye au casino, ça doit être une crise de Pokerite aigue »*

*Et les deux hommes de partir dans un grand éclat de rire.*

Si les PJ pensent à poser un micro (Jet de Furtivité au FD : 5 pour qu'Amasova ne les remarque pas, elle ne dira rien, cependant si elle « grille » les PJ ; et Jet d'Electronique FD : 5), les PJ pourront entendre cette même conversation un peu plus tard.

Un PJ qui voudrait s'éclipser du petit tour devra réussir un Jet de Furtivité au FD : 1/2. Si c'est un Echec, le PJ fautif se fera gentiment rappelé à l'ordre par Anya Amasova. Ce geste rendra l'espionne méfiante, la conséquence est qu'elle fera une rapide recherche sur le PJ et trouvera qu'il s'agit d'un agent du MI6.

Une fois le tour terminé, les PJ seront emmenés dans le restaurant d'entreprise ou une salle aura été réservée, toujours accompagnés de Ivanova, ils rencontreront Antoine Dupré, un homme très banal d'une cinquantaine d'années. Pour les besoins du jeu, il a une VOL de 4 et une PER de 3.

Les PJ vont devoir persuader Antoine Dupré qu'ils sont bien des auditeurs de Drax Industries et pour se faire. Pour se faire, ils vont devoir réussir un Jet de Persuasion selon les règles du Livre des Règles.

- Si le résultat est un « O », les PJ auront convaincu Dupré
- Si le résultat est un « ? », Dupré aura un doute et tentera de questionner les PJ sur des sujets d'économie. Les PJ vont donc devoir réussir des Jets d'Intelligence au FD : 6. Le nombre de Jet est égal à la QR qui a donné le résultat « ? ». Un PJ ayant le Champ d'Expérience Economie/Affaires réussira automatiquement (il fera tout de même les jets afin de ne pas le priver de Points d'Héroïsme, mais même si c'est un Echec, on n'ignorera le résultat).
  - o Si tous les PJ réussissent tous leurs jets, alors le résultat deviendra « O »
  - o Si un seul PJ rate un seul jet, alors le résultat deviendra « N »
- Si le résultat est « N », alors les PJ auront grillé leur couverture.

Pour être parfaitement clair, il faut qu'au final, tous les PJ aient obtenu un « O », si ne serait-ce qu'un seul des PJ a obtenu un « N », alors la couverture est grillée.

Si les PJ ont convaincu Dupré, le déjeuner sera une redite de la visite du matin, Dupré partira dans un monologue très ennuyeux sur le fait que l'optique infrarouge est une technologie de rupture. Au milieu de son discours, il s'arrêtera, pris d'un doute et se retournera vers Ivanova/Amasova

*« Au fait, Raphaëlle, ma chère, avons-nous des nouvelles de François ? »*



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

*Il se tourne alors vers vous « François Derval est un de mes meilleurs employés, un esprit brillant, mais je ne l'ai pas vu depuis une semaine, une grippe d'après un coup de téléphone »*

*La jeune femme répond, laconiquement « Je vais me renseigner Monsieur »*

Si les PJ ne convainquent pas Dupré, de leur légitimité, le déjeuner sera expédié en 20 minutes et sera meublé de silences.

Suite au déjeuner, les PJ seront abandonnés par Dupré et accompagnés dans un bureau par Ivanova/Amasova. Un PC portable est mis à leur disposition, Ivanova/Amasova leur donnera le n° de sa ligne directe en leur précisant qu'elle est à leur disposition s'ils ont besoin de quoique ce soit.

Si Dupré est suspicieux envers les PJ, il demandera à Amasova d'appeler la maison mère, afin de vérifier les références des PJ. Amasova effectuera alors une recherche sur les PJ et découvrira qu'il s'agit d'agents du MI6. Pour préserver sa couverture, elle mentira alors à Dupré, prétextant qu'elle a appelé Drax Industries que les PJ sont bien ceux qu'ils prétendent.

Une fois seuls dans le bureau, les PJ vont certainement vouloir pirater le PC et utiliser la Clé USB Q, celle-ci va se mettre à travailler toute seule. La tentative d'intrusion peut déclencher les alarmes du système informatique. Effectuez un jet pour simuler l'action de clé (CB20, FD 4) :

- Echec : Le téléchargement échoue. L'alarme est donnée immédiatement sur le système informatique.
- QR4 : Les données sont récupérées en 1D6+2 minutes. L'alarme est donnée sur le système informatique à la moitié du téléchargement.
- QR3 : Les données sont récupérées en 1D6 minutes. L'intrusion laisse une trace sur le système informatique.
- QR2 : Les données sont récupérées en 1D6+2 rounds.
- QR1 : Les données sont récupérées en 1D6-1 rounds.

En cas d'Echec ou de QR : 4, le service informatique appellera immédiatement Anya Amasova. Qu'elle est reconnue ou non les PJ, elle sera contrainte, pour préserver sa couverture d'appeler la police. Si elle n'avait aucun soupçon sur les PJ, alors elle effectuera une recherche et découvrira qu'ils font partie du MI6.

Elle se précipitera alors dans leur bureau et les informera qu'ils ont été repérés par le service informatique et que la police ne va pas tarder à arriver. Ils doivent s'enfuir rapidement, mais avant ça, ils doivent mettre un coup à Anya pour préserver sa couverture. S'ils ne le font pas, elle mettra un coup de tête violent dans la porte en leur intimant de partir.

Les PJ ne seront jamais inquiétés par la police, mais ça, ils ne sont pas obligés de le savoir.

Si les PJ quittent Optolaser, sans avoir sonné l'alarme, mais qu'Amasova les a reconnus, elle dira la chose la suivante :

*« Vous savez, j'ai reçu un appel de Drax Industries cet après-midi, j'en ai profité pour leur parler de vous et... ils m'ont dit que vous faisiez partie des meilleurs auditeurs de la société »*

Elle quittera alors les PJ en faisant un petit geste de la main. Bien sûr, Amasova n'a pas reçu un appel de Drax Industries, mais le but de cette séquence, est de démontrer aux PJ qu'Anya n'est pas dupe, et qu'elle n'est pas forcément ce qu'elle paraît être...

En tout état de cause, il devrait être à peu près 15h quand les PJ quitteront Optolaser.

## QUE FAIRE ENSUITE ?

**CVS :** 1-3

**Musique :** Miami International (Casino Royale)

A ce stade, la seule piste que les PJ auront pu glaner dans les locaux d'Optolaser concerne François Derval, le scientifique grippé.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Trouver son adresse ne devrait pas poser de problèmes (internet, les pages blanches, le MI6). Si les PJ demandent un topo au MI6 sur Derval, ils recevront les infos suivantes de Moneypenny :

« *François Derval, 45 ans, agrégé de mathématiques spatiales, travaille pour Drax Industries de 1999 à 2009, puis chez Optolaser de 2009 à aujourd'hui. Seul famille connue, une sœur : Dominique Derval.* »

Si les PJ n'ont pas relevé la piste de Derval, ils peuvent toujours aller faire un tour à la Station Locale du MI6, mais cet endroit ne devrait pas leur permettre de progresser dans leur enquête.

A défaut, il leur restera toujours la possibilité d'enquêter dans les rues « mal famées » de Lausanne. Pour ce faire, il faut suivre la procédure suivante :

**Y**ou are going to do some investigating amidst the members and around the hangouts of the local underworld.

**D**raw 1D10+3 Action Cards. Place the first card face up in the Base Number Box. Its Action Number is the Base Number for this event. Place the rest of the cards face down in Box A. Continue through the following steps:

1) Roll 1D10. Consult the following table to determine the appropriate skill:

- 1: Charisma
- 2: Cryptography
- 3: Disguise
- 4: Gambling
- 5: Interrogation
- 6: Local Customs
- 7: Lockpicking/Safecracking
- 8: Pickpocket
- 9: Seduction
- 10: Stealth

2) Using the Skill rolled from the table above, determine the Ease Factor modifier. Turn over the top Action Card in Box A. Subtract its Action Number from the Base Number and consult the table below:

- 0 = +1 Ease Factor modifier
- + or - 1 = 0 Ease Factor modifier
- + or - 2 = -1 Ease Factor modifier
- + or - 3 = -2 Ease Factor modifier
- + or - 4 = -3 Ease Factor modifier
- or more

3) Repeat Steps 1 and 2 for each card in Box A; keep track of your Quality Results for each roll. A failure counts as 5.

4) When there are no more cards, add together all your Quality Results and divide by the number of cards you played (not counting the Base Number Card) to determine the average. Compare the result with the following table to determine the results of your investigations; round your average down:



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Lorsque l'on parle d'une « Action Card », on parle en fait d'une carte à jouer et l'« Action Number » représente sa valeur faciale.

Si un joueur tire :

- un Valet, il devra retirer une carte dans la pioche, mais gagnera 2 Points de Célébrité
- une Reine, il devra retirer une carte dans la pioche
- un Roi, il devra retirer une carte dans la pioche, mais gagnera un Point d'Héroïsme

C'est le PJ qui est le plus fort dans la Compétence qui réalise le Jet. Si le PJ a un Niveau en Usages Locaux compris entre :

- 1 et 5, il a droit à un bonus de +1 au FD de ses jets,
- 6 et 10, il a droit à un bonus de +2 au FD de ses jets,
- 11 et 15, il a droit à un bonus de +3 au FD de ses jets

Si le PJ parle une des langues du pays, il a droit à un +2 au FD de ses jets.

Si le résultat expliqué en (4) est de :

- 1 à 1,5 : En une heure, les PJ auront déniché l'info suivante : Un dénommé Vargas, un assassin Espagnol a été vu dans les rues de Lausanne, il travaille pour une femme de nationalité italienne, très belle et très excentrique, qui se rend tous les soirs au Casino d'Evian.
- 2,6 à 3,5 : En deux heures, les PJ auront déniché l'info suivante : Un dénommé Vargas, un assassin Espagnol a été vu dans les rues de Lausanne
- 3,6 ou plus : Cela leur aura pris 4 heures, mais, bredouilles, les PJ n'ont qu'à rentrer à Londres

Si les PJ demandent des infos au MI6, Moneypenny leur transmettra une photo de Vargas et le peu d'informations dont elle dispose « *assassin, sa méthode préférée est le garrot, il utilise un vieux Mauser avec silencieux sinon* ».

Si les PJ décident de retrouver la trace de Vargas, utilisez le même processus :

Si le résultat expliqué en (4) est de :

- 1 à 3 : En une heure, les PJ retrouvent sa trace
- 3 ou plus : Cela leur aura pris 2 heures, mais, non, impossible de mettre la main sur Vargas.

Si le résultat était de 1 à 3, les PJ trouveront Vargas en train de marcher dans la rue. Les PJ vont donc devoir réussir une Filature à Pied, puis en Voiture (Vargas conduit une Range Rover Sport). Cette filature les amènera à l'aéroport de Lausanne Blécherette, qui est un aéroport privé. Alors qu'ils s'approcheront, ils pourront voir un hélicoptère décoller, avec Vargas à son bord. Espérons que les PJ auront pu s'approcher suffisamment de lui pour placer un traceur, ce qui devrait les mener au Chalet.

Si Vargas se rend compte qu'il est suivi alors qu'ils sont encore à pied, il dégainera son Mauser et se battra jusqu'à la mort. En voiture ou en hélicoptère, il tentera de prendre la fuite. En tout état de cause, il ne se laissera jamais prendre vivant et ne les mènera jamais consciemment au chalet.

## LA STATION LOCALE

**CVS :** Indifférent

**Musique :** *Bedside Computer (Casino Royale)*

La Station Locale du MI6 à Lausanne est une maison située au bord du Lac Léman. Les PJ ne devraient avoir aucune difficulté à pénétrer dans la bâtisse, suite à la découverte du cadavre de Nijeu, la maison a été placée sous scellé, mais n'est pas fermée à clef.

Si les PJ demandent des informations sur les circonstances de la mort de Nijeu, ils sauront de leurs dossiers que Nijeu a visiblement été garroté, puis jeté dans le lac.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

A l'heure où les PJ arriveront à la Station Locale, la police ne sera pas sur les lieux. Un ordinateur portable « éventré » trainera sur une table basse, avec le disque dur arraché. Nijeu a été imprudent, il a travaillé de son salon et Vargas, son assassin a fouillé le domicile et récupéré les données de son ordinateur. Vargas n'a pas découvert la trappe menant au sous-sol.

En effet, lorsque l'on regarde l'intérieur de la maison, rien ne laisse penser qu'il s'agit d'une Station Locale du MI6, par contre lorsque l'on soulève une trappe située dans la cuisine, un petit escalier mène à ce qu'on pourrait appeler un « centre de contrôle ».

Les PJ ont connaissance de cette trappe, mais malheureusement, en raison de l'imprudence de Nijeu, les PJ n'apprendront rien de neuf, le seul élément contenant des preuves étant le PC déchiqueté.

Les PJ pourront par contre profiter de cet endroit pour transmettre informations qu'ils ont collecté sur la clé USB. Le traitement des informations prendra 24 heures.

S'agissant d'une Station de Niveau 3, les PJ pourront trouver tous les équipements qu'ils souhaitent, à l'exception de gadgets : Armes de poing, Pistolet Mitrailleur, Fusil d'Assaut, Fusil à Lunettes, Tenue de Camouflage, Ski etc.

D'ailleurs, dans la mesure où personne n'est là pour les contrôler, la règle budgétaire imposée par Q, consistant à n'avoir qu'une arme de service, peut tout à fait être ignorée.

Amarré à la maison, il y a également un hors-bord, mais pour l'instant omettez ce détail aux PJ.

## LA MAISON DE DERVAL

**CVS :** Indifférent

**Musique :** *Bond Loses it All (Casino Royale)*

La maison de François Derval est située en périphérie de Lausanne. Sa porte d'entrée ne résistera pas à un Jet de Crochetage des Serrures/Coffre au FD : 7, un bon coup d'épaule (Jet de Force au FD : 4) ou une balle (aucun jet requis).

La maison est bien rangée, mais vide, François Derval n'est bien évidemment pas là. Si les PJ décident de fouiller la maison, ils devront réussir un Jet de Perception au FD : 10. Ce qu'ils trouveront dépendra du résultat :

- Echec : Rien, les PJ n'ont qu'à rentrer à Londres
- QR 4 : Trainant près de ses clefs, les PJ trouveront des tickets de vestiaire du Casino d'Evian
- QR 3-2 : Une clé USB contenant un relevé de compte. Il ne faut pas avoir le Champ d'Expérience Comptabilité pour se rendre compte que l'homme perd beaucoup d'argent au Casino d'Evian et qu'il doit être régulièrement renfloué par quelqu'un de fortuné.
- QR 1 : Des coordonnées GPS gribouillées sur un papier que le PJ a trouvé glissé dans la jointure du parquet. Les coordonnées sont celles du chalet.

De la maison de Derval, les PJ auront donc peut-être deux pistes, soit le Casino d'Evian, soit le Chalet.

## LE CASINO D'EVIAN

**CVS :** 4-5

**Musique :** *Casino (The World Is Not Enough)*

Les PJ vont pouvoir se rendre au Casino d'Evian en hors-bord. Soyez évasifs sur l'origine de ce hors bord, en réalité, les PJ l'ont obtenu à la Station Locale, le bateau est rempli de gadgets, mais cela les joueurs et leurs personnages l'ignorent.

Petite note sur les règles au casino :





## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

- Un personnage qui souffrirait de Démon de Jeu de doit réussir un Jet de Volonté au FD : 3. S'il échoue il subira un malus de -2 à tous les jets qu'il devra effectuer dans le casino à l'exception de ceux qui sont directement en lien avec le jeu (Jet de Jeu ou de Perception pour détecter un tricheur par exemple)

- Un personnage qui souffrirait de Besoin d'Argent doit réussir le même Jet, mais s'il échoue, son malus ne sera que de -1.

La plupart des jeux de casino traditionnels sont passés de mode aujourd'hui, c'est le cas du Black Jack, par exemple. La mode actuelle est au Poker Texas Hold'em.

Si les PJ mènent l'enquête sur François Derval, ils devront réussir une Persuasion contre une Volonté de 3 (il s'agira d'un barman, d'une serveuse), on leur apprendra que Derval est un gros joueur, mais qu'il perdait beaucoup, mais que néanmoins, son ange gardien était toujours là pour le renflouer. Et le barman/serveuse de désigner une magnifique créature assise à la table de Poker Texas Hold'em.

Si les PJ désirent jouer au Poker, ils affronteront Fiona Volpe qui est présente ce soir là. Les PJ qui se rendent à la table de Poker, effectueront un Jet contre la Célébrité de Fiona, mais cette dernière est tellement basse, que même en cas de QR : 1, ils se rappelleront avoir vu cette tête quelque part, « *mais ou ?* ». Lorsque les PJ arriveront à la table de Poker, les compagnons de jeu de Fiona quitteront la table et Mlle Volpe les invitera à se joindre à elle.

Les PJ qui souffrent d'Attirance pour les Membres du Sexe Opposé devront réussir un Jet de Volonté au FD : 1 pour ne pas devoir automatiquement commencer la séduction. Si le Jet est réussi, ils peuvent également commencer la séduction, ils n'y sont juste pas obligés. Dans tous les cas :

- Si un PJ est armé, Fiona Volpe effectue un Jet de PER contre les PJ.

- Fiona Volpe effectue un Jet de PER contre la célébrité des PJ.

Si Fiona remarque une arme ou reconnaît un PJ, il faudra considérer que les PJ sont grillés.

- Les PJ effectuent leur Jet de Charisme auprès de Fiona Volpe. Ce jet s'effectue avec un malus de -4 au FD si les PJ sont grillés.

- Les PJ effectuent un Jet de PER au FD : 2 pour remarquer la chevalière de Fiona. Un PJ qui chercherait spécifiquement la chevalière la verra automatiquement (ils gagneront un Point d'Héroïsme)

Vous pouvez tout à fait utiliser les Règles Alternatives du Jeu pour simuler la Partie de Poker, chaque joueur commence avec 2000 Euros. Le « Big Blind » est à 200 Euros et le « Little Blind » à 100. Le « Big Blind » augmentera de 200 Euros toutes les deux mains et le « Little Blind » de 100, avec pour plafond respectivement 1000 et 500 Euros.

Entre chaque main, chaque PJ peut effectuer un Jet de PER au FD : 2, pour remarquer la chevalière de Fiona, si ce n'est déjà fait. Entre chaque main, un PJ et un seul, peut entamer un Round de Séduction (cela signifie qu'à la deuxième main, un autre PJ peut entamer un Round de Séduction, mais il ne peut y avoir qu'un Jet de Séduction par main). A noter que Fiona Volpe bénéficiera d'un bonus de + 5 au FD de son Jet de Volonté pour résister à la séduction si les PJ sont grillés. Si Fiona résiste, elle continuera la séduction avec le PJ qui aura la meilleure QR au Jet de Séduction.

A ce stade, les PJ ne peuvent aller plus loin que le Stade 3 de la Séduction

La partie se terminera quand vous, MJ, le déciderez, ou tout du moins quand il ne restera plus qu'un gagnant

Le PJ qui a eu la meilleure QR au Jet de Séduction pourra inviter Fiona Volpe au bar, ou il pourra tenter le Stade 4 de Séduction. Le chanceux échangera un baiser fougueux avec la belle, mais celle-ci quittera le Casino après.

Si les PJ ne remarquent pas Fiona Volpe, cette dernière effectuera un Jet de Perception contre la Discrétion des PJ. Si elle réussit, elle pourra tenter un Jet de Perception contre leur Célébrité. S'il est réussi, les PJ seront grillés.



## LE LAC LEMAN

**CVS :** Indifférent

**Musique :** CCTV (Casino Royale)

En sortant du Casino, les PJ vont soit tenter de suivre Fiona Volpe, s'ils l'ont repérée, soit rentrés. Si les PJ décident de rentrer et qu'ils n'ont pas été grillés par Fiona, alors rien ne se passera.

Si les PJ ont repéré Fiona Volpe, mais qu'ils n'ont pas été grillés, ils pourront entamer une filature. S'ils sont repérés, Fiona Volpe contactera ses troupes et les PJ seront pris en chasse comme décrit ci-dessous. S'ils ne sont pas repérés, ils finiront par voir Fiona Volpe accostée, puis monter à bord d'un hélicoptère.

Dans tous les cas, pour savoir où va Fiona Volpe, il faudra avoir placé un traceur sur elle. Dans ce cas, les coordonnées du Chalet seront révélées.

**Musique :** Show Me The Money (The World Is Not Enough)

Si à un quelconque moment, que ce soit dans le Casino, ou en Filature, les PJ sont grillés, Fiona Volpe fera appel à des Agents du SPECTRE. En quelques minutes, les PJ seront pris en chasse par :

- 3 bateaux en cas de Groupe Faible
- 5 bateaux dans les autres cas.

A bord des bateaux se trouvent deux agents, un pilote et un tireur (qui disposent chacun de 2 Points de Survie en cas de Groupe Fort).

Fiona Volpe tentera de prendre la fuite, pendant que les Agents tenteront de rattraper les PJ. En raison de la nuit, les Jets de Nautisme se font avec un malus de -2 au FD ; en raison de la nuit et du fait qu'une poursuite en bateau secoue pas mal, les Jets de Combat à Distance se font avec un malus de -4 au FD.

