

Projet Virus

Cette mission est prévue pour un à quatre personnages de rang agent. Le supplément Pour Votre Information et le numéro 4 de JD+ sont nécessaires.

Briefing : samedi 31 août 1991, 2h30 (Londres)

Alors que l'on peut supposer qu'ils dorment, les agents sont appelés au téléphone. Ils doivent se rendre au plus vite aux bureaux du M.I.6. Là, ils sont accueillis par Q qui les entraîne dans le bureau de William Tanner, le Chef du Staff.

"Messieurs, je suis désolé d'avoir interrompu une nuit de sommeil bien méritée, mais j'ai une mission de la plus haute importance à vous confier. Le responsable de notre Station Locale de Hong-Kong (voir le *Livre des Règles* page 138) vient de nous faire parvenir un rapport sur un certain Jack Morris. C'est un informaticien et un électronicien. Il prétend qu'il a travaillé à son insu pour le S.P.E.C.T.R.E. et se déclare prêt à coopérer avec nous. Seulement, il craint pour sa sécurité. Vous allez donc vous rendre à Hong-Kong pour assurer sa protection et le ramener ici. En vous attendant, c'est 744, le Chef de Station qui le surveille discrètement."

Q prend alors la parole.

"Du matériel vous a été attribué. Il vous attendra à la Station Locale. L'une des entrées se trouve au 73 Canton Road. Voilà la clef. Et bonne chance !"

Matériel

Il comprend :

- une Jaguar XJS-HE modifiée (voir ses caractéristiques en annexe),
- une mallette MS67g,
- un briquet à halothane,
- un dispositif de contre-surveillance VL34,
- un porte-cartes blindé,
- une montre à injecteur de stimulant,
- une bombe à raser lance-flammes.

L'intrigue

La place occupée par les ordinateurs dans la vie des entreprises est devenue si importante que S.P.E.C.T.R.E. y a vu une source de revenus, grâce à un chantage au virus informatique. Mais pour cela, il fallait concevoir plusieurs types de virus suffisamment efficaces, dévastateurs et difficiles à détecter.



C'est ainsi que S.P.E.C.T.R.E. s'est attaché de diverses manières les services de plusieurs informaticiens très compétents. L'auteur de cette idée, Tetsuro Osato, s'est vu confier la direction de son "Projet Virus".

Tout fonctionnait parfaitement jusqu'à ce que Morris s'aperçoive par hasard de l'identité réelle de son employeur. Osato a donc été obligé "d'enlever" sa petite amie pour faire pression sur lui...

Voyage Londres-Hong-Kong

Il dure 16h30. Le décalage horaire avec l'Angleterre est de +9h.

La Station Locale

La Station de Hong-Kong est cachée dans l'épave du Queen Elisabeth, à demi immergée dans les eaux de la baie. L'entrée du 73 Canton Road est munie d'un dactyloscope laser. Un couloir sous-terrain bien éclairé la relie au Queen Elisabeth.

Les agents y trouveront 744 la plupart du temps. En effet, il ne surveille Morris personnellement que lors de ses déplacements. Il peut apprendre les faits suivants aux agents :

- Morris habite une villa au 46 Kimberly Street ;
- il travaille pour la Osato Hong-Kong Corp. dont les bureaux se situent au 51 Gloucester Road (ils occupent les trois derniers étages du building) ;
- il est très lié avec une certaine Aki Amuro qui habite au 20 Yee Wo Street ;
- il s'est récemment attaché les services d'un grade du corps qui l'accompagne dans tous ses déplacements (il ne le quitte que lorsque Morris est à son travail) ;
- il ne voit plus son amie depuis trois jours.

Contact avec Morris

L'étape suivante devrait être pour les agents de prendre contact avec Morris. S'ils choisissent de le rencontrer chez lui, ils se heurteront à son nouveau garde du corps : Chang, qui leur expliquera que Monsieur Morris ne souhaite recevoir personne. S'ils préfèrent lui rendre visite à son travail ou s'ils insistent auprès de Chang, ils pourront avoir une discussion avec lui, mais il niera avoir fait appel aux Services Secrets.

