

Bons baisers de Madrid

Cette mission est prévue pour un à trois personnages de rang agent. Les suppléments Pour Votre Information et Adversaires, la mission Goldfinger II et le numéro 71 de Casus Belli sont nécessaires.

Briefing : mercredi 2 juin 1993, 10h30 (Londres)

C'est en ce matin tranquille, dans les bureaux de Regent's Park, que les agents sont arrachés à la routine habituelle. M souhaite les voir dans les plus brefs délais.

Une fois n'est pas coutume, M semble relativement détendu. La période est calme. Cependant, M expose l'objet de leur mission aux agents :

"734, alias James Woods, est l'un de nos agents de la section I, et le chef de la station de Madrid. Ce week-end, il a disparu sans laisser de trace. Il était à son poste lundi, comme si ne rien n'était. Mais 734 devait passer le week-end avec sa collègue : Nathalie Sonders (1124). C'est elle qui nous a immédiatement alertés selon la procédure habituelle. Je ne sais pas s'il y a un problème entre eux, mais je préfère vous envoyer là-bas pour tirer au clair cette affaire. Officiellement, pour 734, ce sera une visite de pure routine.

Voyez Moneypenny pour les dossiers de ces agents et vos billets d'avion. Ah, Q, entrez..."

Matériel

Il comprend :

- une Aston Martin V8 Volante (voir ses caractéristiques en annexe) qui les attend déjà en Espagne,
- un stylo électrique incapacitant et ses cinq recharges,

- un tube de dentifrice spécial Q,
- une montre scie circulaire,
- tout équipement standard (voir page 78 des règles) que les agents demanderont.

L'intrigue

Alexandre le Grand, dont les plans ont été récemment mis en échec par le M.I.6 (cf mission *Alexandre, j'écoute...* dans CB 71), a décidé de se venger. Il a donc mis sur pied un plan machiavélique qui vise à mettre à ses pieds (rien de moins!) les gouvernements du monde entier (et plus particulièrement le gouvernement britannique).

Pour cela, il pense se servir d'une société anodine appartenant à l'une des ses holdings : Electricity & Mechanics Limited. Cette usine, située non loin de Madrid, produit des bobines d'allumage qu'elle fournit déjà à de nombreux constructeurs automobiles dans le monde entier. En vendant à perte et en camouflant ce dumping derrière un prétendu nouveau process de fabrication révolutionnaire, il entend bien constituer un monopole.

Cela fait, le reste de son plan n'est que formalité. Il lui suffit de placer dans chaque bobine une quantité d'explosif suffisante pour faire exploser une voiture (soit très peu) au moment voulu. Il ne restera ensuite qu'à attendre que les bobines piégées se répandent, puis à menacer les gouvernements, quitte à faire sauter d'un coup tous les véhicules d'un pays insignifiant (comme l'Angleterre), à titre de démonstration.

Pour réaliser ses projets, il s'est adjoint les services d'Arlyne Abrest, l'ex-collaboratrice de Goldfinger, et du dénommé Castenada, un dangereux terroriste.

L'arrivée à Madrid

A leur descente d'avion, les agents sont accueillis par 1124. Elle les guidera jusqu'à leur voiture, puis les emmènera jusqu'aux locaux de la station locale où ils pourront rencontrer 734.

Si les agents la questionnent en chemin, ils pourront apprendre qu'elle n'est en poste en Espagne que depuis quelques semaines. Elle semble être tombée assez vite sous le charme de Woods, et paraît toujours amoureuse... Il devait passer la chercher chez elle le vendredi soir. Une heure après l'heure convenue, inquiète, elle a appelé chez lui et au bureau, mais sans succès. Elle s'est alors rendue en ces deux endroits et