**Musique :** Come In 007, Your Time Is Up (The World Is Not Enough)

Comme indiqué dans la fiche, le PJ, pilote du bateau, peut tenter un Jet de Perception au FD : 10 à chaque Round, pour repérer le gros bouton rouge qui révélera tous les gadgets du bateau. Une fois le bouton pressé, une mitrailleuse Cal.50 se dressera à la poupe (arrière) du bateau. Des compartiments s'ouvriront révélant un bazooka, de même qu'un lance-missiles intégré au Hors-bord, tirant vers l'arrière.

Si Fiona Volpe est capturée par les PJ, elle devra réussir un Jet de Volonté au FD : 7. Si le jet est réussi, elle se suicidera avec sa « dent au cyanure ». Si le jet est un échec, elle n'en aura pas le courage.

## LE CHALET

**CVS :** Indifférent

**Musique :** Ice Spy (Die Another Day) [Pour l'Infiltration]; Whiteout (Die Another Day) [En cas de bataille range]

Le Chalet est l'équivalent de la Station Locale, pour le SPECTRE. C'est ici que le Dr. No interroge François Derval. Les PJ peuvent avoir connaissance du Chalet, soit en ayant particulièrement bien fouillé chez Derval, soit en ayant placé un traceur sur Vargas ou Fiona Volpe.

Le Chalet est inaccessible par des moyens conventionnels, il n'est pas possible de s'y rendre en voiture. On peut s'y rendre directement en hélicoptère, ou prévoir une petite randonnée à ski, après avoir pris les remontées mécaniques.

Si les PJ visitent le chalet au premier jour de leur enquête, Dr. No sera présent ainsi que :

- 3 Gardes du SPECTRE, en cas de Groupe Faible



- 5 Gardes du SPECTRE, en cas de Groupe Equilibré
- 7 Gardes du SPECTRE, en cas de Groupe Fort

Et éventuellement Vargas ou Fiona Volpe, selon les actions des PJ.

Si les PJ visitent le chalet au deuxième jour de leur enquête, ce dernier sera vide.

## **FIRST FLOOR**

**Terrace (A):** This spacious veranda with its southern exposure is a perfect place for dining alfresco or soaking up some sun. Even in winter it is warm enough to have lunch on. The Terrace has four tables each with an umbrella and four chairs. On the Terrace are the front door (–2 EFM/Lockpicking when locked) and the sliding glass doors. There is a steel bar in the track of the sliding doors so they can only be opened by smashing (–1 EFM/STR) or with a glass cutter.

**Living Room (B):** This bi-level large area is divided by cleverly placed furniture, appliances and planters. Floor to ceiling windows, with opaque curtains, make up the south and west walls of this room. The basement stairs are directly under the one shown on the diagram. The spiral staircase only goes to the second floor.

**Dining Room (C):** A cherrywood paneled room with mahogany furniture.

**Kitchen (D):** A modern kitchen with state-of-the-art appliances, all meals are prepared here. There is no regular cook, Kristatos hires a local woman to do the cooking. All food and supplies are stored in the pantry (E).

Le premier jour, il y a un Garde sur la « Terrace » (qui est ouverte), un Garde dans la « Kitchen » et un dans le « Living Room ». Si le Groupe est équilibré, il y a également deux Gardes dans le « Dining Room ». Enfin si le Groupe est fort, il y aura un Garde supplémentaire dans la « Kitchen » et un autre dans le « Living Room ». Ils sont visibles pour tous ceux qui épieraient le Chalet de loin. Si un PJ est muni d'un fusil sniper, il peut tenter de les abattre :

- Il y a 35% de chances, qu'un Garde soit visible de là où est situé le sniper, tant que l'alerte n'est pas donnée, cela passe à 20% si les gardes se savent attaquer.
- Si le sniper a passé un Round entier à se positionner, ce pourcentage passe à 80, pour l'un des Gardes
- Le Garde situé sur la terrasse est toujours visible.

Si le sniper est équipé d'un fusil avec silencieux, il peut abattre le Garde sur la Terrasse sans alerter les autres Gardes. Par contre dès qu'un Garde à l'intérieur est abattu, l'alerte est donnée.

Le deuxième jour, la fenêtre sera fermée comme indiqué dans le paragraphe.



## SECOND FLOOR

**Art Gallery (F):** The balcony here is lined with original oil masterpieces. Chairs are provided for those who wish to relax and enjoy the artworks.

**Bedrooms (G-L):** These rooms are used by Kristatos and his party and guests. The room's occupant is noted on the diagram.

**Kristatos' Office (M):** In this room are Kristatos' desk, telex, a phone with three outside lines (and conference capability). Lisl's note is lying on the desk. There is a patio leading off the office; the sliding doors are identical to those on the Terrace.

**Library/Den (N):** Here there are shelves of books and a few easy chairs. Kristatos brings only his most important business associates or trusted friends here.

Par Kristatos's Office, il faut entendre le bureau de Dr. No. Le premier jour, le Dr No sera présent dans son bureau, en train de supprimer tous les fichiers de son ordinateur portable (toutes les informations fournies par Derval ont été transmises à la base du Caire). Dans la corbeille à papier, les PJ pourront trouver, sur un Jet de PER au FD : 3 réussi, des papiers qui ont été passé au broyeur. A un PJ qui voudrait déchiffrer la note, il faudra répondre qu'il faut réussir un Jet de Cryptographie au FD : 5 (pour recoller les morceaux et déchiffrer le message qui est codé) et que la Base de Temps est donc d'une heure, les PJ n'ont donc pas le temps sur place, mais ils pourront s'amuser après.

La note en question est une correspondance entre un certain n°5 et un n°2, le n°5 (Dr. No) affirmant que l'opération se déroule comme convenu, le sujet ayant donné toutes les informations nécessaires. N°5 affirme qu'il sera de retour en Egypte, d'ici deux jours. Le ton est assez froid, il y a un PS, dans lequel N°5 affirme qu'il est inconcevable que n°2 puisse courtiser la sœur du sujet et qu'il en référera au n°1 à la première occasion.

Si les PJ ont suivi l'un ou l'autre grâce à un traceur, Vargas ou Fiona Volpe pourront occuper une des chambres à votre convenance.

## BASEMENT

**Salle de Torture (O) :** C'est là où le Dr. No a interrogé François Derval. Que ce soit le premier jour ou le deuxième jour, on peut y trouver son cadavre.

**Garage (P) :** On peut y trouver deux « snowmobiles »

**Hangar (Q) :** On peut y trouver des skis, des pistolets mitrailleurs SPECTRE, des Glock 17 et suffisamment de munitions pour toutes ces armes.

## POURSUITE EN SKI

**CVS :** Indifférent

**Musique :** Bond 77 (*The Spy Who Loved Me*)

Cette séquence est totalement facultative ; si vos PJ ont déjà pas mal morflés avec les séquences précédentes, vous pouvez passer outre cette scène, mais si vous sentez qu'ils sont prêts pour un petit challenge...

Lorsque les PJ partiront du Chalet, ils croiseront un hélicoptère Agusta Westland AW101 (le même que dans Skyfall, à la fin).





## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Dans cet hélicoptère se trouvent l'équipe de relève des Gardes du SPECTRE qui vont occuper le chalet, une fois le Dr. No et son équipe partis.

Les PJ skiant bien trop près du chalet pour le goût du pilote de l'hélicoptère, celui-ci va larguer un certain nombre de Gardes, à ski, qui vont poursuivre les PJ

Le nombre de Gardes va dépendre du groupe :

- 4 Gardes du SPECTRE, en cas de Groupe Faible
- 6 Gardes du SPECTRE, en cas de Groupe Équilibré
- 8 Gardes du SPECTRE, en cas de Groupe Fort

La Poursuite commence à Distance Moyenne ; à noter qu'un PJ qui n'aurait pas le Champ d'Expérience Ski devra effectuer tous ces Jets d'Agilité avec un MP de -3. Toute personne qui skie sans bâton, subit un malus de -1 au FD (un personnage qui tiendrait une arme, est considéré comme skiant sans bâton). Il faut d'ailleurs un round complet pour se débarrasser des bâtons et dégainer son arme, durant ce Round, le personnage ne peut tenter qu'une manœuvre de Fuite/Poursuite avec un malus de -2 au FD ; Les Gardes du SPECTRE ne dégaineront leurs armes que s'ils sont à Distance Proche des PJ. Chaque tir se fera avec un malus de -2 au FD. Si les PJ conduisent une « Snowmobile » empruntée au Chalet, ils gagneront le double de Distance en cas de réussite à un Jet de Fuite/Poursuite (i.e., au lieu de gagner 3 Distances sur une QR : 2, ils en gagnent 6). Enfin dernier point, la manœuvre de Demi-Tour est impossible à Ski

Characters or NPCs who get a QR of 4 on any Safety roll have lost one ski pole. To retrieve it, they must stop for a round and pick up the pole. Any character or NPC who loses both poles incurs a -1 EFM on all Chase maneuver rolls. Once the poles are gone, the character will lose a ski on a QR 4, incurring an additional -2 EFM.

## OBSTACLES

During each chase round, there is a 15% chance of encountering an obstacle. At the beginning of the round, the character gets a PER roll. If successful, the player is told about the obstacle and its EFM before the bidding takes place. If he fails the PER roll, the player is told of the obstacle after the bidding is over and the EFM is applied to the bid EF. Both parties in the chase must perform a Trick maneuver to avoid an obstacle and continue the chase.

Listed below are some of the obstacles that might be found during the ski chase. After each obstacle is the EFM





which is applied to the Trick maneuver roll. (If the character does not choose to attempt the Trick maneuver, he must instead drastically reduce his speed, and the range automatically becomes Close.)

**For example:** If the current bid is an EF of 5, and the characters must attempt to avoid the restaurant (which gives an  $-2$  EFM) then they must perform a Trick maneuver at an EF of 3. If they fail in the maneuver, any damage is taken at the modified EF.

OBSTACLE	EASE FACTOR MODIFIER
Copse of trees	(0)
Copse of trees (ambush)	(0)
Restaurant	( $-2$ )
Chalet	( $-2$ )
Bob Sled Run	(Special, see below)
Ski Jump	(Special, see below)

**Copse of Trees:** The character and pursuers are about to pass through a copse of trees. Anyone failing the Safety Roll will incur damage a wound level greater than indicated on the chart. If there is no opponent at Close Range, the character can choose to leave one of his ski poles stretched between two trees along the ski trail. This places an additional  $-1$  EFM to the Trick maneuver. The first pursuer to pass through the copse of trees after the character will be knocked off his skis and be out of the chase.

**Copse of Trees (Ambush):** Same as above. Except that on the other side of the copse is a motorcyclist or skier



with a ready weapon. Make a Draw roll. If the NPC wins the Draw, he will go first and fire at the character at Close Range. If the character wins, go to a new round or, if the player wishes, he can make a second Trick maneuver roll at the bid Ease Factor. If the Trick is successful, the character has spun around, knocking the gun out of the NPC's hand. The NPC will have to spend two rounds retrieving his weapon.

**Restaurant:** Directly ahead of the character is a chalet-style restaurant with outdoor terrace dining. A successful Trick maneuver means the character skied off the sloped roof, across a buffet table and past the restaurant.

**Chalet:** A chalet is ahead. A successful Trick means the character has skied off the roof and landed perfectly.

Ne tenez pas compte des obstacles « Bob Sled Run » et « Ski Jump ». Chaque obstacle ne peut arriver qu'une seule fois.

## RETOUR AU BERCAIL

**CVS :** Indifférent

**Musique :** *Blunt Instrument (Casino Royale)*

Une fois que les PJ seront allés au bout de leur enquête (ce qui peut donc signifier soit dès la sortie d'Optolaser le premier jour, si les PJ n'ont aucune piste, soit jusqu'à la visite du Chalet si les PJ ont réussi à trouver sa localisation), ces derniers seront contactés par Moneypenny, qui les informera que M souhaite les voir immédiatement et qu'ils doivent prendre le prochain vol pour Londres.



## B] Londres – Royaume-Uni



**Note :** Un joueur qui aurait été absent pour les événements de Lausanne peut facilement réintégrer l'aventure à ce stade. Ce personnage aura tout simplement suivi une autre piste que les autres PJ et aura été réquisitionné au même moment.

### HEATHROW

**CVS :** 2-3

**Musique :** *New Digs (Skyfall)*

Quelque part entre le Jour 2 et le Jour 3, les PJ devraient se poser à l'aéroport d'Heathrow. Une fois passées les formalités, ils pourront constater que le chauffeur de M les attend, avec une pancarte « Universal Export » à la main. Les PJ pénétreront alors dans une grosse BMW X5 où les attend M.

Une fois en route, M procédera à un rapide débriefing des agents. Selon ce qu'ils ont accompli (ou pas), les PJ pourront refaire un Jet de Charisme pour améliorer leurs relations avec M.

M leur expliquera la chose suivante :

*« Il y a eu un développement dans notre affaire. Un agent du SPECTRE. Il nous a contactés, il y a quelques heures par l'intermédiaire d'un de nos fixers. C'est une sacrée aubaine, nous n'avons jamais réussi à capturer un membre de l'organisation et celui-ci était plutôt haut placé dans la chaîne alimentaire. Seul petit soucis, notre homme ne veut parler qu'à James Bond »*

*« Nous avons donc sorti Bond du trou où il pourrissait. Je vous ai fait revenir de Suisse, car je veux que ce soit vous qui chaperonniez Bond et personne d'autres »*

Les PJ arrivent alors à Thames House, QG du MI5.

### THAMES HOUSE

**CVS :** 2-3

**Musique :** *Voluntary Retirement (Skyfall)*

Une fois à Thames House, les PJ sont amenés dans une salle très austère avec un miroir sans teint. Sont déjà présents : Tanner, C (l'homologue de M pour le MI5), son aide de camp et un représentant du Special Branch.

Les PJ peuvent effectuer des Jets de Charisme pour Tanner et C.





## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Un Jet de Perception au FD : 6 (8 si le PJ a le Champ d'Expérience Psychologie) révélera qu'il existe une tension forte entre les gens du MI6 d'une part et ceux du MI5 et du Special Branch de l'autre, les seconds considérant que les premiers viennent manger sur leur plate-bande.

Derrière la vitre sans-teint, un homme est assis, attaché à une chaise. L'homme est maigre, barbu, les PJ ne le reconnaissent pas tout de suite, mais il n'est pas nécessaire de réussir un Jet de Perception pour réaliser qu'il s'agit de James Bond.

La « récupération » du Comte Lippe est prévu pour le début du Jour 4, dans le temps qui les sépare de cette échéance, les PJ vont passer leur temps dans des briefings en alternant avec également des périodes de repos. A l'issue de ces briefings, les PJ sauront les choses suivantes :

*« Le Comte Lippe est complètement inconnu des services de sécurité, on ne sait même pas s'il est réellement Comte, l'existence du vrai Comte Lippe remonte à la fin du XVIIIème siècle et ses origines étaient allemandes, or l'homme qui a contacté les services secrets avait un fort accent italien. Il n'existe aucune photo du Comte. »*

*L'homme est prêt à se rendre, mais il a certaines exigences. Primo, il n'acceptera de traiter qu'avec l'agent James Bond, il ignore apparemment les déboires de l'ancien 007, mais afin de ne pas effrayer l'oiseau, il est prévu de « faire comme si ». Bond a accepté jouer cette comédie en l'échange d'une amélioration de ses conditions de vie carcérales. Secundo, Bond devra être présent, seul, sur l'équivalent d'un bateau mouche remontant la Tamise, demain à 11h. Lippe contactera Bond et lui dictera ses conditions. Bond devra essayer de faire durer la conversation afin que les membres du MI5 puissent localiser l'appel et appréhender l'individu. Votre rôle consiste simplement à garder un œil sur Bond et à veiller qu'il ne s'échappe pas ».*

## TAMISE

**CVS :** 0-1

**Musique :** Tennyson (Skyfall)

Pour cette séquence, les PJ sont équipés de radio-portatives (avec l'oreillette, comme dans Skyfall), qui leur permettent d'être en relation avec James Bond et toute l'équipe composé de M, T, C et les gars du Special Branch.

*« Le matin, du 4<sup>ème</sup> jour de votre enquête, vous embarquez sagement sur le bateau de 11h avec une escouade de Japonais tout frémissants de l'obturateur et quelques provinciaux qui poussent des cris, comme s'ils étaient encore dans leurs champs. A quelques mètres de vous, James Bond est installé. »*

*Dans votre oreillette, vous pouvez entendre son téléphone sonner.*

- *Allo ?*
- *Monsieur Bond, ravi de faire enfin votre connaissance, vous savez que vous êtes une sorte de légende, pour les membres de mon organisation*
- *Je suis ravi de l'apprendre*
- *S'il vous plaît, Monsieur Bond, afin que je puisse vous visualiser, ramener le bras sur la tête et dites bonjour aux pigeons.*

*Bond s'exécute*

- *Un grand merci, Monsieur Bond, je vous aperçois*

*Un grésillement se fait entendre dans l'oreillette, puis Collins, un des agents du Special Branch déclare « C'est bon, on commence la recherche, tenez-le le plus longtemps possible »*

Il va falloir maintenant accrocher Lippe afin qu'il reste le plus longtemps au téléphone, cela va se passer de la façon suivante :

- *Faites des Jets de Perception pour Lippe contre la célébrité des PJ afin de savoir s'il les connaît, notez les résultats*



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

- Faites des Jets de Perception pour Lippe avec une base de 1/2 au FD et en tenant compte de la Discrétion des PJ, afin de voir s'il remarque les PJ

Si le résultat du Jet de Perception contre la Célébrité des PJ donne « O », et que Lippe les repère, les PJ seront grillés

Si les PJ sont grillés, Lippe déclarera :

*« Je vous avais demandé de venir seul, Monsieur Bond, vous n'êtes pas l'homme d'honneur que j'imaginais, the deal is off. »*

*« Et il raccroche »*

Si les PJ ne sont pas grillés à ce stade, Bond devra réussir un Jet de Persuasion pour garder Lippe au bout du fil. Les relations avec Lippe sont amicales. Si le résultat de la Persuasion est un « O » ou un « ? », Bond aura réussi à le tenir assez longtemps, et sinon, non seulement Bond n'aura pas réussi à le faire tenir, mais en plus Lippe ne voudra plus se rendre aux autorités.

Si le résultat est « ? » ou « O », alors Collins déclarera :

*« C'est bon, il est fait aux pattes, il est sur Granborough Road, il doit s'être branché sur la CCTV, car il ne peut pas voir ce qui se passe sur la Tamise... Grâce à la CCTV, on a réussi à avoir une photo du gars, mais bon, du coup, on n'a personne sur le secteur, c'est à vous de le choper ».*

Les PJ recevront alors sur leur portable une photo du Comte Lippe

Quoiqu'il arrive, après la conversation téléphone, James Bond profitera que le bateau passe près des quais pour sauter par-dessus bord et prendre la fuite.

Si les PJ ignorent la localisation de Lippe, ils se lanceront sans doute à sa poursuite, mais s'ils le savent, un choix cornélien s'offre à eux : Poursuivre Bond, ou Lippe.

## A LA POURSUITE DE BOND

**CVS :** 0-1

**Musique :** Enquiry (Skyfall)

Commencez par effectuer un Jet de Sixième Sens au FD : 5 pour le PJ qui poursuit Bond :

- En cas de QR : 1, la Poursuite commence à Distance Proche
- En cas de QR : 2, la Poursuite commence à Distance Moyenne
- En cas de QR : 3, la Poursuite commence à Distance Longue
- En cas de QR : 4, la Poursuite commence à Distance Très Longue
- En cas d'Échec, la Poursuite commence à Distance Extrême

Si l'un des PJ se lance à la poursuite de Bond, M lui demandera via la radio de capturer Bond si possible, mais qu'il a l'autorisation de le tuer s'il n'y a pas d'autres moyens, il ne doit pas s'enfuir.

A noter que James Bond, disposant d'une radio, aura également l'information.

- Utilisez la table de « Poursuite à Pied dans une Ville » pour gérer les événements pendant deux Rounds.
- Si les PJ n'arrivent pas à arrêter Bond au cours de ces deux Rounds, Bond pénétrera dans un immeuble de bureaux et s'engouffrera dans un ascenseur.
- L'ascenseur permet à Bond d'accentuer la distance le séparant du PJ de trois rangs pendant deux Rounds, le PJ doit réussir des Jets d'Agilité au FD : 5 pour rattraper la distance. Le PJ n'a aucun moyen d'arrêter Bond si la poursuite passe à Distance Proche à la fin du premier Round.
- A l'issue du second, si la distance est Proche, les personnages rentreront directement en phase de combat (pour simuler le fait que le PJ attende Bond à la sortie de l'ascenseur). A toute autre distance la poursuite continue).





## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

- Les personnages passent un Round à se poursuivre dans les couloirs (FD : -1, en raison du monde). A l'issue de ce Round, Bond s'engouffre dans un bureau, passe par la fenêtre et tente de monter sur le toit (Jet d'Alpinisme au FD : 5, une chute résultant en la mort du personnage).
- La poursuite continue alors sur les toits pendant trois Rounds. A la fin de chaque Round, les personnages doivent tenter un Jet d'Agilité dont le FD est égal à  $1D6/2 + 3$ .
- A la fin des trois Rounds, Bond tentera de rejoindre le sol grâce à une échelle (Jet d'Agilité au FD : 7). La poursuite se termine alors dans la rue.

## SE RENDRE A GRANBOROUGH ROAD

**CVS :** 0-1

**Musique :** *Enquiry (Skyfall)*

Pour se rendre à Granborough Road à temps pour attraper le Comte Lippe, les PJ vont devoir réussir un Jet d'Agilité au FD : 5.

- Si le résultat de ce Jet est une QR : 4 ou un Echec, alors les PJ arriveront trop tard.
- Si le résultat de ce Jet est une QR : 3 ou mieux, les PJ arrivent à temps.
- Si un PJ a réussi le Jet avec une QR : 3 ou mieux et que le ou les autres ont fait une QR : 4, dans ce cas les PJ les plus lents arriveront un Round après, et deux Rounds si les PJ ont fait un Echec.

## SI AU MOINS UN PJ ARRIVE A TEMPS

**CVS :** 0-1

**Musique :** *Granborough Road (Skyfall)*

Au moment où les PJ arrivent à Granborough Road, ils pourront apercevoir le Comte Lippe et au même moment voir une Mercedes déboulée. A bord du véhicule, des Agents du SPECTRE ont été chargés de récupérer le Comte. Qui est à bord de la Mercedes va dépendre de la Force du Groupe :

- En cas de Groupe Faible : Vargas
- En cas de Groupe Equilibré : Vargas et Fiona Volpe
- En cas de Groupe Fort : Vargas, Fiona Volpe et deux Agents

Au moindre signe des PJ pour empêcher le rapt et une fusillade va commencer. Il faudra deux Rounds à Fiona Volpe pour récupérer son M16 dans le coffre, durant ce temps, elle est considérée comme couverte aux 2/3.

Au quatrième Round, une Aston Martin (soit la DB9, si les PJ sont au nombre de deux, soit la Rapide, s'ils sont plus nombreux) va également débouler. Elle est pilotée à distance par Q. Q va essayer de d'apporter un coup de pouce aux PJ.

Pour se faire il va utiliser les Mitrailleuses de l'Aston contre les Agents du SPECTRE. En conséquence, il a droit à un tir contre chaque PNJ, tir qu'il effectue avec sa compétence Electronique (Chance de Base : 27).

Une fois débarrassé des opportuns, les PJ pourront récupérer le Comte sans autres difficultés

## SI LES PJ ARRIVENT TROP TARD

**CVS :** 0-1

**Musique :** *The name's Bond, James Bond... (Casino Royal)*

Alors que les PJ courent vers Granborough Road, ils seront alertés par Collins :

« Bon sang, grouillez-vous, une Mercedes vient de débouler et je n'arrive pas bien à voir, mais quelqu'un essaye de s'emparer de notre gars... Grouillez-vous, mais grouillez-vous !! »

Au moment où ils arrivent sur Granborough Road, ils pourront voir une Mercedes gris métal partir sur les chapeaux de roue



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

« Merde, merde, on l'a paumé, on l'a paumé », hurle Collins

La voix de Q se fait entendre :

« Not to worry, Mr. Collins... »

Et une Aston Martin (soit la DB9, si les PJ sont au nombre de deux, soit la Rapide, s'ils sont plus nombreux), se garent à leurs côtés.

La portière s'ouvre, à l'intérieur personne.

« Et bien qu'est-ce que vous attendez, montez à bord et attrapez les Bad Guys »

Utilisez la Fiche de Poursuite en Ville. La poursuite commence à Distance Moyenne. Q restera en contact avec les PJ et s'ils esquintent la voiture, ils auront droit à des remarques acerbes de son « propriétaire ».

Attention, comme vous pourrez le lire sur les annexes, la Mercedes du SPECTRE est également modifiée.

## SI LE SPECIAL BRANCH N'A PAS PU REPERE LIPPE

**CVS :** 0-2

**Musique :** *New Digs (Skyfall)*

Si Lippe a reconnu les PJ ou que Bond n'a pas réussi à convaincre Lippe de rester au bout du fil assez longtemps, les PJ vont se retrouver bredouiller.

La bonne nouvelle, c'est que si la conversation sur le bateau a tourné court, les gens du SPECTRE n'auront pas eu le temps de kidnapper le Comte.

Officiellement, les PJ devraient donc rentrer au QG, leur affectation ne leur permettant pas d'enquêter sur le territoire de Grande Bretagne. Mais arguons du fait que les PJ voudront certainement remettre la main sur le Comte. S'ils demandent une quelconque permission à M pour enquêter, M dira qu'il ne veut rien savoir, mais d'un ton qui laisse penser, qu'il encourage les agents à enquêter, sans qu'il puisse sanctionner.



**Y**ou are going to do some investigating amidst the members and around the hangouts of the local underworld.

**D**raw 1D10+3 Action Cards. Place the first card face up in the Base Number Box. Its Action Number is the Base Number for this event. Place the rest of the cards face down in Box A. Continue through the following steps:

1) Roll 1D10. Consult the following table to determine the appropriate skill:

- 1: Charisma
- 2: Cryptography
- 3: Disguise
- 4: Gambling
- 5: Interrogation
- 6: Local Customs
- 7: Lockpicking/Safecracking
- 8: Pickpocket
- 9: Seduction
- 10: Stealth

2) Using the Skill rolled from the table above, determine the Ease Factor modifier. Turn over the top Action Card in Box A. Subtract its Action Number from the Base Number and consult the table below:

- 0 = +1 Ease Factor modifier
- + or - 1 = 0 Ease Factor modifier
- + or - 2 = -1 Ease Factor modifier
- + or - 3 = -2 Ease Factor modifier
- + or - 4 = -3 Ease Factor modifier
- or more

3) Repeat Steps 1 and 2 for each card in Box A; keep track of your Quality Results for each roll. A failure counts as 5.

4) When there are no more cards, add together all your Quality Results and divide by the number of cards you played (not counting the Base Number Card) to determine the average. Compare the result with the following table to determine the results of your investigations; round your average down:

Lorsque l'on parle d'une « Action Card », on parle en fait d'une carte à jouer et l'« Action Number » représente sa valeur faciale.

Si un joueur tire :

- un Valet, il devra retirer une carte dans la pioche, mais gagnera 2 Points de Célébrité
- une Reine, il devra retirer une carte dans la pioche
- un Roi, il devra retirer une carte dans la pioche, mais gagnera un Point d'Héroïsme

C'est le PJ qui est le plus fort dans la Compétence qui réalise le Jet.

Si le résultat expliqué en (4) est de :



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

- 1 à 1,5 : En une heure, les PJ auront trouvé ou est Lippe. Ce dernier est au Bristol, sous le faux nom de Francesco Lupino.
- 2,6 à 3,5 : En deux heures, les PJ auront trouvé ou est Lippe. Ce dernier est au Bristol, sous le faux nom de Francesco Lupino.
- 3,6 ou plus : Cela leur aura pris 4 heures, mais, bredouilles, les PJ n'ont qu'à rentrer au QG.

## LE BRISTOL

**CVS :** 1-3

**Musique :** *Enquiry (Skyfall)*

Si les PJ se rendent au Bristol : Pour cette partie, il sera utile de disposer du supplément « Thrilling Locations », si les PJ doivent interagir avec de membres du staff de l'hôtel, ces derniers tomberont sur Felicia Delacroix (p. 55 du supplément)

La version britannique de Michel Marsac (p. 57 du supplément), ici Edward Bishop

Les PJ peuvent en profiter pour se rendre à la chambre de Lippe, encore faut-il savoir, qu'il s'agit de la 224. Un jet de Crochetage des Serrures est nécessaire pour ouvrir la porte.

Lippe est à l'intérieur.

Les PJ devraient avoir un peu de temps pour interagir avec lui, avant qu'on ne frappe à la porte : « Room Service »

Les PJ peuvent tenter un Jet de Sixième Sens au FD : 5, s'il est réussi, les PJ pressentirons un danger imminent, ils auront un Round pour se préparer à l'assaut.

En cas d'Echec, les PJ ne pourront empêcher Lippe d'aller ouvrir la porte, il confirmera au passage qu'il a bien commandé une collation. Vargas entrera avec un plateau, arrivé au niveau de la « Dining Table », il dégainera son Mauser et tirera sur les agents. Les PJ ne pourront rien tenter s'ils ont raté le Jet de Sixième Sens.

En fonction de la force du Groupe, d'autres ennemis pourront intervenir, ils entreront par la porte d'entrée le round suivant le premier coup de feu tiré par les PJ :

- En cas de Groupe Faible : Vargas est seul
- En cas de Groupe Equilibré : Vargas et Fiona Volpe
- En cas de Groupe Fort : Vargas, Fiona Volpe et deux Agents

## CONCLUSION DES EVENEMENTS LONDONNIENS

**CVS :** 0-2

**Musique :** *Enjoying Death (Skyfall)*

Les événements qui vont suivre, vont varier, en fonction de ce qu'auront réussi les PJ. Si les PJ ont réussi à ramener le Comte Lippe, les PJ auront le droit de l'interroger (+2 au FD si le PJ a le Champ d'Expérience Psychologie). Si aucun n'a cette compétence, ou si les PJ ne le souhaitent pas, c'est un petit gars du Special Branch qui s'y collera (Chance de Base en Interrogatoire : 20).

Prenez en compte le Temps de Base qu'il faut pour réaliser un Interrogatoire : 18h, sachant qu'il sera 15h, à peu près, le Jour 4 quand les PJ seront sur le pied de guerre.

En cas :

- d'Echec : Lippe ne dira rien
- de QR 4 : Lippe révélera que le missile SS18 se trouve dans leur base en Egypte. La localisation de cette base est un des secrets les mieux gardés du SPECTRE et même lui, ignore ou elle est située.
- de QR 3 : Lippe dira en plus que l'homme du SPECTRE en charge de l'opération est un dénommé Emilio Largo, en apparence, un riche homme d'affaires qui possède une villa au Caire qu'il a baptisé Palmyra.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

- de QR 2 : Lippe dira en plus que Largo est secondé par l'expert en physique nucléaire de l'organisation, un dénommé Dr. No. Il s'agit là d'un sinistre individu, mutilé par ses expériences, ses mains ont été remplacées par des prothèses en métal et il doit constamment porter un masque pour pouvoir respirer.
- de QR 1 : Lippe dira en plus qu'il a appris qu'une troupe d'élite de Spetsnaz, mené par un certain Colonel Gogol est actuellement au Caire pour contrecarrer les plans du SPECTRE

Il n'est pas impossible que les PJ aient capturé Vargas et/ou Fiona Volpe. Un interrogatoire peut également être tenté. Ils sont au courant des mêmes choses que Lippe, sauf en ce qui concerne la QR : 1.

Les PJ n'ont peut-être pas attrapé Lippe, mais ils disposent peut-être de la note déchirée, récupérée dans le bureau du Dr. No, dans le chalet à Lausanne. Si les PJ n'ont pas déchiffré la note, le Service Q s'en chargera.

Quoiqu'il en soit, à l'issue des interrogatoires ou s'il n'y en a pas, à 17h, les PJ seront convoqués par M pour un nouveau briefing. Ce dernier pourra prendre des tournures très différentes selon les actions des PJ.

En premier lieu, si les PJ n'ont pas réussi à identifier Anya Amasova, dans les locaux d'Optolaser, la description que les PJ auront donnée de l'agent soviétique permettra au service fichier de déterminer que Raphaëlle Ivanova est en réalité l'Agent XXX du FSB. Si les PJ ignorent la raison pour laquelle XXX était présente sur les lieux, M spéculera sur le fait qu'il ne peut s'agir là d'une coïncidence.

Si les PJ ont piraté le système informatique d'Optolaser, la Section informatique & Electronique du Service Q aura déchiffré les données que les PJ ont subtilisées chez Optolaser. Apparemment, l'optique de pointe ne serait qu'une couverture, Optolaser travaille sur des projets militaires gouvernementaux. Une cellule « noire » travaille apparemment sur des procédés de camouflage radar et visuel, ce qui inquiète fortement M, quand un missile nucléaire est perdu dans la nature. Le SS18 est un vieux coucou que n'importe quel pays de l'OTAN peut détecter et intercepter à temps, mais M pense que SPECTRE a trouvé la parade avec le procédé d'Optolaser. »

Si les PJ ont ramené la note de Lausanne M affirmera que ce bout de papier reconstitué, est une véritable trouvaille, M ignore comment ce n°5 a pu être aussi négligeant. D'après cette note, l'opération est menée depuis l'Egypte, il est fait mention d'une liaison que le n°2 aurait avec la sœur du sujet. Il ne faut pas être sorti d'Oxford pour comprendre que le sujet est François Derval. A partir de là, il était facile de retrouver qui est l'amant de la sœur de François Derval. Or l'homme en question est un certain Emilio Largo, un ancien mafieux, reconverti en riche homme d'affaires, philanthrope, qui, comme par hasard, possède une villa au Caire, baptisée Palmyra. Vous pouvez à ce moment remettre la fiche de Largo aux PJ

Si l'interrogatoire de Lippe, Vargas ou Volpe a pu donner quelque chose, voici les points que M pourra aborder :

- QR : 4 : Le Missile est en Egypte, c'est la prochaine destination des PJ
- QR : 3 : L'opération serait menée par un certain Emilio Largo, un ancien mafieux, reconverti en riche homme d'affaires, philanthrope, qui, comme par hasard, possède une villa au Caire, baptisée Palmyra. La priorité des PJ est d'enquêter sur lui ».
- QR : 2 : Largo est aidé dans sa tâche par un certain Dr. No Le MI6 n'a rien sur lui, ce qui est étonnant, car le MI6 se vante d'avoir une fiche détaillée sur tous les spécialistes de la physique nucléaire du globe et un tel spécialiste avec des prothèses en métal en guise de mains, et un masque pour respirer, c'est difficile de passer à côté. »
- QR : 1 (sur Lippe seulement) : Les Russes semblent suivre la même piste que le MI6. M connaît ce Gogol, un nostalgique de l'URSS. Le MI6 a également un dossier sur lui, que vous pouvez remettre aux PJ. M ne



## **James Bond 007, Le Jeu de Rôles**

comprend pas bien pourquoi ce sont les Spetsnaz qui sont sur le coup et non le FSB

M abordera également le sujet de James Bond, en résumé bien que les ordres étaient de surveiller Bond, les paramètres de la mission ont changé en cours de route. La priorité était devenue Lippe, mais si les PJ ont réussi à attraper les deux hommes, M sera aux anges. Il pestera si les PJ ont perdu Bond, et plus que ça, sera accablé si les PJ ont du l'abattre.

Si les personnages ont fait chou blanc sur toute la ligne et qu'ils ne savent plus où aller, alors M leur indiquera qu'il va les envoyer en Egypte, au Caire, car les analystes du MI6 ont estimé qu'il y avait de grandes probabilités pour que le SPECTRE ait caché le missile là bas

Dans tous les cas, 008, qui est déjà sur place, prendra contact avec les PJ. Si les PJ ne sont pas de rang équivalent, ils devront se placer sous ses ordres.

Q, leur aura laissé également un petit quelque chose. Chaque PJ se verra attribuer un gadget. A disposition, il y a : des lunettes à dispositif aveuglant, des cigarettes explosives, un « Shoe Escape Kit » et un micro de détresse, dissimulé sous le talon d'une chaussure, qui une fois activé, indiquera la localisation de l'agent au MI6. L'agent ne doit actionner ce gadget que s'il est en danger, car l'activation sera le signal pour le MI6 d'organiser une opération de secours. Il n'y a qu'un gadget de chaque et chaque PJ n'a droit qu'à un gadget.

Le matin du cinquième jour, à 6h00 G.M.T. un nouveau message vidéo du SPECTRE sera transmis aux divers gouvernements concernés. Le message détaille les modalités de paiement, mais surtout le point le plus important est que la deadline est fixée pour 5 jours plus tard.





## C] Le Caire - Egypte

**Note :** Un joueur qui aurait été absent pour les événements de Lausanne peut facilement réintégrer l'aventure à ce stade. Ce personnage aura tout simplement suivi une autre piste que les autres PJ et aura été réquisitionné au même moment.

### AEROPORT

**CVS :** 0-1

**Musique :** *A Man, A Plan, A Code (Mission Impossible – Ghost Protocol); Si poursuite : Miami International (Casino Royale)*

Il faut 6 heures porte à porte pour se rendre au Caire (décalage horaire compris). Une fois sur place, nos PJ pourront louer une voiture. De base, on leur confiera une vieille Mercedes 350 SE, mais avec un Jet de Persuasion réussi contre une Vol de 3, nos PJ pourront récupérer une Range Rover Sport.

*« Sitôt sorti de l'aéroport du Caire, vous êtes happés par la folie de cette ville tentaculaire : dix millions d'habitants qui s'échinent sous le soleil, usés par le sable roux du désert. Une foule qui monte et qui descend comme une mer, qui vous projette et qui vous porte jusqu'à une rangée de voitures réservées ou vous prenez possession de votre véhicule de location ».*

Deux événements intéressants peuvent se produire à l'aéroport :

- Le SPECTRE a des Agents sur place, chargés de vérifier si des ennemis potentiels du SPECTRE arrivent au Caire. Si les PJ n'ont encore rien fait qui ait pu éveiller les soupçons du SPECTRE, l'Agent du SPECTRE (PER : 7) devra réussir un Jet contre la Célébrité des PJ. Si ce Jet est réussi, ce même Agent aura droit à un Jet de PER au FD : 4 + la Discrétion des PJ pour les remarquer. Si les PJ ont déjà été identifiés par le SPECTRE, alors le Jet contre la Célébrité n'est pas nécessaire, on peut directement passer au deuxième Jet. Un PJ qui réussit un Jet de Sixième Sens au FD : 4 se sentira observé, ce même PJ, s'il réussit un Jet de PER au FD : 1 repèrera l'Agent en question. L'Agent ne fera rien contre les PJ à moins d'être provoqué, sinon son seul rôle est de reporter à sa hiérarchie. Si les PJ tentent quelque chose, il prendra la fuite, utilisez la table de Poursuite à Pieds dans un aéroport. Si les PJ le rattrapent et qu'ils arrivent à l'empêcher de se suicider (ce qui se résout par un Jet de Dégainé), l'Agent révélera ce qu'il sait, à savoir pas grand-chose. Un des pans principal de l'opération du SPECTRE se déroule au Caire, sa mission consiste à surveiller les allers et venues à l'aéroport. Il reporte à Emilio Largo.
- Anya Amasova sera présente sur les lieux, arrivant de Lausanne. Les PJ peuvent la repérer en réussissant un Jet de Perception au FD : 7 (1 + sa Discrétion). S'ils la confrontent, elle dira aux agents qu'elle ne peut parler ici, mais qu'ils se rendent à l'adresse qu'elle griffonnera sur un bout de papier.



## HOTEL RAMSES HILTON

**CVS :** 0-1

**Musique :** *Welcome to Baku (The World is not Enough) ; Si combat : Stairwell Fight (Casino Royal)*

Le MI6 aura réservé pour les PJ, une chambre à l'hôtel Hilton du Caire. Les PJ seront accueillis à la réception par Lars Nilgren. Nilgren est un cocaïnomane, à la solde du plus offrant et le plus offrant en ce moment, c'est le SPECTRE.

Si les PJ ont été grillés par le SPECTRE à l'aéroport, Nilgren reconnaîtra immédiatement les PJ et préviendra son contact. Brett Glendale (008) a laissé un message à l'attention des PJ, en laissant ce message, il se peut qu'il est lui-même été grillé par Nilgren, dans la mesure où le SPECTRE a diffusé des photos des agents les plus connus des divers services de sécurité, avec pour consigne de joindre le SPECTRE. Nilgren doit donc faire un Jet de PER contre la célébrité de Glendale, si le résultat est « ? » ou « O », il faut considérer que les PJ sont grillés.

Le message laissé à l'attention des PJ sera laconique : « Retrouvez-moi au bar ».

Brett sera au bar quand les PJ s'y rendront. Il aura une petite valise (et une seule) avec tout l'équipement des PJ que ces derniers n'ont pu prendre avec eux à l'aéroport (i.e. les armes ayant une caractéristique de Dis supérieur à -2).

Les PJ et 008 vont pouvoir ensuite établir un plan d'action.

### **Piste 1 :** Aziz Fekkesh.

Aziz Fekkesh un membre des Services Secrets Egyptien. Il dit détenir des informations sur le SPECTRE et doit une faveur à 008. Si les PJ sont suffisamment nombreux, affirmera que Fekkesh ne veut pas être vu avec lui, car celui-ci est trop bien connu par ses propres services et sans doute par le SPECTRE. Si les PJ ne sont pas très nombreux, il se rendra au rdv, accompagné ou non d'un ou plusieurs PJ.

Le rendez-vous est fixé à 15h (15h00 le jour même si les PJ arrivent le matin, ou le jour suivant, sinon).