Toutefois, si les agents le "poussent" ou s'ils abordent le sujet de sa petite amie, Morris craquera et leur racontera l'histoire de l'enlèvement d'Aki. Il précisera que les ravisseurs ont promis de la supprimer si il révèle quoi que ce soit et refusera donc de communiquer quelque information que ce soit. La seule chose qu'il osera concéder est que Chang lui a été imposé par la direction de la Osato Hong-Kong Corp.

Appartement d'Aki Amuro

C'est l'une des façons de trouver l'endroit où est "retenue" Aki Amuro que de visiter son appartement. Il est situé au sixième étage. Il est petit, mais coquet. La porte s'ouvre sur un Jet de Crochetage au FD 5. Fait étrange, l'appartement ne contient presque aucune affaire : peu d'habits, etc. Le seul élément pouvant avoir de l'intérêt pour les agents est un billet griffonné au stylo bille au fond de la corbeille à papier : "C 787 120". Le nombre correspond à un numéro de téléphone. Avec un peu d'astuce, les agents devraient obtenir l'adresse de la maison où est retenue Aki.

Filature

La seconde solution pour arriver à l'endroit où est retenue Aki Amuro est de suivre Chang dès qu'il quitte Morris (à 8h30). Il se rend alors directement au dernier étage pour faire son rapport à Osato, puis vers 9h à la fameuse maison. S'il se sent suivi, il tentera bien sûr de semer ses poursuivants...

144 Pilkem Street

C'est une maison basse, sans étage, mais assez grande. Son sous-sol abrite un garage bien plus grand que peut le laisser supposer son entrée (qui ressemble à celle d'un garage tout ce qu'il y a de plus normal). Les équipes de Spectres (cf annexe 2) assignées au Projet Virus habitent ici (leur nombre est à la discrétion du MJ, 5 équipes semblant le nombre idéal). Aki Amuro y séjourne également en attendant l'aboutissement du projet.

Les Spectres passent la plupart de leur temps au garage, si bien qu'il devrait être facile aux agents de libérer Aki... D'autant plus que la porte de sa chambre n'est pas verrouillée. Aki aura une légère hésitation avant de se résoudre à suivre les agents, puis elle mettra en route un traceur qu'elle porte sur elle, ce qui alertera les Spectres, laissant augurer une belle poursuite.

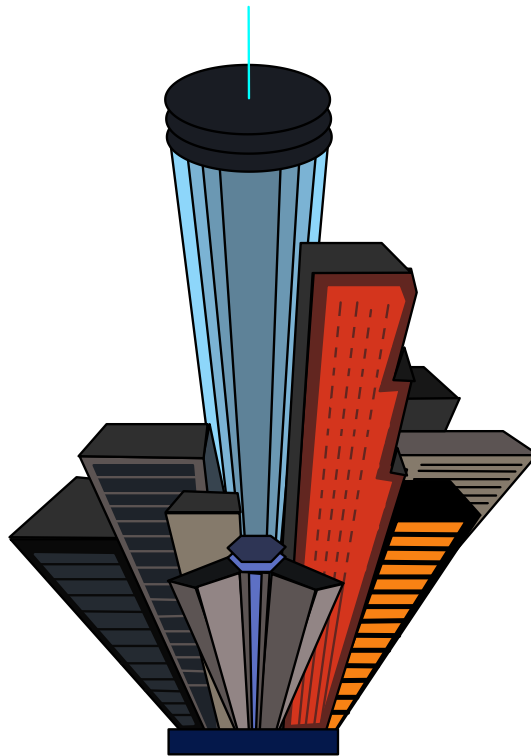
La confrontation

A ce moment de la mission, les agents devraient avoir des doutes sur Aki Amuro. Pourquoi cet appartement vide ? Ce billet dans sa corbeille à papier ? Ce peu d'empressement à les suivre ? Cette poursuite alors qu'ils ont agi avec une grande discrétion ? Une tentative d'Interrogation rapide (diviser la Base de Temps par deux) pourrait la faire avouer qu'elle travaille pour S.P.E.C.T.R.E. et que c'est en "service commandé" qu'elle a séduit Morris.

Une fois cette certitude acquise, il faudra Persuader l'informaticien (il est Neutre envers les agents) que c'est bien la vérité. Aucun jet de dé n'est nécessaire si Aki est présente et qu'elle avoue. Morris, effondré, donnera alors tous les renseignements en sa possession.