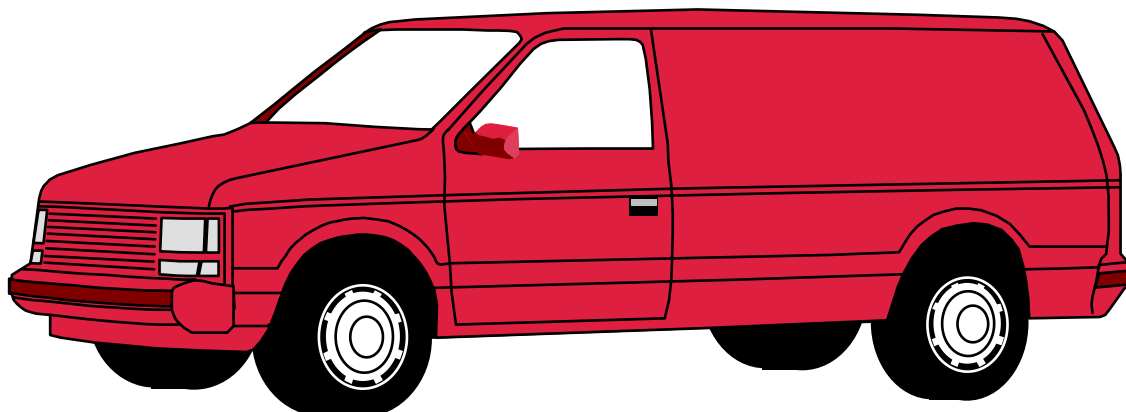
les a trouvés vides. Elle a donc fait un rapport à Londres. Lundi matin, Woods est arrivé au bureau, comme d'habitude. Il s'est excusé auprès de Miss Sonders, mais a depuis envers elle un comportement distant et froid. La dernière affaire traitée par 734 concerne une société fabriquant du matériel pour l'industrie automobile : la Electricity & Mechanics Limited.

De Woods, les agents ne pourront pas tirer grand chose. Il a envers eux le même comportement qu'avec sa collègue. Il n'est cependant pas hostile. Si on lui pose les bonnes question, il y répond dans la mesure du possible.

Il a effectivement été enlevé et séquestré durant le week-end. Il commençait en effet à en apprendre un peu trop sur les activités de l'E.M.L. Arlayne Abrest l'a donc fait capturer et, pour ne pas éveiller les soupçons, lui a implanté une suggestion hypnotique. Aussi, 734 croit dur comme fer qu'il a pénétré dans l'usine, visité les ateliers et les bureaux, étudié des dossiers confidentiels, la comptabilité de la firme et finalement constaté que c'était bien grâce à un nouveau process de fabrication que l'E.M.L. est en mesure de "casser les prix". Il est également persuadé qu'il a passé le week-end à la préparation et à l'exécution de cette intrusion. Ses explications quant à son rendez-vous avec Nathalie Sonders sont plus vagues : le travail prime sur tout, il avait peur qu'elle prenne leur histoire trop à coeur, etc.

Castenada

Depuis leur arrivée à l'aéroport, les agents sont surveillés par deux amis de Castenada, anciens membres de l'E.T.A. Si les agents les repèrent, ils tenteront de fuir en voiture. Acculés, ils ouvriront le feu sans hésiter en vociférant en basque. S'ils sont capturés, rien ne pourra les faire parler. Dans le cas contraire, ils se contenteront de surveiller les agents à distance et de faire des rapports réguliers à Castenada.

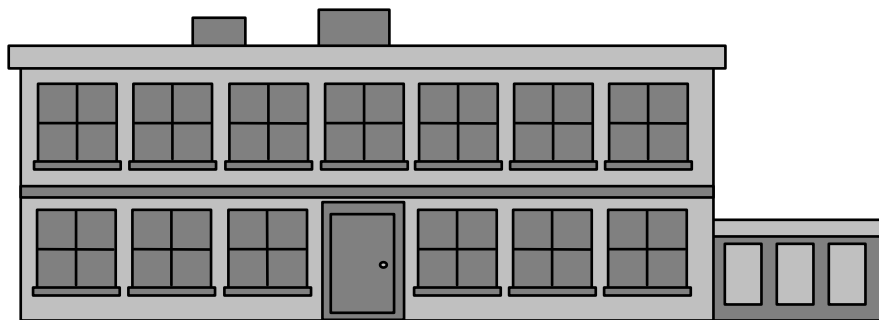


Lorsque ce dernier sera convaincu que les agents sont sur la bonne piste (s'ils se renseignent sur l'E.M.L., par exemple), il passera aux actes et tentera de les tuer.