### **Piste 2 :** Le Colonel Gogol

Les PJ peuvent avoir connaissance de la présence de Gogol, soit grâce à l'interrogatoire du Comte Lippe, soit par Anya Amasova. Si c'est Amasova qui les a mis au courant, les PJ auront l'adresse, sinon, ils devront enquêter pour la découvrir.

### **Piste 3 :** Dominique Derval & Emilio Largo

Si Emilio Largo a été identifié par les PJ comme l'un des protagonistes principaux du plan du SPECTRE, 008 sera au courant et il aura mené sa petite enquête sur l'individu. Celui-ci organise une fête pour l'anniversaire de sa dernière conquête, Dominique Derval. 008 est réticent à y aller, car il pense être connu du SPECTRE, mais les PJ pourraient tenter leur chance à cette occasion. Par le biais de l'ambassade, 008 a réussi à obtenir des invitations pour les PJ qui devront donc agir comme des représentants de l'ambassade. Si les PJ sont arrivés le matin même, la fête sera programmée pour le soir du même jour, si les PJ arrivent en cours de journée, la fête sera programmée pour le lendemain soir.

Mais avant la fête, 008 proposera une piste intéressante, aborder Dominique Derval, et tenter de la ramener à la cause du MI6. Glendale a fait sa petite enquête, elle déjeune tous les midis au Mojave Club et passe une partie de l'après-midi au bord de la piscine. De façon assez intéressante d'ailleurs, car Palmyra dispose de sa propre piscine, mais Dominique Derval semble vouloir « s'échapper » de cette villa.

Les PJ peuvent sont libres de choisir de suivre une piste, ou de se répartir pour en suivre plusieurs.

Par ailleurs, les PJ seront sans doute amenés à passer une nuit à l'hôtel. Si les PJ ont été grillés, Vargas et des Agents du SPECTRE tenteront de les éliminer. Il y a un moyen d'éviter cela, un PJ pourra tenter de séduire une Créature de Rêve (Vol : 3) au bar de l'hôtel. A noter que Sylvia Trench est présente sur les lieux. Si elle passe la nuit avec un PJ, elle leur apprendra qu'elle est invitée le



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

lendemain, pour une fête se déroulant dans la villa d'Emilio Largo, Palmyra, fête qu'il organise pour l'anniversaire de sa maîtresse.

Le PJ ayant le plus de Points d'Héroïsme sera attaqué par Vargas. Celui-ci tentera une approche discrète (Jet de Furtivité au FD : 7), le PJ aura le droit à son Jet de Perception, si Vargas ne réussit qu'une QR : 4, mais quelle que soit la Qualité de Réussite de Vargas, le PJ aura également le droit à un Jet de Sixième Sens au FD : 4. Si Vargas réussit à être discret, il aura droit à un Jet de Combat au Corps au FD : 7 pour attraper le PJ avec son Garrot. Vargas dispose également de son Mauser dans son holster.

**Game Information:** If the wearer is successful on a Hand-to-Hand Combat roll, the victim sustains Class E damage. The victim must execute a successful release, or sustain Class E damage each Action Round at a Success Chance of 100 or the attacker's Hand-to-Hand Primary Chance at EF 5, whichever is greater.

Les autres PJ seront attaqués chacun attaqué par un Agent du Spectre, équipé d'un poignard (CD : +1 ; Dgn : +1). Ils tenteront également de prendre le PJ par surprise (Jet de Furtivité au FD : 7), le PJ aura le droit à son Jet de Perception, si l'Agent ne réussit qu'une QR : 4, mais quelle que soit la Qualité de Réussite de l'Agent, le PJ aura également le droit à un Jet de Sixième Sens au FD : 4. Si l'Agent réussit à être discret, il aura droit à un Jet de Combat au Corps au FD : 9 pour donner un coup de poignard au PJ. Les Agents ont également un pistolet, jetez un D6 et non un D10 par rapport à la fiche de PNJ des Agents du SPECTRE afin de déterminer de quel modèle il s'agit.

## PISTE 1 : AZIZ FEKKESH

### - Bâtiment des Services Secrets Egyptiens

**CVS :** 1-2

**Musique :** *Enjoying Death (Skyfall)*

008 a donc organisé un rendez-vous avec Aziz Fekkesh, le correspondant du MI6 pour les Services Secrets Egyptien à 12h00. L'immeuble de la Sécurité cairote est climatisé à la palme et à l'huile de coude, ce qui rend l'attente toute aussi caniculaire qu'à l'extérieur, en plein soleil. Aziz Fekkesh est un officier plein de talent et recommandé par le MI6, mais il semble bougrement pris.

Les PJ ont le temps de lire trois fois les pages sportives de *Le Caire Soir*, avant que l'officier ne les fassent entrer dans son bureau.

L'homme qui leur fait face, affalé sur un bureau d'acajou, est tout en sueur, passant son temps à s'éponger le front avec son mouchoir en tissu.

*« Messieurs, commence-t-il en vous servant un verre de Martini chaud, des amis communs m'ont prié de vous accorder toute mon aide, que puis-je pour vous ? »*

Si les PJ réussissent un Jet de Sixième Sens au FD : 2 (5, si le PJ a le Champ d'Expérience Psychologie), vous pourrez leur livrer l'information suivante :

*Quelque chose vous choque dans l'attitude d'Aziz Fekkesh : trop de sollicitude, d'empressement à vous écouter et en même temps l'impression qu'il connaît déjà ce que vous croyez lui apprendre*

Aziz Fekkesh affirmera les choses suivantes :

*« Chers amis, je crois que je peux vous venir en aide, mes hommes ont entendu parler de ce SPECTRE, à vrai dire, des rumeurs sans plus. Mais ce soir un informateur va sans doute m'en dire davantage. Voulez-vous venir avec moi ? »*



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

*« Et bien, alors, mettons à 17 heures, à la Citadelle ; un endroit très pittoresque, vous verrez. Mon homme sera dans le coin »*

Si les PJ pensent à mettre un micro dans le bureau de Fekkesh, ils pourront entendre ce dernier converser au téléphone. Il est question d'espions anglais qui sortent à l'instant ! Et d'un piège qui fonctionnera à merveille ! Et d'une Mercedes blanche qui attendra en face de la Citadelle, ce soir 19h pour les amener à Palmyra ou ils seront interrogés.

### - Citadelle & Cité des Morts

**CVS : 0**

**Musique :** *Grand Bazaar, Istanbul (Skyfall)*

L'air est saturé de sable et de poussière, râpeux comme une chape de plomb. Les PJ font face à la porte principale de la Citadelle, non loin de la Cité des Morts, le seul cimetière-bidonville.

Si les PJ décident de ne pas se rendre au rendez-vous, Fekkesh attendra un bon moment, puis partira à Palmyra

Les PJ gravissent lentement la pente jusqu'au puits de Jacob, lieu de rendez-vous avec Fekkesh. Lorsque Fekkesh aperçoit les PJ, il les gratifie d'un petit geste mou. A moins que cela ne soit un discret signal, car au même moment des formes sortent de l'ombre et encerclent les PJ avec des intentions peu aimables et carrément homicides.

Il y a autant d'Hommes de Fekkesh que de PJ, en cas de Groupe Faible ou Equilibré ; en cas de Groupe Fort, ces Hommes auront 2 Points de Survie. Ceux-ci vont tenter de casser la figure des PJ. Si les PJ tentent de dégainer leurs armes, les Hommes de Fekkesh ne chercheront plus à les capturer et ils utiliseront leurs propres armes.

Lorsque les PJ se seront débarrassés des Hommes de Fekkesh, ce dernier aura disparu. Les PJ pourront apercevoir des Mercedes se garer et un nombre indéterminé d'Hommes de Fekkesh vont les prendre en chasse. Les PJ seront contraints d'escalader une petite muraille. Lisez ce qui suit (si les PJ veulent se battre, ils devront se battre contre : le double d'Hommes de Fekkesh que de PJ, en cas de Groupe Faible ou Equilibré, en cas de Groupe Fort, ces Hommes auront 2 Points de Survie.

*« Fort heureusement les murailles de la Citadelle sont entourées d'un glacis incliné, car votre saut par-dessus la balustrade aurait pu mal se terminer, à la grande joie d'un car de touristes japonais, qui confondent la poursuite avec une attraction gratuite. Derrière vous, les affreux sont en train d'égaliser votre performance, mais avec moins de grâce ! L'un d'eux bat de l'aile comme un grand corbeau déplumé.*

*A l'est de la ville, une large plaine sablonneuse et désertique s'étend jusqu'au pied des collines de Moqattan et se hérisse de dômes et de minarets : la Cité des Morts.*

*Une véritable nécropole, dont les tombeaux sont autant de refuges pour les mendiants de la ville et les populations qui ont fui la guerre de 1973.*

*Un lieu étrange où la misère la plus extrême côtoie les œuvres d'art antiques les plus précieuses, un lieu dangereux aussi. La police ne s'y risque pas sans une bonne raison et il est déconseillé aux touristes de s'y rendre seuls et passé la tombée du jour*

*A vous de jouer, deux ruelles s'offrent à vous, une à droite et une à gauche.»*

Cette poursuite est un peu particulière, cette partie est directement inspirée du Livre « Opération Méduse », mentionné en préambule. Pour toute cette course-poursuite, appliquez les règles suivantes :

- La Poursuite commence à Distance Longue
- La seule manœuvre possible est Fuite/Poursuite
- A la fin de chaque Round, les PJ pourront choisir une direction correspondant à un paragraphe. Chaque paragraphe est suivi d'un chiffre, positif, négatif ou égal à 0 ; un chiffre positif indique le nombre de Distances gagnées (ex : si la Distance est Longue, avec un +1,



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

elle passe à Très Longue) ; Le 0 ne change rien et un chiffre négatif indique le nombre de Distances Perdues.

- Si lors d'un Round, la Distance passe à Proche, allez directement au § 11.
- Si lors d'un Round, la Distance passe à Extrême + 1 ou plus, allez directement au § 12.
- Les Hommes de Fekkesh n'utiliseront leurs armes que si les PJ font de même.

Si les PJ vont à droite allez au § 8, à gauche § 2.

### § 1 (+1)

*C'est au tour de vos poursuivants d'être pris à partie par les voyous locaux : trois fantômes qui se matérialisent à la limite des tombes en ruine en brandissant des couteaux. Ils ont vite fait de rentrer dans l'ombre, mais cet incident vous vous permet de regagner quelques précieuses minutes.*

*Vous continuez tout droit (§ 3) ou vous piquez sur la gauche (§ 12).*

### § 2 (0)

*Vous enjambez fébrilement les cordes à linge, les poulets faméliques et les stèles funéraires brisées, repoussant à la diable une meute d'enfants quémandant quelques millièmes. Votre course est entravée et les autres se rapprochent ! Vite ! Devant vous : l'entrée d'un caveau (§ 9) et ce qui fut jadis une allée de cimetière (§ 10).*

### § 3 (+1)

*Poussés par l'énergie du désespoir, vous percutez un assemblage de paniers de roseaux entreposés sur des tombes frappées de l'étoile de David. Tout s'écroule dans un grand bruit de vaisselle cassée et la plainte du propriétaire monte comme une sirène dans la nuit de la Cité des Morts. Les hommes de Fekkesh vont devoir escalader une montagne de débris divers pour vous rejoindre et régler son compte à un marchand d'assiettes cassées prêt à tuer ; vous reprenez espoir. (La suite au § 12).*

### § 4 (+1)

*Le sang bat à vos tempes, votre poitrine est un vrai soufflet de forge ; vous jetez un rapide coup d'œil derrière vous. Hourra ! Les malfrats sont bloqués par un âne et son chargement, le temps qu'ils poussent la bête, vous vous engouffrez dans une chapelle copte aux trois quarts en ruine, non sans déranger une famille qui s'apprête à s'endormir entre les gisants de pierre (la suite au § 12).*

### § 5 (-1)

*Encore bravo ! Vous venez de sauter à joints dans une sorte de porcherie, un bassin d'eau saumâtre qui devait, dans sa fonction première, recueillir les eaux de pluie d'un mausolée mamelouk. Inutile de chercher sa fonction actuelle, c'est un mystère, mais les bords de marbre maculés de boue et d'excréments sont très glissants et la remontée à l'air libre vous fait encore perdre beaucoup de temps. Où aller maintenant, à gauche (§ 1), ou à droite (§ 6) ?*

### § 6 (+1)

*Mais, heureusement, la chance commence à tourner. Derrière vous un malfrat vient de bousculer un petit enfant, ce qui, dans cet endroit de misère, est un acte peu apprécié par les parents. Ceux-ci sortent d'un trou sombre pour s'expliquer avec l'écraseur d'enfants. S'ensuit une discussion, ponctuée de hurlements : les parents veulent obtenir le meilleur dédommagement ! Toujours ça de gagner pour vos affaires. Vous accélérez la cadence. (La suite au § 3).*

### § 7 (-1)

*Une espèce de vieille sorcière vous barre la route, quémandant un peu de monnaie. Voyant que vous êtes bigrement pressé, elle s'écarte, mais derrière vous, les affreux se rapprochent. Vous pouvez aller tout droit (§ 6), à gauche dans une allée (§ 5), à travers un mausolée en ruine (§ 4).*

### § 8 (0)

*Autrefois, la Cité des Morts était un cimetière immense, aux portes du Caire. Depuis la guerre de 1973, les réfugiés y sont venus s'entasser, campant parmi les tombes, arrachant un bout d'existence aux morts. Pour l'instant vous filez entre les plaques de marbre descellées et les tôles ondulées des baraquements.*

*Deux chemin : à vous de choisir, à droite (§ 2) ou à gauche (§ 7).*

### § 9 (-1)





## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

*Vous plongez dans le caveau pour atterrir, le nez dans une fange immonde. Vous perdez de précieuses minutes à gravir l'autre côté de la fosse. Par où aller, à gauche (§ 5), ou à droite (§ 1).*

### § 10 (-1)

*Un ricanement d'outre-tombe vous fait dresser les cheveux sur la tête ; surgissant d'une fosse ouverte, deux épouvantails s'avancent vers vous, tendant des mains griffues et marmonnant des suppliques et des menaces dans une langue inconnue du commun des mortels. Vous venez de réveiller les deux derniers golems de la Cité, des golems mendiants. Au secours !*

*Avec un grognement sourd, vous repoussez fébrilement les deux apparitions dans la tombe. Et c'est autant de secondes gagnées par vos poursuivants. Alors, vous foncez tout droit (§ 5) ou vous enjambez une tombe (§ 6).*

### § 11

Les PJ sont acculés par les Hommes de Fekkesh, il n'y a pas d'autre choix que de se battre. Les Hommes de Fekkesh vont tenter de se battre à mains nues, mais ils dégaineront leurs armes si les PJ font de même. Les PJ vont devoir affronter : le double d'Hommes de Fekkesh que de PJ, en cas de Groupe Faible ou Équilibré, en cas de Groupe Fort, ces Hommes auront 2 Points de Survie. Si les PJ sont capturés, ils seront ligotés et amenés à Palmyra.

### § 12

*Encore un effort, vous êtes pratiquement sorti de la Cité. Vos vêtements sont en lambeaux (ils sont ruinés au sens des règles), vous êtes griffés sur tout le corps et vous puez comme une dizaine de chameaux, mais enfin, les mignons de Fekkesh errent encore parmi les tombes et les braseros. Il est même probable qu'ils vont y rester encore longtemps. Arrivés à la frontière du monde connu, vous reprenez votre souffle.*

## PISTE 2 : LE COLONEL GOGOL

### - TROUVER GOGOL

**CVS :** 0

**Musique :** *Our Lady of Smolensk (Goldeneye)*

C'est dans le quartier d'Haret al Yahoud, l'ancien quartier juif du Caire ; une ville morte à présent, que se trouve le QG de fortune du Colonel Gogol. Les PJ peuvent avoir connaissance de son adresse grâce à Amasova qu'ils auront pu croiser à l'aéroport. Les PJ peuvent également avoir eu vent de la présence de Gogol, grâce aux confidences du Comte Lippe, mais dans ce cas, ils ignoreront où se terre le Spetsnaz, ils vont devoir mener leur petite enquête dans la ville :





## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

**Y**ou are going to do some investigating amidst the members and around the hangouts of the local underworld.

**D**raw 1D10+3 Action Cards. Place the first card face up in the Base Number Box. Its Action Number is the Base Number for this event. Place the rest of the cards face down in Box A. Continue through the following steps:

**1)** Roll 1D10. Consult the following table to determine the appropriate skill:

- 1:** Charisma
- 2:** Cryptography
- 3:** Disguise
- 4:** Gambling
- 5:** Interrogation
- 6:** Local Customs
- 7:** Lockpicking/Safecracking
- 8:** Pickpocket
- 9:** Seduction
- 10:** Stealth

**2)** Using the Skill rolled from the table above, determine the Ease Factor modifier. Turn over the top Action Card in Box A. Subtract its Action Number from the Base Number and consult the table below:

- 0** = +1 Ease Factor modifier
- + or - 1** = 0 Ease Factor modifier
- + or - 2** = -1 Ease Factor modifier
- + or - 3** = -2 Ease Factor modifier
- + or - 4** = -3 Ease Factor modifier
- or more**

**3)** Repeat Steps 1 and 2 for each card in Box A; keep track of your Quality Results for each roll. A failure counts as 5.

**4)** When there are no more cards, add together all your Quality Results and divide by the number of cards you played (not counting the Base Number Card) to determine the average. Compare the result with the following table to determine the results of your investigations; round your average down:

Comme toute à l'heure, lorsque l'on parle d'une « Action Card », on parle en fait d'une carte à jouer et l'« Action Number » représente sa valeur faciale.

Si un joueur tire :

- un Valet, il devra retirer une carte dans la pioche, mais gagnera 2 Points de Célébrité
- une Reine, il devra retirer une carte dans la pioche
- un Roi, il devra retirer une carte dans la pioche, mais gagnera un Point d'Héroïsme

C'est le PJ qui est le plus fort dans la Compétence qui réalise le Jet. Si le PJ a un Niveau en Usages Locaux compris entre :

- 1 et 5, il a droit à un bonus de +1 au FD de ses jets,
- 6 et 10, il a droit à un bonus de +2 au FD de ses jets,
- 11 et 15, il a droit à un bonus de +3 au FD de ses jets

Si le PJ parle l'Arabe, il a droit à un +2 au FD de ses jets.

Si le résultat expliqué en (4) est de :

- 1 à 1,5 : En une heure, les PJ auront déniché l'adresse de Gogol.
- 2,6 à 3,5 : Idem, mais ils auront mis deux heures
- 3,6 ou plus : Cela leur aura pris 4 heures, mais les PJ sont bredouilles



## - LE QG DE GOGOL

**CVS :** 0

**Musique :** *Our Lady of Smolensk (Goldeneye)*

A moins d'avoir spécifiquement annoncé qu'ils arrivaient de manière discrète (et réussir un Jet de Furtivité au FD : 5), les PJ seront repérés par les Spetsnaz de Gogol. Un groupe de Spetsnaz prendra les PJ en embuscade peu avant leur arrivée au QG. Il y a autant 2 fois plus de Spetsnaz que de PJ, en cas de Groupe Equilibré, en cas de Groupe Fort, ces derniers ont 2 Points de Survie, sinon il y a autant de Spetsnaz, que de PJ. Pour réussir leur embuscade, faites un seul Jet pour un Spetsnaz, mais au FD : 9, les PJ ayant également droit à un Jet de Sixième Sens au FD : 4.

Si les PJ ne repèrent pas les agents Russes, ils seront encerclés par ces derniers sans pouvoir faire un geste. Si les PJ veulent absolument se battre, ils devront dégainer leurs armes avec le malus au Dgn de - 2.

Si les PJ repèrent les commandos, ils auront le temps de dégainer et chacun se retrouvera nez à nez sous le canon de l'autre partie.

Bien sûr, il ne faut pas que vos PJ aient l'impression que vous décidiez de tout, mais l'idéal serait de les amener à se rendre.

Si les PJ sont amenés à Gogol, ils seront amenés dans une sorte de préau, ligotés à une chaise, avec leurs armes sur une table près d'eux.

Gogol se tiendra devant eux à califourchon sur une chaise, Anya Amasova est également présente. Même si Anya n'a pas reconnu les PJ à Lausanne, elle aura eu le temps de faire un rapport à ses supérieurs et les PJ seront désormais identifiés. Si les PJ l'ont laissé s'échapper, James Bond sera également présent. L'ex 007 a une vendetta contre Ernst Stavro Blofeld, et la piste de Largo est un moyen de remonter jusqu'à lui. Si les PJ tentent quoi que ce soit contre Bond, les Spetsnaz de Gogol tiendront les PJ en joue et Gogol fera remarquer aux PJ que Bond est au même titre qu'eux, son invité et qu'il ne tolérera pas de tels comportements sous son toit.

La teneur de la discussion avec Gogol tiendra à ce qu'en feront les PJ. Gogol est là pour mettre fin au plan du SPECTRE. Il sait qu'un dénommé Emilio Largo est responsable de l'opération. Il sait que Largo dispose d'une base d'opération quelque part en Egypte, mais il en sait pas ou. Largo organise une fête pour sa maîtresse, le soir même et ce serait l'occasion d'infiltrer la villa et d'essayer d'obtenir des informations. Mais les hommes de Gogol ne se tiennent pas très bien en société. Si Gogol a confiance dans les PJ (par le biais de Jet de Réaction réussi, le FD sera majoré en fonction de l'attitude des PJ), il pourra leur proposer d'infiltrer Palmyra. Anya comptait y aller, mais en temps qu'Agent XXX, elle risque d'être connue du SPECTRE.

En tout état de cause, la causette entre les PJ et Gogol sera interrompue par l'arrivée des troupes du SPECTRE

## - L'ASSAUT DU SPECTRE

**CVS :** 0

**Musique :** *Grand Bazaar, Istanbul (Skyfall)*

La demeure de Gogol est prise d'assaut par un nombre indéterminé de Gardes du SPECTRE. Le premier réflexe de Gogol sera de penser que les PJ ont délibérément amené les troupes jusqu'à eux, les PJ vont devoir le convaincre du contraire, sinon ils resteront attachés à leurs chaises. Le FD du Jet de Charisme pour convaincre Gogol va dépendre de la confiance que Gogol leur accorde (l'ont-il convaincu qu'ils œuvraient dans le même sens ?).

Si les PJ restent attachés, pendant l'assaut, ils peuvent tenter de se libérer des liens à chaque round, mais à chaque round, il y a 10% de chances qu'un Garde du SPECTRE arrive. Pour briser leurs liens, les PJ peuvent tenter de se défaire de leur lien (Jet de DEX au FD : 2, ce FD passe à 8, si le PJ se disloque le pouce, mais dans ce cas, il subira une BL), les PJ pourront également tenter de briser leur



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

chaise en se jetant en arrière (Force au FD : 7, mais le PJ subit un Etourdissement) ! Une fois libérés, ils peuvent récupérer leurs armes sur la table.

Si au contraire, les PJ ont convaincu Gogol de leur bonne foi, celui-ci fera libérer les PJ dès les premiers coups de feu. Les PJ pourront également obtenir au choix, un AKS-74U, un AK-47 ou AKM.

Quoiqu'il en soit, une fois que les PJ seront dans la bataille, ils devront chacun subir quatre tours de tir ou de combat au corps à corps selon le scénario suivant, vous devrez jeter 4 fois un D6 pour chaque personnage, et vous référerez au tableau ci-dessous :

**1 – TIR** : Le PJ est pris sous le feu d'un tireur, il devra réussir un Jet d'Esquive au FD : 4 sous peine d'être touché selon la table suivante : lancez 1D6 – 1,2 : BL ; 3,4 : BM ; 5-6 : BG.

**2 – CORPS A CORPS** : Un adversaire se jette sur le PJ, le désarmant, c'est un Combat au Corps à Corps qui s'annonce.

**3 – TIR** : Un adversaire tire sur l'un des Spetsnaz. Il faut réussir à l'éliminer d'un seul tir, sous peine de voir l'homme abattu. Le Garde du SPECTRE est protégé au 2/3 (-4 au FD) et il faut que le Garde subisse une Blessure mortelle, un Coma ou rate son Jet de Volonté à une quelconque blessure pour que l'action soit réussie.

**4,5 – TIR** : Un adversaire vous prend pour cible ; vous devez l'éliminer avant qu'il ne vous tue.

**6 – TIR ET CORPS A CORPS** : Un adversaire se précipite sur le PJ. Il devra abattre l'ennemi en un tour. Si ce n'est pas le cas, le PJ sera automatiquement désarmé par le Garde et un combat au corps à corps s'engage

Au bout de ces 4 tours par PJ, additionnez le nombre de Gardes du SPECTRE éliminés par les PJ et divisez par le nombre de PJ, lancez ensuite un D6.

**Si le résultat est inférieur à 3** : La bataille sera perdue. Pour les PNJ majeurs alliés (Gogola, Amasova, Bond) les conséquences seront les suivantes, jetez un D6 :

- 1,2 : Le PNJ se sera échappé
- 3,4, 5 : Le PNJ aura été capturé par les troupes du SPECTRE
- 6 : Le PNJ aura été tué par le SPECTRE

Pour les PJ, ils devront pour s'en sortir, affronter le double de Gardes que de PJ, en cas de Groupe Equilibré, Garde par PJ pour un Groupe Faible et x 3 pour un Groupe Fort. Si les PJ sont capturés, ils seront ligotés et amener à la Palmyra.

**Si le résultat est supérieur à 3** : Les PJ vont devoir résoudre un autre problème, un tireur embusqué à pris place sur le toit et tient sous son feu la cour intérieure que les PJ doivent traverser. Venu de derrière un muret, le claquement sec d'un fusil de précision Dragunov a déjà étoilé plusieurs fois les colonnes de marbre. A ce stade, si les PJ avaient des fusils d'assaut, ils n'ont plus de munitions et doivent avoir recours à leurs armes de poing.

Le Sniper est dissimulé au 2/3 et est considéré comme étant à Distance Longue (FD : -5 pour toucher). A l'inverse, les PJ sont également dissimulés au 2/3, mais pour un Dragunov, ils sont considérés comme à Distance Proche (FD : -3 pour toucher).

Un PJ qui réussit un Jet de PER au FD : 8 pourra apercevoir un vieux lance-roquettes RPG 7 le long d'un mur. Un PJ peut s'en emparer pour éliminer le sniper, mais il lui faudra un Round pour s'emparer de l'engin et un autre Round pour faire feu, durant ces deux Rounds, il sera donc totalement exposé et le sniper tirera expressément sur lui.

## - La Nouvelle Planque

**CVS** : 0

**Musique** : Mother (Skyfall)



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Une fois ce dernier obstacle franchi, Gogol amènera les PJ (et Amasova et Bond), dans une nouvelle planque, un vieil immeuble délabré et inhabité. Les PJ peuvent alors effectuer un Jet de Charisme pour améliorer leur Relation avec Gogol (et dans une certaine mesure avec Amasova aussi). Toutefois, même si ce résultat n'améliore pas la Relation, Gogol saura qu'ils sont désormais dans le même camp et proposera aux PJ de se rendre à la soirée de Largo (cf. plus haut).

## PISTE 3 : EMILIO LARGO & DOMINIQUE DERVAL

### - Le Mojave Club

**CVS :** 2-3

**Musique :** *Severine (Skyfall) ; si combat : Silhouette (Skyfall)*

Selon l'heure à laquelle ils arrivent les PJ pourront trouver Dominique Derval au restaurant ou à la piscine du club.

Le problème c'est que Domino est accompagné par son/ses gardes du corps qui sont des Agents du SPECTRE armés de Desert Eagle et donc bien évidemment à la solde de Largo...

Il n'y aura qu'un Garde du Corps en cas de Groupe Faible, autant de Gardes du Corps que de PJ en cas de Groupe Équilibré et ces Gardes du Corps auront 2 Points de Survie en cas de Groupe Fort.

Si au cours de l'aventure, les PJ n'ont encore rien fait qui ait pu éveiller les soupçons du SPECTRE, chaque Agent du SPECTRE (PER : 7) devra réussir un Jet contre la Célébrité des PJ. Si les PJ ont déjà été identifiés par le SPECTRE, alors le Jet contre la Célébrité n'est pas nécessaire.

Un PJ doit réussir un Jet de Perception au FD : 8 pour repérer les Gardes du Corps.

Un PJ qui voudrait aborder Domino sous la surveillance des Gardes du Corps, devra réussir un Jet de Furtivité pour chaque Jet d'Interaction (Réaction ; Persuasion ; Séduction) qu'il tentera. Le FD de ce Jet de Furtivité commence à 9 et décroît de 1 à chaque nouveau Jet. Une fois les PJ grillés, les Gardes du Corps interviendront pour interrompre les PJ.

Pour ne pas être interrompu, un PJ peut tenter de se débarrasser des Gardes du Corps. A eux d'être inventifs. Au moindre coup de feu, les lieux seront évacués. Les Gardes du Corps ne tenteront rien directement contre les PJ. Si les PJ sont repérés, les Gardes du Corps le signaleront et l'embuscade décrite au paragraphe suivant aura lieu. Si les PJ attaquent les Gardes du Corps à mains nues, ces derniers ne dégaineront pas leurs armes.

L'angle selon lequel les PJ vont aborder la belle est complètement laissé à leur appréciation, toutefois si les PJ l'abordent en groupe, elle se sentira agressée et sera plus fermée toute forme de coopération (-1 à tout FD des Jets de Charisme, Séduction etc. par PJ supplémentaire). De plus, cela déclenchera l'arrivée des gardes du corps, qui demanderont aux PJ de quitter les lieux sur le champ.

Si les PJ n'abordent pas le sujet de Largo et de son frère, l'interaction se passera selon les modalités des Livre des Règles. Si la relation avec le PJ devient Amicale, elle invitera le PJ à la petite fête organisée par Largo en son honneur. Un PJ pourra aller jusqu'au stade 3 de la Séduction.

Si les PJ se présentent comme des amis de son frère, tous les Jets se feront avec un + 2 au FD.

Si les PJ abordent la mort de François, les PJ devront effectuer un Jet de Réaction au FD : 3. Toutefois ce n'est qu'avec cet argument là que les PJ pourront gagner Domino à leur cause. Il faudra la persuader avec un Jet de Charisme au FD : 3. Ce FD est susceptible d'évoluer si les PJ ont des preuves avec eux.

### - L'Emboscade

**CVS :** 0-1

**Musique :** *Grand Bazaar, Istanbul (Skyfall)*



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Cette séquence ne va avoir lieu que si les PJ ont été repérés d'une quelconque façon par les Gardes du Corps dans la séquence précédente. Si c'est le cas, les PJ devront marcher un peu dans la vieille ville pour récupérer leur véhicule.

*D'un seul coup, vous entrez dans un autre monde. Des rues étroites, pour mieux se protéger du soleil ; les maisons à étages, construites en briques cuites, s'ouvrent souvent sur une cour intérieure carrée où coule une fontaine d'eau fraîche. Des ruelles en escalier descendent jusqu'au Nil entre les églises coptes aux façades sévères. Vous passez entre deux tours romaines et longez l'église Saint Georges en direction de la synagogue et du cimetière melchite lorsqu'une pétarade couvre soudain les cris des marchands.*

En cas de Groupe Faible, lisez ce qui suit :

*Un motard remonte une ruelle à toute allure, un spectre noir, sa visière métalliques rabattues.*

En cas de Groupe Equilibré ou Fort, lisez ce qui suit :

*Deux motards remontent une ruelle à toute allure, deux spectres noirs, leurs visières métalliques rabattues.*

Chaque PJ a droit à un Jet de Sixième Sens au FD : 5.

Si tous les PJ ratent leur jet, lisez-ce qui suit :

*Lorsqu'il n'est plus qu'à une dizaine de mètres/Lorsqu'ils ne sont plus qu'à une dizaine de mètres, vous comprenez enfin : coincé entre le guidon et le réservoir, un petit objet noir mat qu'on ne trouve pas dans l'équipement standard d'une Yamaha, une mitrailleuse montée sur la moto qui crache aussitôt ses 200 balles/minute dans votre direction, semant une terreur indescriptible autour de vous.*

Les Gardes du Spectre ont alors droit à un tir sur les PJ qui se fait au FD : 7.

Si au moins un PJ réussit son jet, lisez-ce qui suit :

*Un frisson vous parcourt la nuque et vous force à jeter un coup d'œil derrière-vous, vers l'église St-Georges. Précaution très utile puisque arrive/arrivent, slalomant entre les tramways, un motard à l'intention belliqueuse/deux motards aux intentions belliqueuses.*

*Lorsqu'il n'est plus qu'à une dizaine de mètres/Lorsqu'ils ne sont plus qu'à une dizaine de mètres, vous comprenez enfin : coincé entre le guidon et le réservoir, un petit objet noir mat qu'on ne trouve pas dans l'équipement standard d'une Yamaha, une mitrailleuse montée sur la moto qui crache aussitôt ses 200 balles/minute dans votre direction, semant une terreur indescriptible autour de vous.*

*Vos réflexes vous ont permis d'éviter la première rafale. C'est désormais à vous de jouer et vite...*

Les PJ ont donc affaire à des motards (Gardes du SPECTRE), bien décidés à leur faire passer de vie à trépas. Comme indiqué plus haut, il n'y aura qu'un motard en cas de Groupe Faible, deux en cas de Groupe Equilibré et deux motards avec 2 Points de Survie en cas de Groupe Fort.

Les caractéristiques des motos sont les suivantes





The Yamaha motorcycles' Attributes are:

PM	RED	CRUS	MAX	RGE	FCE	STR
+1	4	45	70	200	1	1

Each motorcycle has two machineguns mounted in the handlebar assembly. The guns are controlled by pressing a button near the right handgrip. The machineguns are similar in firepower and performance to an Uzi, but can only fire in a burst mode. The machineguns Attributes are:

PM	S/R	AMMO	DC	CLOSE	LONG
0	8	32	2×I	0-10	40-60
CON		JAM	DRAW	RL	
na		96-99	0	Special	

Each gun holds 32 rounds but they fire in tandem, so they are only good for four bursts. The damage, as indicated, is doubled because they are the equivalent of two Uzi's. To resolve any fire, use the riding character's Driving skill, not his Fire Combat skill. The character may fire the guns at a single target during any Chase maneuver. In order to Spray Fire, the rider must perform a successful Trick maneuver to weave without upsetting the cycle. If the Spray Fire is successful, Class I damage is done to up to 3 targets.

Both guns are considered jammed on a roll of 96-99. To unjam the guns, the rider must stop the cycle and remove the side panel of the motorcycle to get to the firing mechanism. The same procedure must be performed to reload the guns. The machineguns cannot be removed from the motorcycle and used by hand.

Petite note : Lorsque la moto est à l'arrêt, et que le pilote utilise la mitrailleuse, il y a un malus pour viser de - 4 au FD

Vous pouvez alors proposer les choix suivants aux PJ :

#### - Riposter

*Dans le champ de bataille qu'est devenu la Porte Romaine, vous sortez votre arme et la pointez sur la forme qui cabre sa machine pour entamer un deuxième passage.*

*En un éclair, vous vous demandez comment un bout de dragouille, bien innocent, a pu déclencher une telle réplique ? Alors que se passe-t-il en cas d'adultère on rase le pays ?*

Les protagonistes vont pouvoir passer un Round à échanger des coups de feu, sachant que pour les motards, la Distance est considérée comme Courte, alors qu'elle est Moyenne pour les PJ. Il n'est pas possible de se mettre à couvert.

A la fin du Round, si des motards sont toujours en vie, les PJ disposent des mêmes choix. S'ils choisissent de Riposter encore, alors le Round se répète.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

### - Se Mettre à l'Abri dans une Ruelle

*Vous vous propulsez dans l'ombre d'une étroite venelle qui longe le musée copte en direction d'un cimetière malkite. Sortant votre arme, vous videz votre chargeur à la volée sur la première Yamaha qui s'engage à votre poursuite.*

Le PJ qui tente cette manœuvre peut vider son chargeur sur la Yamaha, (et donc autant de Jet de Combat à Distance que de balles) mais comme il s'agit de tir au jugé le FD est de 1

A la fin du Round, si des motards sont toujours en vie, les PJ peuvent : Riposter ou Entrer dans une Eglise.

### - Quitter le Quartier

*Tel un lapin halluciné, vous foncez le long du monastère grec de Saint-Georges en direction du vieux mur romain qui boucle le quartier, vers votre voiture. Derrière vous, le hurlement d'une Yamaha résonne entre les tours crénelées.*

*Situation dramatique ! Pensez-vous avoir assez de temps pour gagner l'abri du parking ?*

Si c'est non, les PJ peuvent Riposter, Se mettre à l'Abri dans une Ruelle ou Entrer dans une Eglise.

Si c'est oui, les PJ faites un Round de Poursuite (sans tir possible), sachant que les Motards gagneront le double de Distance en cas de réussite. Si la distance est Proche à la fin du Round, repassez au paragraphe Riposte. Pour toute autre distance, les PJ auront rejoint leur véhicule. Si une poursuite démarre avec la/les motos, les deux premiers Rounds se passent dans un Parking avec un -1 au FD de tout Jet

### - Entrer dans une Eglise

*Comme un diable jaillissant de sa boîte, vous vous catapultez dans l'entrée de l'Eglise Saint-Marc pour vous étaler au beau milieu de la grande nef.*

*Dehors plus de bruit de moteur, mais des bruits de bottent qui se rapprochent. Vous cherchez fébrilement votre arme. De l'autre côté de la nef, une forme/deux formes a/ont jailli de la crypte.*

Ici, le combat peut se dérouler dans des circonstances normales, le/les garde/gardes du SPECTRE auront troqué leurs motos contre des Glock 17.

## PALMYRA

### - Comment s'y rendre

**CVS :** na

**Musique :** na

Au fur et à mesure de leur enquête, les PJ ont de bonnes chances d'avoir connaissance de Palmyra. Si c'est le cas, ils n'auront aucun mal à la trouver. Après avoir suivi les diverses pistes, Brett Glendale et les PJ se rencontreront à la Station Locale pour un débriefing. La prochaine étape sera de se rendre à la soirée d'anniversaire de Dominique Derval. Par le biais de l'ambassade, 008 a réussi à obtenir des invitations pour les PJ qui devront donc agir comme des représentants de l'ambassade. Leur objectif est de profiter de la soirée pour s'éclipser, fouiller la villa afin d'essayer de trouver ou est caché le missile.

Les PJ ont également pu être capturés par les sbires du SPECTRE et dans ce cas, se rendre à Palmyra sera particulièrement aisé. Les PJ seront amenés dans le Sous-Terrain à la pièce 250.

### - La Soirée d'Anniversaire

**CVS :** 4-5

**Musique :** *The Party I, Slap in the Face, The Party II, Party Music (Tomorrow Never Dies – Complete Score & Die Another Day - Extended) ; Au moment du Tango : Tango to the Death (Never Say Never Again) ;*



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Disposant de cartons d'invitation, les PJ ne devraient pas trop avoir de mal à rentrer dans la soirée. La sécurité est minimale, les invités ne sont pas fouillés. Toutefois, si les PJ décident de se rendre armés à la soirée, chaque PNJ disposant de la Compétence Combat à Distance aura droit à son Jet de Perception.

Divers PNJ sont présents à la soirée :

### - Emilio Largo

L'hôte de la soirée. Il sera tout sourire et démonstratif envers Domino. Si les PJ l'abordent, il sera toujours amical et courtois, ignorant les allusions que pourraient faire les PJ, allant même jusqu'à éclater de rire si ces derniers tentent des jeux de mots sur le SPECTRE.

Si les PJ abordent Largo, et que ce dernier sait qui sont les PJ, ils pourront voir Largo appeler l'un de ses Gardes tout de suite après leur avoir parlé. Il passera à l'Agent du SPECTRE un morceau de papier griffonné. L'Agent partira dans les jardins. Si les PJ le suivent ils seront pris en embuscade par autant d'Agents que de PJ en cas de Groupe Faible ou de Groupe Equilibré (ces Agents ont deux Points de Survie en cas de Groupe Fort).

Les Agents vont tenter de capturer les PJ, si c'est le cas, ils seront amenés dans la pièce 250 du sous-terrain. Si les PJ mettent les Agents KO, ils pourront retrouver la note qui dira

*« Il est parfaitement impoli de lire les notes d'autrui, de plus c'est parfaitement inutile »*

Ils pourront voir, Largo lever son verre à l'attention des PJ, depuis l'intérieur de la villa, en leur adressant un large sourire.

### - Domino

Bien sûr, la reine de la soirée sera présente. Si les PJ ont déjà pris contact avec elle, et l'ont convaincu de les aider, elle s'approchera du PJ qui lui a fait la meilleure impression. Elle leur affirmera qu'elle a vu durant ces quelques jours, plusieurs personnes rentrer dans la pièce 65, sans en ressortir.

Si les PJ ont parlé à Domino du rôle de Largo dans la mort de son frère, mais qu'ils ne l'ont pas convaincu, Domino ne tentera rien (elle a peur de Largo et n'ira pas le voir avec cette histoire).

Si un PJ n'a pas tenté d'approcher Domino précédemment, il peut le faire maintenant. Au moment où le PJ entamera une discussion avec Domino, un Tango commencera. Pour continuer à interagir avec la belle, le PJ devra l'inviter à danser.

La danse du Tango va se dérouler comme une poursuite avec la compétence Agilité, poursuite qui se déroulera en 5 Rounds. Toute personne ayant le Champ d'Expérience Danse aura droit à un bonus de +2 au FD de tous ses jets. La Distance commence à Longue. En cas d'échec, il n'y a pas de chute, pas de Jets de Sécurité à effectuer.