Pour sa première tentative, il posera une bombe tout près des agents (par exemple, sous une plante verte dans le restaurant où ils sont en train de déjeuner). Un jet de Sixième Sens réussi au FD égal à la Qualité de Réussite en Furtivité de Castenada permettra aux agents de déceler quelque chose de louche. Ils auront tout juste le temps de se protéger (en se jetant à terre, en se cachant derrière la table, en jetant l'engin au loin, etc.). La bombe est puissante et risque de faire de gros dégâts et sans doute des blessés (dont les agents s'ils ne réagissent pas à temps). Les agents feraient mieux de quitter les lieux avant l'arrivée des policiers. La bombe fait des Dégâts de Zone de classe I.

Si cette tentative échoue, Castenada et ses sbires tenteront personnellement d'éliminer les agents, de préférence dans un lieu tranquille. Ces tentatives se multiplieront jusqu'à ce que les agresseurs soient tous éliminés.

L'usine de l'E.M.L.



Elle est située à l'est de Madrid, à environ une demi-heure du centre-ville. Ses plans sont donnés en annexe. Les PJ devraient assez vite être amenés à s'intéresser à elle. Des renseignements la concernant sont consignés dans les registres de la chambre de commerce de Madrid. On peut y découvrir que l'E.M.L. fait partie d'une holding importante appartenant à un industriel suisse : Jean-François Dinard.

Elle est très bien gardée (10 hommes), entourée d'une clôture électrifiée de 4 mètres de haut, et son enceinte, ainsi que l'intérieur, sont truffés de caméras, certaines visibles, certaines camouflées et d'alarmes silencieuses. La nuit, les gardes font des patrouilles par groupe de deux tous les quarts d'heure. Si des intrus sont découverts, ils sont dans un premier temps rudement reconduits à la sortie. S'ils sont repris, les gardes ont ordre de les capturer.

Si les agents parviennent à s'introduire tout de même dans l'usine (grâce à une diversion, par exemple), un passage dans l'atelier permettra à tout PJ possédant le Champ d'Expérience Génie Mécanique de se rendre compte qu'aucun procédé hors du commun n'est mis en oeuvre ici.

Les bureaux renferment un coffre (Crochetage Serrures/Coffres FD 3 pour l'ouvrir) qui contient sur disquettes la comptabilité de l'E.M.L. Le Champ d'Expérience Informatique permet de la consulter. Elle démontre que, globalement, les rentrées d'argent sont loin de couvrir les dépenses, le déficit étant comblé par de mystérieuses "subventions".

Il y a de fortes chances qu'Alexandre (une chance sur trois) ou Arlayne Abrest (deux chances sur trois) se trouvent sur les lieux, même la nuit. En effet, ils travaillent tard et se sont aménagé une pièce sur place pour se reposer. Le reste du temps, ils habitent à l'hôtel Hilton de Madrid. Ils s'accordent peu de loisir car ils ont beaucoup à faire dans un laps de temps très court.

Si l'un des deux est sur les lieux, il sera appelé par les gardiens en cas d'intrusion. S'il reconnaît les PJ (il les reconnaîtra automatiquement s'il les a déjà affrontés), il donnera l'ordre de les capturer.