Si au bout des 5 Rounds, la Distance est :

- Extrême +1 ou plus : -3 à tous les Jets d'Interaction
- Extrême : -2 à tous les Jets d'Interaction
- Très Longue : -1 à tous les Jets d'Interaction
- Longue : Aucun impact sur les Jets d'Interaction
- Moyenne : +1 à tous les Jets d'Interaction
- Proche : +2 à tous les Jets d'Interaction

A l'issue de cette danse, le PJ peut faire son Jet de Réaction avec ce bonus ou malus. Le PJ va avoir le temps de la danse pour convaincre Domino. Un PJ pourra aller jusqu'au stade 2 de la Séduction. Si les PJ se présentent comme des amis de son frère, tous les Jets se feront avec un + 2 au FD. Si les PJ abordent la mort de François, les PJ devront effectuer un Jet de Réaction au FD : 3. Toutefois ce n'est qu'avec cet argument là que les PJ pourront gagner Domino à leur cause. Il faudra la persuader avec un Jet de Charisme au FD : 3.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Si Domino passe du côté des PJ, elle leur affirmera qu'elle a vu durant ces quelques jours, plusieurs personnes rentrer dans la pièce 65, sans en ressortir

### - Fiona Volpe

Si les PJ sont toujours inconnus du SPECTRE à ce stade, Fiona Volpe ne tentera rien. Si Fiona connaît les PJ pour ce qu'ils sont, elle tentera un petit stratagème. Si un PJ l'aborde, elle tentera de le mettre dans son lit.

Un PJ peut tenter de la séduire et de la faire passer du côté des gentils. Mais garder les résultats des jets de dés secrets. Dès qu'il y a un Echec ou qu'elle réussit le Jet de Volonté, continuez à faire des faux jets pour que la tentative soit réussie.

Dans ce cas, Fiona emmènera le PJ dans sa chambre et s'ensuivra un moment de passion particulièrement intense. Juste passé l'orgasme, elle s'attaquera au PJ au Corps à Corps. Le PJ doit réussir un Jet de Sixième Sens au FD : 5, en cas d'Echec, le PJ ne pourra rien faire pendant un round. Elle tentera d'abord d'étrangler le PJ et si ça ne prend pas, elle se battra comme une furie. Si elle bat le PJ, il se réveillera dans la pièce 250. Si le PJ capture Volpe, elle tentera de se suicider si elle réussit son Jet de Volonté au FD : 8. Il peut l'en empêcher en réussissant un Jet de Dégainé.

Si un PJ réussit à la faire parler, elle indiquera la cache de la pièce 65.

### - Vargas

S'il est toujours dans la course, Vargas sera présent, mais ne tentera rien contre les PJ.

### - Fekkesh

Fekkesh sera présent. Si les PJ ont survécu à son embuscade, il transpirera abondamment et prétextera qu'il y a une taupe dans son service et que lui-même a du échapper aux hommes du SPECTRE. Fekkesh affirmera qu'il est sur une piste et que le responsable de l'opération est probablement l'hôte de cette soirée. Il proposera aux PJ de se retrouver sur le parking à l'issue de la soirée pour échanger des informations.

Il s'agit bien sûr d'un piège, si les PJ se rendent sur le parking, ils seront attendus par Largo, Vargas (ou 1 Agent s'il est mort), Fiona Volpe (ou 1 Agent si elle est morte), Fekkesh et le double d'Agents du SPECTRE que de PJ, en cas de Groupe Faible ou Equilibré, en cas de Groupe Fort, ces Agents auront 2 Points de Survie. Largo éliminera Fekkesh pour avoir failli à sa mission et demandera aux PJ de se rendre. Si les PJ se rendent, ils seront ligotés et amenés à la salle 250 du Sous-Terrain.

Si un PJ se montre menaçant et réussit à le faire parler, il révélera la cache de la pièce 65.

### - Anya Amasova

Anya Amasova ne sera présente sur les lieux que si les PJ ne sont pas alliés au Colonel Gogol. Si c'est effectivement le cas, le profil d'Amasova étant connu du SPECTRE, les PJ auront été envoyés à sa place.

Elle cherchera également à s'éclipser de la soirée et les PJ pourront la croiser en fouillant Palmyra.

### - Sylvia Trench

Il faut réussir un Jet de PER au FD : 10 pour la remarquer. Sylvia Trench est présente sur les lieux, car elle est systématiquement invitée à ce type de mondanités, mais elle n'apportera rien à l'intrigue, tout au plus une fausse piste pour les PJ.

## - Prisonniers

**CVS :** na

**Musique :** *The Bad Die Young (Casino Royale)*

Si les PJ sont, à un quelconque moment de l'aventure, fait prisonniers par le SPECTRE, ils seront amenés à la pièce 250 du sous-terrain. Ils auront été cagoulés avant, donc ils pourront entendre les divers « sons » qui les amènent jusque là (voitures, porte, monte-charge). Faites le point avec les PJ sur leur équipement, tout ce qui peut paraître dangereux pour le SPECTRE sera emmené dans la pièce 48 ou dans la pièce 158 du sous-terrain. Ils pourront garder le reste.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Ils seront accueillis par Largo (et autant de Gardes que de PJ) qui va se livrer à une séance de torture sur le plus résistant des PJ (prenez celui qui a le plus haut score en VOL, ou celui qui a le plus de points d'Héroïsme, le moins blessé, bref, faites un mix des 3 pour voir qui vous semble le plus à même de résister)

Un point de règles que j'utilise pour la Torture, parce que les PJ sont des héros est que, au même titre que les PNJ disposent de Modificateurs d'Interaction, les PNJ qui tentent de torturer les PJ subissent un malus de -4 au FD. Mais attention, rater un Jet de Torture pour un PNJ a des conséquences, puisque le PJ subit en cas d'Echec, une Blessure Moyenne. C'est donc au PJ de décider, si oui, ou non, il souhaite se voir appliquer ce malus. Il dispose toujours de la capacité de se faire tomber dans l'inconscience.

La Base de Temps pour une séquence de Torture est normalement de 10h, elle est passée ici à 2h30. En raison de cela, Largo effectue son Jet avec un Malus de -2 au FD. Les PJ qui ne subissent pas la torture, en sont néanmoins témoin et ils peuvent être tentés de révéler des informations en voyant leur compagnon souffrir, c'est une Torture Psychologique. Cette Torture Psychologique se fait avec un bonus de +2 au FD, mais en cas d'Echec ou de QR : 4, le PJ ne subit pas de Blessures.

En tout état de cause, il ne faut effectuer qu'un seul Jet de Torture pour Largo, retenir le résultat et le comparer au différents FD pour chaque PJ concerné.

En fonction du résultat de la Torture les PJ pourront révéler plusieurs choses

Echec : Le PJ ne lâche rien

QR 4 : (50% des Informations)

QR 3 : (75% des Informations)

QR 2 : (90% des Informations)

QR 1 : (100% des Informations)

Voici, dans l'ordre croissant, les informations dont peuvent avoir connaissance les PJ en fonction de leur enquête et qui pourront intéresser Largo. A vous de faire le tri entre la QR du Jet de Torture et les informations connues des PJ.

- Les PJ sont des membres du MI6
- Largo est membre du SPECTRE
- Le MI6 sait que l'opération menée par le SPECTRE est dirigée depuis l'Egypte
- Le SPECTRE a fait chanter François Derval afin d'obtenir le procédé d'Optolaser
- [Le cas échéant] Le Compte Lippe a trahi le SPECTRE et a livré des informations au MI6
- [Le cas échéant] Bond est en fuite
- Anya Amasova et le Colonel Gogol sont également sur la piste du SPECTRE en Egypte
- Les PJ connaissent la localisation de Merkava V
- [Le cas échéant] Domino est l'allié des PJ

Après cette séquence, les PJ seront laissés seuls dans la pièce toujours attaché. Si Anya est présente sur les lieux et qu'elle ne s'est pas fait capturer, elle libérera les PJ. De même si Domino est devenu l'allié des PJ, elle les libérera. Sinon reste les bonnes vieilles méthodes : Pour briser leurs liens, les PJ peuvent tenter de se défaire de leur lien (Jet de DEX au FD : 2, ce FD passe à 8, si le PJ se disloque le pouce, mais dans ce cas, il subira une BL), les PJ devront également crocheter la porte pour pouvoir sortir). Les PJ pourront également tenter de briser leur chaise en se jetant en arrière (Force au FD : 7, mais le PJ subit un Etourdissement, et un Garde rentrera dans la pièce à ce moment là.

Si les PJ choisissent de ne pas s'enfuir, Largo reviendra les voir avec le double de Gardes que de PJ. « *Pourquoi ne dois-je pas vous éliminer immédiatement* », demandera-t-il en braquant un S&W 29 sur la tête d'un des PJ.

Il appartiendra donc au PJ de convaincre Largo. Compte tenu du fait que Largo dispose d'un ego démesuré, il souhaite au fond de lui que les PJ l'accompagnent à Merkava V, voilà pourquoi les PJ auront droit à un bonus de +5 au FD du Jet. Ecouter ensuite l'argumentaire des PJ et en fonction attribuer un malus ou un bonus.





Si le résultat de cette persuasion est « ? » pour au moins un PJ, tous les PJ seront épargnés. Si tous les PJ obtiennent un « N », il pointera son arme sur le front d'un PJ puis sera dérangé par son téléphone. Il s'éloignera des PJ puis une fois raccroché, il dira à ses gardes « *on les emmène* ». C'est en réalité, le Dr. No qui a appelé et qui a insisté pour que Largo ne les tuer pas, des agents du MI6 faisant des otages de choix.

Si le PJ qui dispose du micro de secours du MI6 le déclenche, il ne se passera rien. Par contre, une équipe du SAS se mobilisera et pourra intervenir lorsque les PJ seront à Merkava V.

Si les PJ s'échappent, l'alerte passera directement au Niveau 2 lorsque les PJ tentent de s'échapper.

## - Fouiller Palmyra

### - La Villa

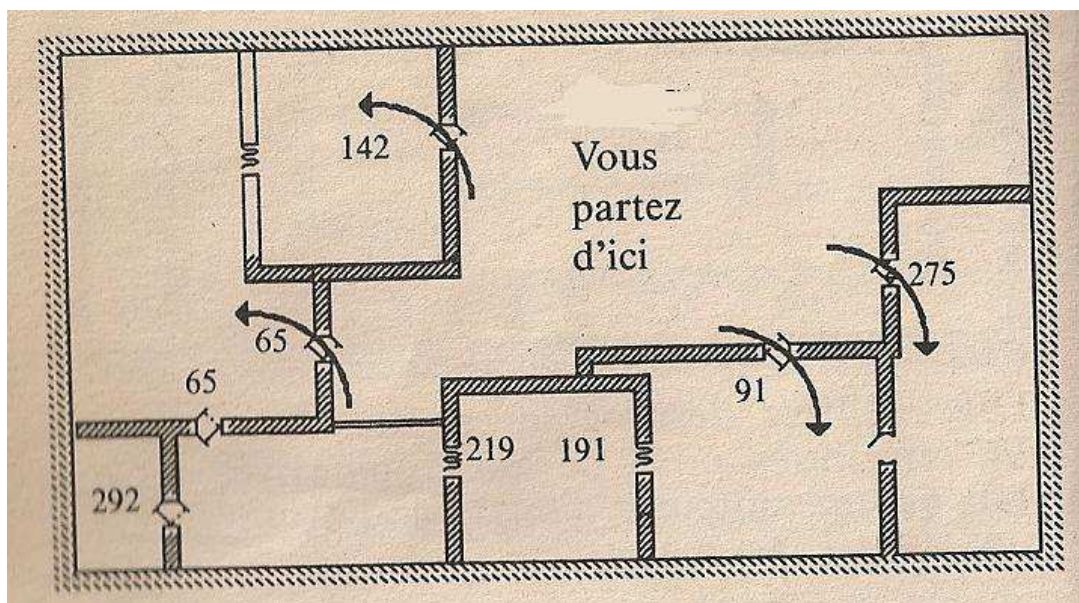
**CVS :** 4-5

**Musique :** *The Party I, Slap in the Face, The Party II, Party Music (Tomorrow Never Dies – Complete Score & Die Another Day - Extended)*; En cas de Combat : *Hamburg Break-out (Tomorrow Never Dies – Complete Score)*

Les personnages vont vouloir à un moment ou un autre, profiter de la soirée pour s'éclipser et fouiller Palmyra, en tout cas ce sont leurs ordres.

La fête a lieu dans la case « Vous partez d'ici », à chaque fois qu'un PJ quitte ou rentre dans cette pièce, il doit réussir un Jet de Furtivité. Le FD du Jet commence à 10 et décroît à chaque fois qu'un PJ entre ou quitte la célébration (par exemple PJ 1 veut aller dans la pièce 142, Jet de Furtivité au FD : 10 ; PJ 2 veut aller dans la 275, Jet de Furtivité au FD : 9 ; PJ 1 veut revenir dans la fête, Jet de Furtivité au FD : 8 ; etc.)

En cas de QR : 4, un Agent aura droit à un Jet de Perception. Si le PJ est repéré, l'Agent le suivra dans la pièce où le PJ se rend ensuite. Au moindre coup de feu, le niveau d'alerte sera augmenté d'un cran (cf. paragraphe Alerte)



### § 65

*Un petit bureau assez banal, donnant sur le jardin. Rien d'extraordinaire.*

Sur un Jet de PER réussi, les PJ s'apercevront que le bureau a la cuiseuse idée de pivoter pour dévoiler une sorte de monte-charge.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Le FD de ce Jet de Perception est à 6. Il passe à 9, si un PNJ leur a fait part du fait que plusieurs personnes sont rentrées dans ce bureau sans en ressortir.

Si Anya Amasova est sur les lieux, ils pourront tomber sur elle en pénétrant dans cette pièce. Anya aura alors fait pivoter le bureau, aucun Jet n'est nécessaire.

Si tout ce beau monde descend avec le monte-charge, vous passez au Sous-Terrain, à la case 192.

En cas d'Alerte Niveau 2, des Agents du SPECTRE seront présents. Il y aura autant d'Agents que de PJ en cas de Groupe Faible, 2 fois le nombre de PJ en cas de Groupe Équilibré et ce même nombre en cas de Groupe Fort, mais ils auront en plus, chacun deux points de Survie.

### § 91

*Un petit bureau banal et une bibliothèque ne recelant qu'une littérature au mètre.*

Faites un faux Jet de PER pour les PJ.

Quelque soit le résultat : *Pas de papiers précieux, rien de rien...*

### § 142

*Un grand salon oriental, coussins et brocards, cuivres et argent,*

Faites un faux Jet de PER pour les PJ.

Quelque soit le résultat : *Rien de rien.*

### § 191

*La BMW i8 de Largo. Placer un traceur serait une bonne idée.*

### § 219

*La Rolls Royce Phantom Series II Coupé de Largo. Placer un traceur serait une bonne idée.*

### § 292

*De la lumière filtre sous la porte d'une pièce. Vous jetez rapidement un coup d'œil par une fenêtre du jardin. C'est une petite salle de conférence. Largo est visiblement en train d'animer une visioconférence.*

*Vous êtes un peu trop loin pour entendre ce qui se dit.*

Si les PJ décident de se rapprocher, ils doivent réussir un Jet de Furtivité au FD : 9

Si c'est réussi :

*Tel un félin, vous vous glissez jusqu'au rebord d'une fenêtre et collez votre oreille au chambranle. Un homme normalement constitué pourrait tenir dans cette position inconfortable pendant moins de cinq minutes avant de choir dans le massif de rosiers. A vous de battre le record mondial.*

*En attendant, Largo péroré :*

*« Dr. No est satisfait du procédé d'Optolaser, Le missile SS18 est complètement opérationnel et invisible aux radars. Dès que vous m'en donnerez l'ordre, Washington sera rayée de la carte »*

*Tout ça est passionnant ! Mais vous, vous vous en sortez comment ?*

Faites un Jet d'Alpinisme au PJ au FD : 8. Si c'est une réussite, demandez aux PJ s'ils souhaitent continuer à écouter ou s'éclipser

S'ils continuent :



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

« Messieurs, la base Merkava V est en alerte rouge depuis ce matin, 6 heures. Je compte m'y rendre moi-même pour diriger l'opération. »

Sur un Jet de PER réussit au FD : 5 (7 si le PJ a le Champ d'Expérience Psychologie)

*Etrange ! Largo parle aux autres hommes avec un respect inhabituel chez lui. La scène ressemble à une réunion de Conseil général ou à un briefing militaire...*

Demandez aux PJ s'ils souhaitent continuer à écouter ou s'éclipser

S'ils continuent :

*Imperturbablement, Largo poursuit son exposé en déroulant une carte d'Egypte. Malheureusement votre position ne vous permet pas de voir la zone qu'il désigne à l'aide d'une baguette télescopique.*

« Comme vous le savez, la base Merkava V se trouve ici, le caractère escarpée de cette falaise, nous permet de dissimuler le SS18 aux yeux des satellites de la NSA »

*Vous tâchez de mémoriser la moindre phrase de l'exposé. Si seulement Largo pouvait s'éloigner de cette satanée carte !*

Demandez aux PJ s'ils souhaitent continuer à écouter ou s'éclipser

A partir de ce point, s'ils continuent, les actions des PJ auront attirés l'attention de gardes. De même si les PJ ont raté leur Jet de Furtivité ou d'Alpinisme, il se passera la même chose mais plus tôt.

Si l'un des PJ fait le guet, pendant que l'autre espionne, le PJ faisant le guet, pourra voir des Agents du SPECTRE arrivés vers les PJ. Un combat au corps à corps va voir lieu. Il y a autant d'Agents que de PJ en cas de Groupe Faible ou de Groupe Equilibré (ces Agents ont deux Points de Survie en cas de Groupe Fort). Si un PJ est resté en dehors de Palmyra pour couvrir ses camarades avec un fusil à lunette, il pourra aider ses compagnons ici (les tirs se font à Distance Normale et ce PJ est hors d'atteinte pour les ennemis).

Si aucun PJ ne fait le guet, les PJ pourront entendre :

« Descendez sans faire de mouvements brusques ou vous êtes mort » ou « relevez-vous sans faire de mouvements brusques ou vous êtes mort » selon ce qui a fait repérer les PJ.

*La voix a claqué derrière vous comme un fouet. Bon Sang ! Vous ne l'aviez pas entendu venir celui-là. Le SPECTRE emploie de bons mercenaires. Il ne faudra pas manquer de les féliciter pour le recrutement. En tout cas, il semble que vous ayez poussé votre chance un peu trop loin cette fois*

Les PJ seront donc tenus en joue par les mêmes Agents du SPECTRE qu'au-dessus. Si les PJ se rendent, ils seront amenés à la salle 250 du Sous-Terrain. Le moindre coup de feu le niveau d'alerte augmente d'un cran (un cran par coup de feu/rafale).

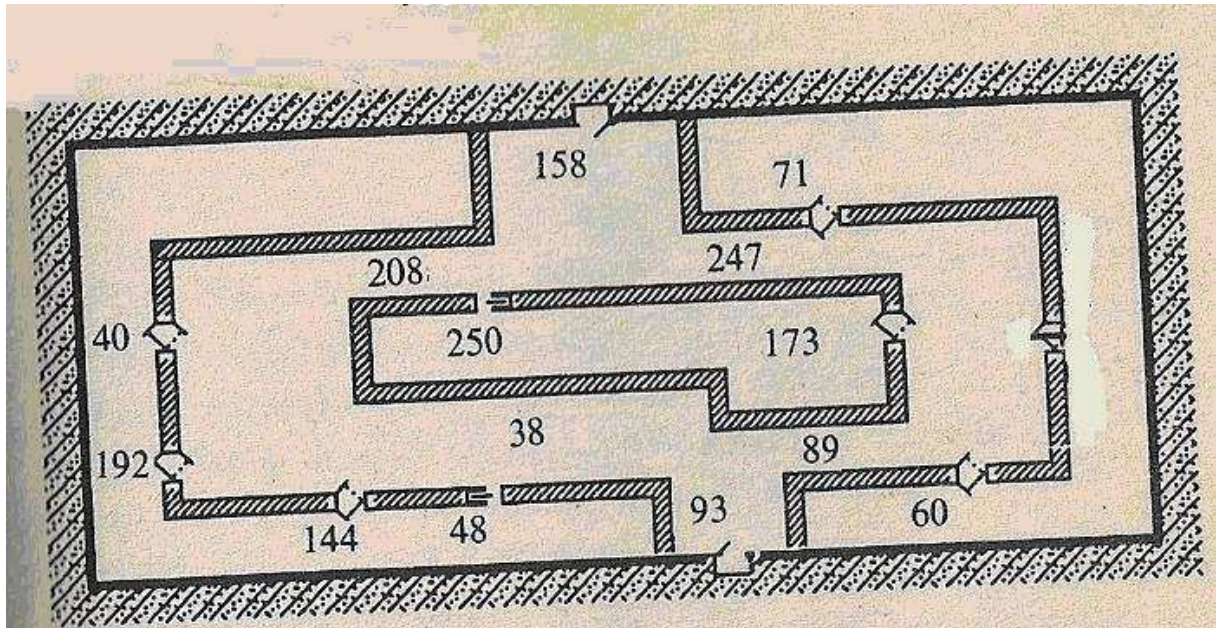
Si les PJ se rendent à la pièce 292, alors qu'il y a déjà un état d'Alerte de Niveau 2, cette séquence n'aura pas lieu. A la place des Agents du SPECTRE seront présents. Il y aura autant d'Agents que de PJ en cas de Groupe Faible, 2 fois le nombre de PJ en cas de Groupe Equilibré et ce même nombre en cas de Groupe Fort, mais ils auront en plus, chacun deux points de Survie. Si un PJ est resté en dehors de Palmyra pour couvrir ses camarades avec un fusil à lunette, il pourra aider ses compagnons ici (les tirs se font à Distance Normale et ce PJ est hors d'atteinte pour les ennemis).