Si Arlayne capture les PJ, elle appellera Alexandre, qui arrivera une heure plus tard pour faire visiter son usine aux agents et, comme il se doit, leur exposer son plan génial. Autrement, la visite pourra commencer immédiatement. Elle se terminera devant une presse où les agents seront priés de se faire broyer... A eux d'imaginer une façon spectaculaire et héroïque (bien sûr!) de s'en sortir. S'ils n'ont vraiment aucune idée et se désespèrent, aidez-les en leur accordant un Jet de Perception FD 5. S'ils réussissent, ils se trouveront non loin d'un fil ou d'un tuyau qui, arraché, provoquerait sûrement un instant de confusion qu'ils pourront mettre à contribution pour se mettre à l'abri derrière une machine...

NB : Si Castenada et ses acolytes sont encore valides, ils pourront être présents.

Epilogue

Si un combat a lieu dans l'usine et qu'il tourne au désavantage d'Alexandre, ce dernier tentera de prendre la fuite. Il dispose pour cela d'une cache connue de lui seul, accessible de son bureau (Jet de Perception FD 1 pour en découvrir l'entrée) et qui contient un Bede Acrostar. Un tunnel donne accès à la route qui fait une parfaite piste de décollage. Alexandre en fuite, capturé ou blessé, Arlayne Abrest et Castenada tenteront de fuir à leur tour, en voiture.

Si les agents se contentent (et ce n'est déjà pas si mal) de s'enfuir et qu'ils ont amassé suffisamment de preuves contre Alexandre, ce dernier verra la majorité de ses avoirs gelés et il sera désormais reconnu comme criminel et obligé de vivre dans la

clandestinité. La police sera bien sûr incapable de le retrouver et, cette fois, sa vengeance sera terrible!

Si les agents n'ont pas suffisamment de preuve, ils risquent d'être les victimes de nombreux "accidents" fortuits...

Annexe 1 : PNJ principaux

Alexandre le Grand

FOR : 9 DEX : 13 VOL : 12 PER : 10 INT : 9

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (11/22), Charisme (17/29), Combat à Distance (10/23), Combat au Corps-à-corps (11/20), Conduite Auto (13/25), Cryptographie (14/27), Déguisement (11/24), Démolition (14/27), Electronique (10/23), Equitation (15/28), Furtivité (10/22), Interrogation (9/22), Pilotage (12/25), Sciences (5/18), Séduction (12/30), Sixième Sens (12/25), Usages Locaux (10/24).

Talents : Connaisseur.

Taille : 1,80 m

Age : 35 ans

Points de Célébrité : 70

Vitesse : 3

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Course/Nage : 25 min

Poids : 80 kg

Apparence : Séduisante

Points de Survie : 10

Endurance : 30 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

Armes : Luger Parabellum P-08
AK-47

Champs d'Expérience : Beaux Arts, Jeux de Réflexion, Economie/Affaires.

Faiblesses : Attirance pour les Membres du Sexe Opposé.

Idiosyncrasies : Néant.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (-2), Séduction (+2), Interrogation (0), Torture (-2).

Background : Voir CB 71 page XXI (encart).

Arlayne Abrest

FOR : 6 DEX : 5 VOL : 9 PER : 6 INT : 6

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (5/10), Charisme (11/20), Combat à Distance (6/11), Combat au Corps-à-corps (6/12), Conduite Auto (7/12), Electronique (6/12), Furtivité (5/14), Interrogation (9/22), Nautisme (6/11), Plongée (7/12), Sciences (6/12), Séduction (10/20), Sixième Sens (5/11), Usages Locaux (4/10).

Talents : Connaisseur, Premiers Soins.

Taille : 1,70 m

Poids : 55 kg

Age : 26 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 25

Points de Survie : 4

Vitesse : 1

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : A

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Armes : C.O.P. .357

Champs d'Expérience : Beaux Arts, Chimie, Collections Rares, Economie/Affaires, Informatique, Joaillerie, Ski Nautique, Ski, Squash, Tennis.

Faiblesses : Cupidité.