### - Le Sous-Terrain

**CVS :** na

**Musique :** En cas d'Alerte Niveau : 0 – *Switching the Body (Thunderball)* ; En cas d'Alerte Niveau : 1 - *Hamburg Break-In (Tomorrow Never Dies)*, En cas d'Alerte Niveau 2 : *Hamburg Break-out (Tomorrow Never Dies – Complete Score)*





### § 38

Une escouade de Gardes du SPECTRE rôde dans cette partie du complexe.

Si l'Alerte est de Niveau : 0

Il y a un Garde en cas de Groupe Faible ou Equilibré et 2 Gardes en cas de Groupe Fort.

Si l'Alerte est de Niveau : 1

Il y a 2 Gardes en cas de Groupe Faible, le même nombre de Gardes que de PJ en cas de Groupe Equilibré et ce même nombre en cas de Groupe Fort, mais ils auront en plus, chacun deux points de Survie.

Si l'Alerte est de Niveau : 2

Il y a autant de Gardes que de PJ en cas de Groupe Faible, 2 fois le nombre de PJ en cas de Groupe Equilibré et ce même nombre en cas de Groupe Fort, mais ils auront en plus, chacun deux points de Survie.

Il faut réussir un Jet de Furtivité au FD : 5 pour pouvoir leur échapper. Si le moindre coup de feu est tiré, le niveau d'alerte augmente d'un cran (un cran par coup de feu/rafale).

### § 40

Le dortoir des Gardes.

Si l'Alerte est au Niveau 0 : Les Gardes sont au nombre de 10. Les PJ pourront entendre des rires avant de pousser la porte qui mène ici. Maintenant s'ils tentent quand même, tant pis pour eux, Le Niveau d'Alerte passera immédiatement au Niveau 2 et il faudra affronter les dix Gardes. Les seules possibilités de fuite, consistent à se rendre :

- à la pièce 71 (mais encore faut-il le savoir), il faut 3 Rounds pour s'y rendre (et subir les malus lorsque l'on tire en se déplaçant au cours de ces Rounds).
- à la pièce 192, 1 Round pour s'y rendre.
- Si l'Alerte est au Niveau 1 : Idem que plus haut, mais il n'y a plus que 5 Gardes, les autres patrouillent.
- Si l'Alerte est au Niveau 2 : La pièce est vide, tous les Gardes sont partis patrouiller.



**§ 48**

La porte est verrouillée. Les PJ peuvent la crocheter (Jet de Crochetage Serrures/Coffre au FD : 7) ou la forcer (Jet de Force au FD : 4). S'ils y arrivent, les PJ se retrouveront dans l'armurerie, on pourra y trouver des Spectre M4 et des Glock 17. Il y a également suffisamment d'explosifs pour faire sauter l'endroit. Quiconque aura la compétence Démolitions pourra s'en rendre compte. Si un PJ décide de faire sauter le complexe, il devra poser les charges en 48, 60, 71 et 158 et à chaque fois réussir un Jet de Démolitions au FD : 7. Si un quelconque Jet est un Echec, dans ce cas, il n'y aura pas d'explosion. Attention toutefois, une telle action n'est viable qu'en cas d'Alerte au Niveau 2 ! Si les PJ font sauter la villa, alors qu'il n'y a pas d'Alerte ou un Niveau d'Alerte égal à 1 et les PJ auront la mort de tous les invités de l'anniversaire de Domino sur la conscience (dans ce cas les PJ peuvent finir le scénario, mais ils seront destitués, emprisonnés et jugés dès leur retour en Grande Bretagne). Par ailleurs, si à un moment ou un autre, les PJ ont été capturés, ils retrouveront leur équipement ici.

**§ 60**

Le mess des Gardes.

Si l'Alerte est au Niveau 0 : Les Gardes sont au nombre de 10. Les PJ pourront entendre des rires avant de pousser la porte qui mène ici. Maintenant s'ils tentent quand même, tant pis pour eux, Le Niveau d'Alerte passera immédiatement au Niveau 2 et il faudra affronter les dix Gardes. Les seules possibilités de fuite, consistent à se rendre :

- à la pièce 71 (mais encore faut-il le savoir), il faut 1 Round pour s'y rendre (et subir les malus lorsque l'on tire en se déplaçant au cours de ces Rounds).
- à la pièce 192, 3 Rounds pour s'y rendre.
- Si l'Alerte est au Niveau 1 : Idem que plus haut, mais il n'y a plus que 5 Gardes, les autres patrouillent.
- Si l'Alerte est au Niveau 2 : La pièce est vide, tous les Gardes sont partis patrouiller.

**§ 71**

Une épouvantable odeur se dégage de cet endroit, et les PJ peuvent apercevoir une grille d'égoût. Il faut 5 Rounds pour l'ouvrir et le PJ qui s'en occupe devra faire ça à temps plein (i.e. il ne pourra tirer sur les Gardes). Les PJ peuvent s'enfuir par là (leurs Vêtements seront Ruinés). Ils déboucheront de l'autre côté du canal au bout de vingt minutes. Si les PJ se rendent.

**§ 89**

*OK ! Tout se passe bien, vous continuez votre progression silencieuse.*

**§ 93**

*Cette partie du complexe a été transformée en entrepôt. Des dizaines de grosses caisses en bois sont empilées sur des échafaudages jusqu'au plafond. La plupart viennent d'Afrique.*

Si les PJ ouvrent l'une des caisses, ils pourront tomber sur des stocks d'armes lourdes : lance-roquettes, mortier, etc.

**§ 144**

*OK ! Tout se passe bien, vous continuez votre progression silencieuse.*

**§ 173**

*Un vigoureux coup d'épaule vous ouvre la porte et vous déboulez au milieu d'une grande pièce carrée qui disparaît presque entièrement sous les racks d'ordinateurs et autres appareils électroniques. Depuis que vous êtes entrés, un technicien vous détaille ne sachant pas trop ce qu'il doit faire. Si vous êtes un invité de son patron, il risque sa place... et sa vie ; d'un autre côté, si vous n'êtes pas invité, alors, le cimetière est encore plus à l'ordre du jour.*

Le technicien a une FOR : 4 et une VOL : 3. Pour le reste, pas de compétences particulières.





## **James Bond 007, Le Jeu de Rôles**

La fouille de la pièce révélera sans Jet de PER particulier une carte de la côte Egyptienne de la Mer Rouge, indiquant un point dénommé « Merkava V ». C'est là qu'est le missile.

### **§ 158**

La porte est verrouillée. Les PJ peuvent la crocheter (Jet de Crochetage Serrures/Coffre au FD : 7) ou la forcer (Jet de Force au FD : 4). S'ils y arrivent, les PJ se retrouveront dans l'armurerie, on pourra y trouver des Spectre M4 et des Glock 17. Il y a également suffisamment d'explosifs pour faire sauter l'endroit. Quiconque aura la compétence Démolitions pourra s'en rendre compte. Si un PJ décide de faire sauter le complexe, il devra poser les charges en 48, 60, 71 et 158 et à chaque fois réussir un Jet de Démolitions au FD : 7. Si un quelconque Jet est un Echec, dans ce cas, il n'y aura pas d'explosion. Attention toutefois, une telle action n'est viable qu'en cas d'Alerte au Niveau 2 ! Si les PJ font sauter la villa, alors qu'il n'y a pas d'Alerte ou un Niveau d'Alerte égal à 1 et les PJ auront la mort de tous les invités de l'anniversaire de Domino sur la conscience (dans ce cas les PJ peuvent finir le scénario, mais ils seront destitués, emprisonnés et jugés dès leur retour en Grande Bretagne). Par ailleurs, si à un moment ou un autre, les PJ ont été capturés, ils retrouveront leur équipement ici.

### **§ 192**

Il s'agit de la pièce par laquelle les PJ arriveront (à moins d'avoir été capturés). Il y a un monte charge qui permet de remonter à la salle 65 de la Villa. Si les PJ tentent d'échapper aux Gardes du SPECTRE par cette pièce, le temps nécessaire pour appeler le monte charge, grimper à l'intérieur et remonter dure 5 Rounds.

### **§ 208**

Une escouade de Gardes du SPECTRE rôde dans cette partie du complexe.

Si l'Alerte est de Niveau : 0

Il y a un Garde en cas de Groupe Faible ou Equilibré et 2 Gardes en cas de Groupe Fort.

Si l'Alerte est de Niveau : 1

Il y a 2 Gardes en cas de Groupe Faible, le même nombre de Gardes que de PJ en cas de Groupe Equilibré et ce même nombre en cas de Groupe Fort, mais ils auront en plus, chacun deux points de Survie.

Si l'Alerte est de Niveau : 2

Il y a autant de Gardes que de PJ en cas de Groupe Faible, 2 fois le nombre de PJ en cas de Groupe Equilibré et ce même nombre en cas de Groupe Fort, mais ils auront en plus, chacun deux points de Survie.

Il faut réussir un Jet de Furtivité au FD : 5 pour pouvoir leur échapper. Si le moindre coup de feu est tiré, le niveau d'alerte augmente d'un cran (un cran par coup de feu/rafale).

Il faut réussir un Jet de Furtivité au FD : 7 pour pouvoir leur échapper. Si le moindre coup de feu est tiré, le niveau d'alerte augmente d'un cran (un cran par coup de feu/rafale).

### **§ 247**

Une escouade de Gardes du SPECTRE rôde dans cette partie du complexe.

Si l'Alerte est de Niveau : 0

Il y a un Garde en cas de Groupe Faible ou Equilibré et 2 Gardes en cas de Groupe Fort.

Si l'Alerte est de Niveau : 1

Il y a 2 Gardes en cas de Groupe Faible, le même nombre de Gardes que de PJ en cas de Groupe Equilibré et ce même nombre en cas de Groupe Fort, mais ils auront en plus, chacun deux points de Survie.

Si l'Alerte est de Niveau : 2



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Il y a autant de Gardes que de PJ en cas de Groupe Faible, 2 fois le nombre de PJ en cas de Groupe Equilibré et ce même nombre en cas de Groupe Fort, mais ils auront en plus, chacun deux points de Survie.

Il faut réussir un Jet de Furtivité au FD : 5 pour pouvoir leur échapper. Si le moindre coup de feu est tiré, le niveau d'alerte augmente d'un cran (un cran par coup de feu/rafale).

### § 250

C'est dans cette pièce que les PJ seront amenés s'ils sont capturés (cf. le § Prisonniers). Sinon, il ne s'agit que d'une pièce vide avec curieusement 1 fauteuil de dentiste avec des sangles et des instruments de dentiste

## - ALERTE !!!

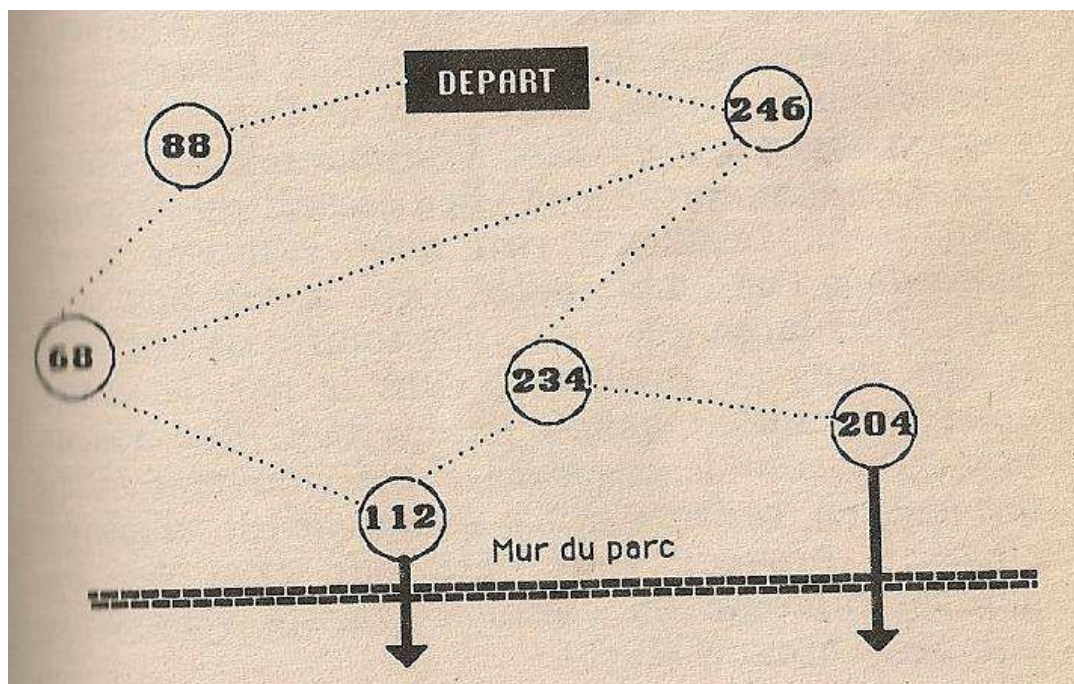
Selon les actions des PJ, les choses vont se passer plus ou moins calmement à Palmyra et dans le sous-terrain.

- Niveau 0 : Ici, pas d'alerte. Les Gardes du SPECTRE au sous-sol ne sont armés que de leurs Glock 17.
- Niveau 1 : Ca commence à sentir le roussi. La fête continue de battre son plein à Palmyra, mais les Gardes et Agents du SPECTRE disposent d'un bonus de +2 au FD à tout jet visant à détecter les PJ, de plus les Gardes du SPECTRE seront équipés de leurs Spectre M4
- Alerte Maximale !! Cette fois-ci les invités de la fête d'anniversaire sont évacués, les Gardes et Agents du SPECTRE disposent d'un bonus de +4 au FD à tout jet visant à détecter les PJ, évidemment les Gardes du SPECTRE seront équipés de leurs Spectre M4

## - Fuir Palmyra

**CVS** : na

**Musique** : Hamburg Break-out (Tomorrow Never Dies – Complete Score)





## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Si les PJ décident de quitter Palmyra, mais qu'une Alerte de Niveau 1 ou 2 est en cours, les choses ne seront pas si simples. 10 Agents du SPECTRE garderont le parking (après s'ils veulent tenter leur chance...) et la seule possibilité de sortie reste de traverser le parc.

Si un PJ est resté en dehors de Palmyra pour couvrir ses camarades avec un fusil à lunette, il pourra aider ses compagnons ici (les tirs se font à Distance Normale et ce PJ est hors d'atteinte pour les ennemis)

### § 68

Une escouade de Gardes du SPECTRE rôde dans le parc.

Si l'Alerte est de Niveau : 1

Il y a 2 Gardes en cas de Groupe Faible, le même nombre de Gardes que de PJ en cas de Groupe Equilibré et ce même nombre en cas de Groupe Fort, mais ils auront en plus, chacun deux points de Survie.

Si le moindre coup de feu est tiré, le niveau d'alerte augmente d'un cran (un cran par coup de feu/rafale).

Si l'Alerte est de Niveau : 2

Il y a autant de Gardes que de PJ en cas de Groupe Faible, 2 fois le nombre de PJ en cas de Groupe Equilibré et ce même nombre en cas de Groupe Fort, mais ils auront en plus, chacun deux points de Survie.

Il faut réussir un Jet de Furtivité au FD : 7 pour pouvoir leur échapper.

### § 88

*Une cavalcade dans les broussailles, un grondement étrange vous glacent le sang ; les Gardes viennent de lâcher les chiens, des Berges Allemands...*

Si l'Alerte est de Niveau : 1

Il y a un chien en cas de Groupe Faible ou Equilibré, 3 en cas de Groupe Fort.

Si le moindre coup de feu est tiré, le niveau d'alerte augmente d'un cran (un cran par coup de feu/rafale).

Si l'Alerte est de Niveau : 2

Il y a un chien en cas de Groupe Faible, 2 pour un Groupe Equilibré et 3 en cas de Groupe Fort.

Il faut réussir un Jet de Furtivité au FD : 2 pour pouvoir leur échapper.

### § 112

*Une ceinture de Claymore !!*

Les PJ peuvent tenter de traverser ou faire demi-tour. La traversée dure trois Rounds. Au premier Round, chaque PJ à 25% de chances de croiser le chemin d'une mine, au second Round, c'est 50% et au troisième 66%.

Les mines Claymore font des Dégâts de Zone de Classe J, mais n'explose que dans la direction du PJ.

Un PJ peut tenter un Jet de PER au FD : 2 pour repérer la mine (7, si les PJ ont activé la fonction infrarouge de leurs lunettes). Si la mine est repérée aucun souci pour l'éviter.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Si ce Jet est raté, les PJ ont encore le droit à un Jet de PER au FD : 2 pour entendre le clic, lorsqu'un PJ marche dessus et si c'est un Echec, un Jet de Sixième Sens au FD : 5. Si c'est un Echec, le PJ concerné subit une BG.

Si c'est une Réussite, le PJ a droit à un Jet d'Agilité au FD : 4 pour « sauter » à temps. Si c'est un Echec, le PJ subit une BG ; si c'est une Réussite, mais une QR : 4, le PJ subit une BL. Dans les autres cas, le PJ saute à temps.

Le PJ peut également tenter de désarmer la mine, c'est un Jet de Démolitions au FD : 3, si le PJ le fait lui-même, s'il se fait aider, le FD passe à 6, mais en cas d'Echec, les deux PJ subissent une BG.

### § 204

*Rien de rien. Tout est calme. Pas de panique et ménagez votre souffle*

### § 234

Une escouade de Gardes du SPECTRE rôde dans le parc.

Si l'Alerte est de Niveau : 1

Il y a 2 Gardes en cas de Groupe Faible, le même nombre de Gardes que de PJ en cas de Groupe Equilibré et ce même nombre en cas de Groupe Fort, mais ils auront en plus, chacun deux points de Survie.

Si le moindre coup de feu est tiré, le niveau d'alerte augmente d'un cran (un cran par coup de feu/rafale).

Si l'Alerte est de Niveau : 2

Il y a autant de Gardes que de PJ en cas de Groupe Faible, 2 fois le nombre de PJ en cas de Groupe Equilibré et ce même nombre en cas de Groupe Fort, mais ils auront en plus, chacun deux points de Survie.

Il faut réussir un Jet de Furtivité au FD : 7 pour pouvoir leur échapper.

### § 246

*Une cavalcade dans les broussailles, un grondement étrange vous glacent le sang ; les Gardes viennent de lâcher les chiens, des Berges Allemands... .*

Si l'Alerte est de Niveau : 1

Il y a un chien en cas de Groupe Faible ou Equilibré, 3 en cas de Groupe Fort.

Si le moindre coup de feu est tiré, le niveau d'alerte augmente d'un cran (un cran par coup de feu/rafale).

Si l'Alerte est de Niveau : 2

Il y a un chien en cas de Groupe Faible, 2 pour un Groupe Equilibré et 3 en cas de Groupe Fort.

Il faut réussir un Jet de Furtivité au FD : 2 pour pouvoir leur échapper.



## D] Merkava V – Egypte



### COMMENT S'Y RENDRE

**CVS :** na

**Musique :** *The Moors (Skyfall)* ; si Poursuite - *Deep Water (Skyfall)*

Il y a plusieurs façons de se rendre à Merkava V :

- Les PJ ont pu être capturés par le SPECTRE  
A un moment donné dans l'aventure, les PJ auront pu être fait prisonniers par le SPECTRE. Si ces derniers ont réussi à convaincre Largo de ne pas les tuer, alors rien n'est plus simple, celui-ci les emmènera alors à Palmyra, dans un camion avec une escouade de Gardes (2 fois le nombre de PJ et ces Gardes auront 2 Points de Survie, si le Groupe est Fort)
- En explorant le souterrain, les PJ ont pu trouver la localisation de la base ou en ayant posé un traceur sur la voiture de Largo.  
Les coordonnées de localisation de la base Merkava V seront donc accessibles aux PJ
- Les PJ peuvent également tenter de prendre Largo en filature  
Dans la même nuit que la fête se déroulant à Palmyra, en toute fin de soirée, Largo se rendra à Merkava V. En cas de Groupe Faible ou Equilibré, il sera conduit dans sa Rolls avec un chauffeur (i.e. les Jets de PER pour repérer les PJ se feront avec la PER du chauffeur), en cas de Groupe Fort, ce sera avec la BMW (i.e. les Jets de PER pour repérer les PJ se feront avec la PER de Largo). La séquence de filature se déroulera à deux temps, d'abord au Caire, où la luminosité et le trafic permettront d'augmenter la FD de 3 et enfin sur la Côte Egyptienne, où l'absence de luminosité mais également l'absence de trafic ne permettront que d'augmenter la FD de 1.

Si les PJ sont grillés, une poursuite s'engage. Si les PJ arrivent à attraper Largo, à eux d'être imaginatif, car cela ne va pas être une mince affaire pour qu'il lâche le morceau....

### L'ASSAUT

#### - Les Préparatifs de l'Assaut

**CVS :** na

**Musique :** *Carver's Plan (Tomorrow Never Dies Complete Score)*





## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

Une fois que les PJ auront les coordonnées de Merkava V, ils se réuniront avec Glendale. 008 fera appel à des troupes du SBS stationnées non loin pour l'assaut.

### L'Équipement des PJ sera le suivant :

- Arme Principale : H&K MP5SD6 (Silencieux, Visée Laser, Illuminator\*) et 7 Chargeurs

MP	C /R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
0	6	30	H	0-30	105-480	+4	99	-2	1
			I			+5		-3	

\* : Silencieux : -1 CD, Visée Laser : -1 FD pour Tir Spécifique, + 5 FD pour Visée ; illuminator : Diminue de 1 le malus au FD lié à l'obscurité.

- Leur Arme de Prédilection avec 3 Chargeurs

- Vêtements Commando : +2 au FD des Jets de Furtivité ; -1 lorsque l'on dégaine du Holster

- Les Protections Suivantes :

Type	MCD	MNB	MDIS	MFD
Classe 3	-4	0	+2	-1
Casque	-1	-1	na	-1
Total	-5	-1	na	-2

- Matraque Télescopique (CD : +1 ; Dgn : -1),

- Radio Tactique

Si les PJ se sont alliés avec Gogol, alors ce dernier, Amasova, Bond et ses Spetznaz participeront à l'assaut.

S'ils ne sont pas alliés, les PJ pourront tenter de le convaincre.

Dans tous les cas, à l'issue de la soirée (à moins qu'Amasova n'ait été capturée), Gogol aura connaissance des coordonnées de Merkava V et enverra ses troupes, la seule question à se poser est de savoir s'il se coordonnera avec les PJ et le MI6

## - Capturés

**CVS** : na

**Musique** : *Carver's Plan (Tomorrow Never Dies Complete Score)*

A moins qu'ils ne tentent de s'évader, les PJ seront amenés dans la « *Control Room* ». Si Domino les accompagne, elle sera alors attachée en dessous du missile.

Seront présent dans la pièce : Largo, Dr. No, Fiona Volpe, Vargas et trois Gardes.

Largo s'adressera aux PJ pour le célèbre monologue du Méchant Principal. Ce dialogue est à adapter en fonction de ce qu'auront fait les PJ

« *Et bien vous voici dans l'antre du SPECTRE, c'est à partir de cette base que nous allons lancer le Missile SS18. Oui, vous m'avez bien entendu, nous allons le lancer. Bien qu'il reste encore quelques jours avant la fin de notre ultimatum, votre intervention nous oblige à accélérer notre timing. Comme, en plus nous avons reçu la rançon de la plupart des pays, nous sommes gagnants sur tous les plans !*

*L'opération dont j'ai la responsabilité, est la plus grande opération entreprise par mon organisation, opération qui est toute à fait en phase, avec les crimes décrits dans notre sigle.*

*Avec la lettre E équivalente à « Extortion », nous avons pu soutirer une somme considérable aux pays du G20, même si tous n'ont pas encore payé... comme le Royaume-Uni d'ailleurs*

*Avec la lettre T équivalente à « Terrorism », nous allons rayer Washington de la carte.*



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

*Et enfin avec la lettre C correspondant à « Counterintelligence », nous allons faire parvenir aux américains des preuves que des membres du gouvernement russe, dont le président on été impliqués dans le vol du missile*

*Le SPECTRE a les idées claires, soit s'enrichir, soit déstabiliser le monde suffisamment pour créer d'autres opportunités de s'enrichir... soit les deux*

*N°1 m'a choisi pour mener cette opération en raison de sa toute confiance en moi. Je suis aidé dans ma tâche par notre spécialiste du SPECTRE lorsqu'il s'agit de nucléaire, l'illustre Dr. No » Il désigne l'individu.*

*« Après avoir volé le missile sur l'Octopussy, celui-ci a été acheminé dans notre base. Mais le SS18 est un missile obsolète qui ne manquera pas d'être détecté par les défenses américaines. Il est donc nécessaire d'avoir un recours à un procédé technologique permettant de rendre le missile invisible aux radars. Infiltrés un peu partout et surtout là où il faut, les espions du SPECTRE ont découvert que la société Optolaser, conceptrice d'équipements d'optique de précision et filiale de Drax Industries, était en réalité une société chargée de développer certaines technologies top secrètes, dont un nouveau système de camouflage révolutionnaire. C'est le scientifique suisse, François Derval qui a été chargé de développer ce nouveau système.*

*Nous avons soutiré à Derval, toutes les informations dont nous avons besoin avant de nous en débarrasser et le bon Docteur a été capable de reproduire cette technologie. Une véritable merveille. Seul bémol, le niveau d'électronique embarqué sur le missile est tel que sa vitesse en est réduite. Washington aura quelques heures de sursis voilà tout.*

*Quant à la belle Domino, mon petit ange. Mon ami le Docteur était contre cette liaison, mais regardez là comme elle est belle, je n'ai pu résister... Malheureusement, elle a choisi de me trahir et elle va donc connaître le sort que je réserve aux traîtres... »*

Les PJ pourront voir la belle Domino, attachée en dessous du missile. A partir de là, les PJ pourront assister en direct à l'annihilation de Washington, mais d'ici là, plusieurs choses peuvent se passer :

- Si le PJ qui possède le traceur d'urgence dans son talon de chaussure, l'a déclenché, les troupes du SBS vont intervenir, créant un Round de surprise pour les PJ
- A défaut de SBS, si Amasova n'a pas été capturée, ce sont les troupes du Spetznaz qui interviendront.

Si les PJ ne peuvent avoir ni le soutien du SBS, ni de celui des Spetznaz, alors bon courage... En tout état de cause, si les PJ se rendent ou ne font rien, ils seront faits prisonniers par le SPECTRE

## - L'Assaut

**CVS :** na

**Musique :** Backup Plan, The Countdown, Abandon Ship, 06. Stealth Destruction - Mission Accomplished (Tomorrow Never Dies Complete Score)

Pour cette séquence, vous devez disposer du module "Assault" de "Victory Games".

### 1°) Jetons

Vous devrez créer des jetons pour vos PNJ Majeurs et remplacés certains qui sont existants.

Il faut créer un jeton pour :

- Vos PJ
- Brett Glendale
- Anya Amasova
- Alexei Gogol
- Domino Derval
- Emilio Largo
- Dr. No
- Fiona Volpe



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

- Vargas
- Un premier Harrier GR9
- Un second Harrier GR9

Il faut supprimer le « *Gantry* » ainsi *que* tous les PNJ majeurs du jeu (Skorprios, Tanaka etc.) et ne garder que James Bond.

Il faut savoir que pour les troupes du MI6, les « *Ninja Machinegunners* » symbolisent les troupes du SBS, les « *Ninja Leaders* » symbolisent les Lieutenants du SBS et que les « *Rifle-Grenadesmen* » symbolisent les Spetznaz. La présence des Spetznaz dépend de l'évolution du scénario.

Notez que pour cette partie du scénario le « *Helipad* » est dans la « *Launch Position* », avec deux Harrier GR9 dessus. La « *Control Room* » a les volets ainsi que la porte ouverte.

### 1°) Troupes du SPECTRE

Tous les PNJ majeurs du SPECTRE sont dans la « *Control Room* », plus spécifiquement Dr. No est sur P25. Si les PJ ont été capturés, les Gardes se trouvant dans le « *Skorprios' Quarters* » sont également dans la « *Control Room* ».

Les troupes du SPECTRE sont répartis comme suit (Ne tenez pas compte des jetons qui ont été supprimés) :

**Anywhere in Skorprios' Quarters.** 604; 610; 611.

**Anywhere in the area bounded by X37-X31-AC34-AC31.** N; 405; 408; 411; 417.

**Anywhere in the rocket exhaust pit.** K with 2 Survival Points; 404; 409; 426; 431.

**Anywhere in the control room.** P; 407; 419; 422; 432.

**Anywhere on ramp (S26-Y24).** M; 402; 406; 414; 430.

**Anywhere in astronauts' quarters.** J; 401; 403; 412; 425.

### 2°) Troupes du MI6

Il faut savoir que pour les troupes du MI6, les « *Ninja Machinegunners* » symbolisent les troupes du SBS, les « *Ninja Leaders* » symbolisent les Lieutenants du SBS et que les « *Rifle-Grenadesmen* » symbolisent les Spetznaz. La présence des Spetznaz dépend de l'évolution du scénario.

Les PJ, s'ils ont été capturés, seront dans la « *Control Room* », mais c'est le MJ qui les place. Mise à part, cette exception, il n'y a pas de pièces du MI6 sur la carte, ils arrivent tous en renfort au gré du joueur, à partir du Round 2. La seule restriction est que les troupes du SBS arrivent par bateau et que celles du Spetznaz commencent sur le toit.

Préparez 12 Jetons de SBS, 4 Jetons de Lieutenants du SBS. Si les PJ accompagnent le SBS, les troupes seront réparties sur 6 bateaux. Si les PJ sont capturés, les troupes seront réparties sur 4, voir, 5 bateaux (si Glendale les accompagnent).

Préparez également tous les Jetons pour les Spetznaz. James Bond et Alexei Gogol accompagnent les Spetznaz qui sont sur le toit. L'ouverture dans le toit est située sur les lignes D04 à D23, D04 à AA04 et entre AA04 et AA32.



## James Bond 007, Le Jeu de Rôles

The Ninjas will descend on ropes dropped from the roof. During descent, only one Ninja can occupy an given space (such as Breach spaces). This is because only one Ninja can come down the rope at once. Placing the piece on one of the open roof spaces (or the Breach spaces) means that piece is beginning its descent. The piece must be placed on the map during the M.I.6 Command Phase. At this point, he is considered to be at Level 4. In the next Movement Phase, he moves down the rope to Level 3. This is noted by using a Level marker. On the next Movement Phase, the piece reaches the ground. He may fire during that Turn if the Fire Phase follows the Movement Phase. The piece cannot fire while descending.

Domino sera également présente si elle a aidé les PJ (Largo se sera rendu compte de la supercherie). Elle sera en dessous du missile (I18).

### **3°) Divers**

Sont également présents :

#### **Miscellaneous Set-Up**

X37. Monorail Car.

Z37. Monorail Car.

AB37. Monorail Car.

### **4°) Conditions de Victoire**

Le premier qui élimine les Jetons de l'autre a gagné. Il n'y a pas de limite de temps, un des camps peut décider de se rendre à tout moment.

### **5°) Evènement en cours de partie**

- Dès le premier échange de coup de feu, Dr. No va déclencher le minuteur qui sera de 6 Rounds (rappel, il est possible de désarmer le missile, à partir du moment où un jeton du MI6 se trouve sur l'emplacement P25 et qu'il reste au minimum encore un tour).
- Si Domino est en I18, elle sera tuée dans le round qui précède le décollage. Elle peut être libérée si un Jeton du MI6 passe un round complet à la libérer.
- Si le missile part, un PJ a encore la possibilité de subtiliser un Harrier pour le rattraper (NB : Le procédé Optolaser ralentit considérablement la vitesse du missile).
- Si le PJ subtilise un Harrier, Largo se dirigera vers l'autre et montera à bord pour poursuivre le PJ
- Dès le missile lancé, Dr. No cherchera à prendre la fuite à bord d'un bateau.
- Si les PJ ont procédé à une filature de Largo et sont arrivés à Merkava V seuls, le SBS et les Spetznaz n'interviendront qu'au moment de la capture des PJ
- Si les PJ ne sont pas alliés à Gogol, le Spetznaz n'interviendra qu'au moment où le MJ le décide, de façon préférable, lorsque les troupes du MI6 seront en difficulté.

## **- Que faire de Bond**

**CVS :** na

**Musique :**

Si le camp du MI6 est victorieux, se posera la question de capturer Bond. Gogol s'y opposera farouchement. Si besoin est, les troupes du SBS devront affronter les Spetznaz.



## - Rattraper le Missile

**CVS :** na

**Musique :** Pour la Filature – *The Sinking of the Devonshire (Tomorrow Never Dies)*; pour la Poursuite – *Backseat Driver I (Tomorrow Never Dies Complete Score)*

Si le missile a été lancé, l'un des PJ va pouvoir subtiliser un Harrier pour le rattraper. Il ne faut pas oublier que le procédé d'Optolaser ralentit sensiblement la vitesse du missile. Si les PJ n'ont pas eu l'info par Largo lui-même, chaque PJ et PNJ (majeur) allié pourra effectuer un Jet de Sciences ou d'Electronique au FD : 5 pour avoir l'info.

Un PJ qui partirait à la poursuite du missile pour le détruire devrait être informé qu'une telle mission pourrait potentiellement être une mission suicide. Que cette information soit vraie ou non est laissée à l'appréciation du MJ, il est tout à fait possible que le missile soit détruit sans que la tête nucléaire n'explose et inversement.

Mais avant de rattraper le missile, encore faut-il le repérer, ce qui sans radar, n'est pas une mince affaire... Voici ce qu'il faut savoir :

- Au début de cette scène, le missile est situé à une Distance Extrême du PJ
- Le missile se déplace de trois distances par Round (comme s'il réussissait une QR : 2 à chaque Round), vers le Nord Ouest
- A chaque début de Round le PJ a droit à un Jet de PER pour repérer le missile, le FD est à :
  - o 5, si la Distance est Proche
  - o 4, si la Distance est Moyenne
  - o 3, si la Distance est Longue
  - o 2, si la Distance est Très Longue
  - o 1, si la Distance est Extrême
  - o ½, si la Distance est Extrême +1Au delà, aucun Jet de PER n'est possible
- Le missile sera définitivement perdu si la Distance passe à Extrême +10
- Avant d'avoir repéré le Missile le PJ devra indiquer dans quelle direction il va et à quelle distance il veut parcourir (1, 2, 3 ou 4 crans de distances). Si le PJ va dans le même sens que le missile, il va se rapprocher de ce dernier de 1,2, 3 ou 4 crans en fonction de sa vitesse. A l'inverse s'il ne va pas dans le même sens, il s'éloignera d'autant.
- Le PJ a droit à un Jet de Sixième Sens au FD : 5 pour déterminer que le missile va au nord-ouest.

Dès que le missile est repéré, on passe en mode de Poursuite. Cette poursuite est assez simple car il n'y a pas de Jet pour le missile qui avance de 3 Distances par Round. Le missile ne peut être détruit que grâce aux canons et non grâce à un missile (puisque invisible au radar), il va donc falloir s'en rapprocher.

Cela ne devrait pas être trop difficile, si ce n'est que le PJ va être importuné par le deuxième Harrier, piloté soit par Largo, soit par un Garde du SPECTRE.

Si le PJ parvient à faire toucher le missile, celui-ci ira s'écraser dans l'océan.





## Quatrième Partie : Conclusion



### A] Pré-Générique

Récompense : La base est de 500 Points d'Expérience.

- Si l'« *Octopussy* » coule et que les PJ n'ont pas découvert que le SPECTRE est impliqué, la base passe à 250.
- Si l'« *Octopussy* » coule et que les PJ ont découvert que le SPECTRE est impliqué, alors la base reste 250.
- Si l'« *Octopussy* » ne coule pas, la base passe à 750.

### B] Lausanne - Suisse

Récompense : La base est de 500 Points d'Expérience

- Si les PJ n'ont rien fait pour compromettre leur couverture lors de leur passage chez Optolaser, ajoutez 250 Points d'Expérience.
- Au contraire si les PJ ont ostensiblement grillé leur couverture, alors, ils subiront une pénalité de 250 Points

**Note :** Pour l'attribution de ces points, il ne faut pas tenir compte des jets de dés, à savoir si les PJ ne font rien pour compromettre leur couverture, mais qu'ils sont grillés en raison d'un mauvais jet de dés, ils auront ce bonus. Inversement, s'ils font n'importe quoi, mais qu'ils sont sauvés par un jet de dés, ils subiront le malus

- Si les PJ ont découvert la localisation du Chalet, ajoutez 250 Points d'Expérience.
- Si les PJ ont capturé Vargas, ajoutez 250 Points d'Expérience.
- Si les PJ ont capturé Fiona Volpe, ajoutez 250 Points d'Expérience.
- Si les PJ ont capturé le Dr. No, ajoutez 500 Points d'Expérience.
- Si les PJ repartent bredouille, sans faire le lien entre Derval et le SPECTRE, alors retirez 150 Points.

### C] Londres – Royaume-Uni

Récompense : La base est de 500 Points d'Expérience

- Si les PJ ont capturé Vargas, ajoutez 250 Points d'Expérience.
- Si les PJ ont capturé Fiona Volpe, ajoutez 250 Points d'Expérience.
- Si les PJ ont capturé Lippe, ajoutez 250 Points d'Expérience.
- Si Lippe est aux mains du SPECTRE, retirez 250 Points d'Expérience
- Si les PJ ont capturé James Bond, ajoutez 250 Points d'Expérience.



### **James Bond 007, Le Jeu de Rôles**

- Si au moment du choix de poursuivre Bond ou Lippe, les PJ ont choisi de ne pas se partager la tâche et de ne poursuivre que Lippe, retirez 250 Points d'Expérience.
- Si au moment du choix de poursuivre Bond ou Lippe, les PJ ont choisi de ne pas se partager la tâche et de ne poursuivre que Lippe, retirez 350 Points d'Expérience.

## **D] Le Caire - Egypte**

Récompense : La base est de 500 Points d'Expérience

- Si les PJ ont capturé Vargas, ajoutez 250 Points d'Expérience.
- Si les PJ ont capturé Fiona Volpe, ajoutez 250 Points d'Expérience.
- Si les PJ ont capturé ou éliminé Fekkesh, ajoutez 250 Points d'Expérience.
- Si les PJ sont alliés avec Gogol, ajoutez 150 Points d'Expérience
- Si les PJ n'ont pas réussi à gagner la confiance de Gogol, retirez 100 Points d'Expérience
- Si les PJ sont alliés avec Domino, ajoutez 150 Points d'Expérience
- Si les PJ n'ont pas réussi à gagner la confiance de Domino, retirez 100 Points d'Expérience
- Si les PJ ont capturé Largo, ajoutez 500 Points d'Expérience

## **E] Merkava V – Egypte**

Récompense : La base est de 500 Points d'Expérience

- Si Largo est mort, ajoutez 500 Points d'Expérience.
- Si Largo est capturé, ajoutez 250 Points d'Expérience
- Si Dr. No est capturé, ajoutez 500 Points d'Expérience
- Si Domino est toujours vivante, ajoutez 100 Points d'Expérience
- Si Wahington est sauvée, ajoutez 500 Points d'Expérience
- Si Washington est détruite, retirez 400 Points d'Expérience

## **F] Conséquences**

La mission sera considérée comme réussie si le missile n'atteint pas Washington. Si c'est le cas, les PJ pourront se reposer sur leurs lauriers. Cela pourra être l'occasion de faire évoluer les relations avec tous les PNJ alliés de l'aventure en réussissant les Jets de Charisme adéquats.

Si Largo est encore en vie et qu'il a pris la fuite, à la fin de l'aventure, il sera retrouvé mort quelques semaines plus tard, son corps criblé de balles sur un yacht au large de la Floride. Le SPECTRE ne tolère pas l'échec.

La mission sera considérée comme un échec si Washington est rayé de la carte. La maison blanche ne sera plus, ainsi que le président (et toute la population). Un gouvernement provisoire sera mis en place à Los Angeles. Quelques mois après l'attaque, dès preuves impliquant des plus hauts membres du gouvernement russe parviendront à la CIA. Même le président pourrait être impliqué. Les Etats-Unis n'ont d'autres choix que de répliquer. Néanmoins craignant de déclencher la troisième guerre mondiale, c'est St Petersburg et non Moscou qui sera rayée de la carte. Après ce coup d'éclat, un coup d'état a lieu à Moscou, les membres du gouvernement ainsi que le président sont arrêtés et exécutés pour leur rôle présumé dans le vol du missile, tout cela grâce au nouvel homme fort de la Russie, le Général Orlov. Orlov, pourtant connu comme un nostalgique de l'époque soviétique, et ses positions extrême quant à la décadence occidentale, arrive quelque peu à apaiser les tensions. Cela se traduira par le retour de la guerre froide, telle qu'on avait pu la vivre dans les années 60.

Les PJ auront pu également être capturés par le SPECTRE. Si le MJ n'a pas forcément envie de prendre du temps pour organiser une évasion, voici ce que vous pouvez faire :

- Les conditions de détention font que chaque PJ souffre d'une Blessure Moyenne (si à la fin de l'aventure, le PJ est plus gravement blessé, il sera soigné pour qu'il ne souffre que d'une BM)
- Chaque PJ devra réussir un Jet de Combat au Corps à Corps, un Jet de Furtivité, un Jet de Combat à Distance au FD : 3 (compte tenu de la BM). En cas d'échec à un seul Jet, le PJ restera sur le carreau, les autres PJ peuvent décider de l'abandonner ou de rester avec lui (et se refaire capturer)



### **James Bond 007, Le Jeu de Rôles**

- Si tous les Jets sont réussis, un PJ devra réussir un Jet de Conduite Automobile au FD : 3 (compte tenu de la BM). En cas de réussite, les PJ se seront enfuis.

En cas d'Echec à ces Jets, les PJ seront échangés contre des prisonniers du SPECTRE. Les PJ devront tenter des Jets de Charisme avec tous les PNJ alliés de l'aventure pour éviter que leurs Relations ne s'empirent.