Idiosyncrasies : Néant.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (-2), Persuasion (-3), Séduction (-2), Interrogation (-1), Torture (+1).

Background : Voir *Goldfinger II* page 14.

Note : Arlayne Abrest pilote une Austin-Healy 100S.

Castenada

FOR : 10 DEX : 8 VOL : 9 PER : 10 INT : 9

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (9/18), Alpinisme (6/15), Charisme (9/18), Combat à Distance (12/21), Combat au Corps-à-corps (8/18), Conduite Auto (12/21), Crochetage Serrures/Coffres (3/11), Déguisement (7/16), Démolition (9/18), Equitation (7/16), Furtivité (10/19), Interrogation (5/14), Nautisme (5/14), Pilotage (7/16), Sixième Sens (6/15), Torture (8/17), Usages Locaux (8/18).

Talents : Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,73 m

Poids : 89 kg

Age : 37 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 85

Points de Survie : 9

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Armes : Llama VIII

Champs d'Expérience : Néant.

Faiblesses : Attirance pour les Membres du Sexe Opposé, Superstition.

Idiosyncrasies : Néant.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (-6), Persuasion (0), Séduction (+1), Interrogation (-5), Torture (+3).

Background : Voir *Adversaires* page 98.

Note : Castenada pilote une Fiat Spider 2000 Turbo.

John

FOR : 7 DEX : 12 VOL : 10 PER : 9 INT : 9

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (10/19), Charisme (4/14), Combat à Distance (5/15), Combat au Corps-à-corps (6/13), Conduite Auto (6/16), Démolition (8/17), Electronique (10/19), Furtivité (8/18), Sciences (3/12), Sixième Sens (6/15), Torture (12/21).

Talents : Néant.

Taille : 1,85 m

Poids : 75 kg

Age : 28 ans

Apparence : Normale

Points de Célébrité : 40

Points de Survie : 5

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : A

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Armes : Colt .45

Champs d'Expérience : Jeux de Réflexion, Médecine/Physiologie, Football.

Faiblesses : Sadisme.

Idiosyncrasies : Néant.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (-1), Persuasion (-1), Séduction (-1), Interrogation (0), Torture (-2).

Background : Voir CB 71 page XXI (encart).

Notes : John est le garde du corps et le chauffeur d'Alexandre. Il reste constamment auprès de lui. Il conduit son patron dans une Mercedes 380 SEL.

Sbires de Castenada

FOR : 9 DEX : 11 VOL : 10 PER : 10 INT : 8

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (5/15), Combat à Distance (4/14), Combat au Corps-à-corps (4/13), Conduite Auto (6/16).

Vitesse : 2 CD à Mains Nues : B Points de Survie : 3

Armement : Skorpion VZ 61

Véhicule : Van Chevrolet

Gardes de l'Usine

FOR : 8 DEX : 9 VOL : 9 PER : 8 INT : 8

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (1/9), Combat à Distance (3/11), Combat au Corps-à-corps (4/12), Conduite Auto (1/9).

Vitesse : 2 CD à Mains Nues : A Points de Survie : 1

Armement : Colt Python

James Woods, 734

FOR : 11 DEX : 9 VOL : 10 PER : 9 INT : 9

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Charisme (4/14), Combat à Distance (12/21), Combat au Corps-à-corps (12/23), Conduite Auto (10/19), Déguisement (1/10), Furtivité (10/20), Interrogation (8/17), Jeu (10/19), Nautisme (10/19), Pilotage (10/19), Sixième Sens (9/18), Usages Locaux (1/10).

Talents : Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,85 m

Poids : 90 kg

Age : 31 ans

Apparence : Attirante

Points de Célébrité : 94

Points d'Héroïsme : 5 (0)

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 71-95 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Armes : SIG-Sauer P230

Champs d'Expérience : Boxe, Droit International, Economie/Affaires, Génie Mécanique.

Faiblesses : Néant.

Idiosyncrasies : Néant.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (0), Persuasion (-2), Séduction (+1), Interrogation (-4), Torture (-1).

Background : Woods a dès son plus jeune âge été confronté au problème de la survie. Habitant une banlieue défavorisée, orphelin de mère, il aurait été irrésistiblement attiré vers la délinquance si son vieux père ne l'avait inscrit à un club de boxe. Il y fit exceptionnelle carrière amateur, mais alors qu'il allait disputer son premier combat professionnel, il lui fut demandé de "se coucher". Il refusa et remporta la victoire. Mais de guise de représailles, son père fut assassiné. Fou-furieux, il s'engagea dans une vendetta sanglante qui ne s'arrêta qu'à son arrestation. Il serait encore en prison actuellement si le M.I.5 ne l'avait remarqué et enrôlé. Doté d'une nouvelle identité et d'un entraînement complet, il devint un excellent élément et fut, sur sa demande, transféré au M.I.6 deux ans plus tard. Il y poursuivit sa brillante carrière qui l'amena à la direction de la station de Madrid, section I.

Notes : Tous les Points d'Héroïsme de 734 ont été consommés dans sa tentative de résister à la suggestion hypnotique. Woods pilote habituellement une Lotus Esprit.

Nathalie Sonders, 1124

FOR : 6 DEX : 7 VOL : 8 PER : 6 INT : 6

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Combat à Distance (9/15), Combat au Corps-à-corps (2/8), Conduite Auto (1/7), Cryptographie (6/12), Démolition (9/15), Electronique (7/13), Science (7/13).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,61 m

Poids : 56 kg

Age : 27 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 44

Points d'Héroïsme : 2

Vitesse : 1

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : A

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Armes : Beretta 6,35 mm

Champs d'Expérience : Informatique, Science Politique, Tennis.

Faiblesses : Claustrophobie.

Idiosyncrasies : Néant.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (+2), Persuasion (+1), Séduction (0), Interrogation (0), Torture (+1).

Background : Nathalie Sonders n'était qu'une banale secrétaire de l'Universal Import/Export, mais elle rêvait depuis son entrée dans la maison de faire partie du service actif. Après une bonne centaine de demandes, on lui permit enfin de participer à un stage d'entraînement pour jeunes recrues. Ce stage révéla sa faiblesse, la claustrophobie, mais aussi ses aptitudes à faire face à l'imprévu et à improviser des solutions en toute circonstance. Elle fut donc intégrée dans le service Investigation et Intervention à l'issue du stage. Après quelques semaines de travail administratif, elle reçut sa première affectation, à la section I.

Notes : 1124 pilote une Volkswagen Golf GTI. Elle pourra aider les PJ en faisant des recherches pour eux (sur l'E.M.L. ou Jean-François Dinard, par exemple).

Annexe 2 : Aston Martin V8 Volante modifiée

Caractéristiques Techniques

MP	LR	Crois	Max	Auto	For	Str	Prix
+2	2	140	250	500	6	10	190300

La V8 Volante octroie un modificateur de +1 au FD de toute tentative de Virage Serré ou de Demi-tour.

Equipements Spéciaux

- Blindage Niveau 3 (*réduit de 6 niveaux la CD normale des armes, et absorbe un Niveau de Blessure*)
- Ejecteur de fumée (*deux utilisations*)
- Ejecteur de gaz / Réserve d'oxygène
- Orifices de tir (*un à l'avant, un à l'arrière, un de chaque côté*)
- Collimateur tête-haute (*FD +1 la nuit ou par mauvais temps*)
- Plaque d'immatriculation pivotante (*quatre plaques différentes*)
- Pneus anti-crevaison Michelin Autoporteurs
- Radiotéléphone de sécurité
- Régulateur d'intensité lumineuse (Dimmers)
- Soute à mines (*quatre mines, Dégâts de Zone de classe K*)
- Système de navigation par satellite
- Système de protection Chapman

Annexe 3 : plan de l'usine