L'assassinat

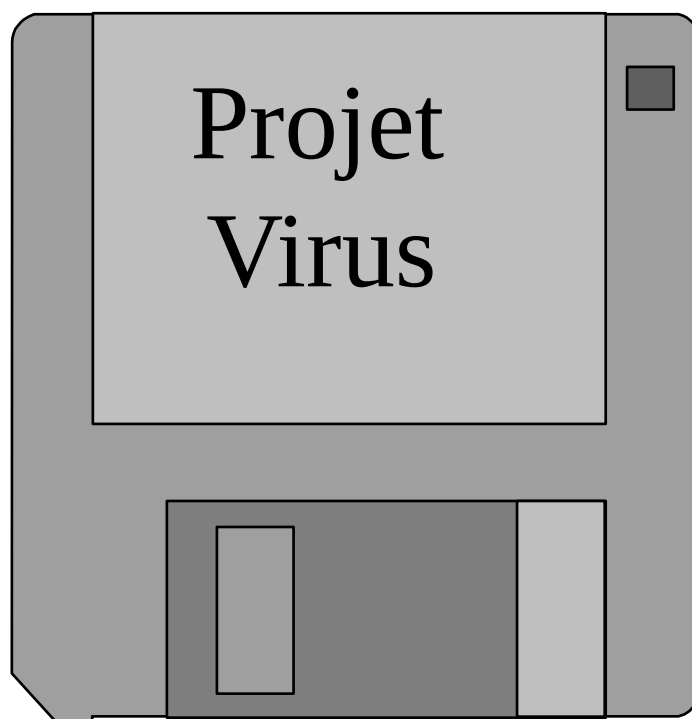
Ce que Morris ignore, c'est que le Projet Virus est sur le point d'aboutir. S.P.E.C.T.R.E. n'a donc plus besoin de lui et compte le faire assassiner. Cela sera fait soit par Chang, soit par une équipe de Spectres, soit par le Ninja, par ordre de préférence, à moins bien sûr que les agents aient eu la bonne idée de cacher Morris à la Station Locale.



Osato Hong-Kong Corp.

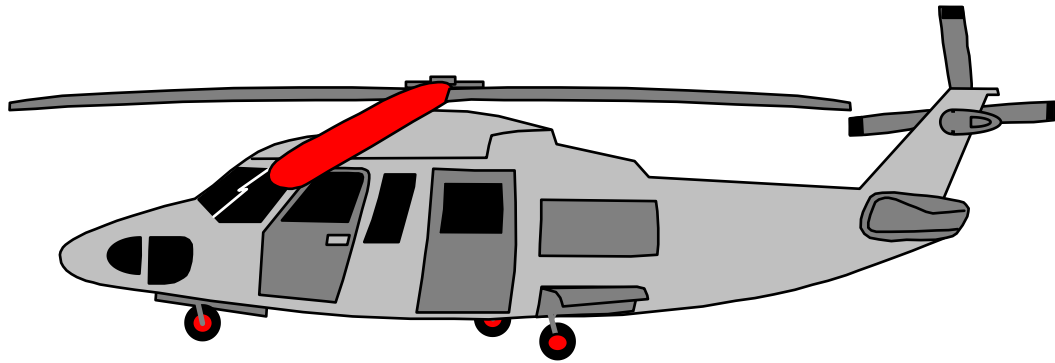
Les bureaux de l'Osato Hong-Kong Corp. occupent officiellement les trois derniers étages de l'immeuble du 51 Gloucester Road, mais S.P.E.C.T.R.E. possède en fait (par l'intermédiaire d'Osato) tout l'immeuble. Mis à part ceux de l'Osato Hong-Kong Corp, les bureaux correspondent à des sociétés fictives qui servent dans les affaires financières d'Osato.

Le sous-sol est un vaste laboratoire d'informatique. Il est fermé par une serrure à clavier numérique (Jet d'Electronique au FD 1 pour l'ouvrir ; le code a été modifié si les agents l'ont demandé à Morris). Un coffre-fort se trouve en évidence encastré dans un mur (Jet de Crochetage Serrures/Coffres au FD 4 pour l'ouvrir). Il contient des disquettes avec des virus prêts à l'emploi.



Le dernier étage abrite en fait les appartements d'Osato ainsi que son bureau, qui contient bien sûr un coffre camouflé derrière un authentique Picasso (Jet de Crochetage Serrures/Coffres au FD 3 pour l'ouvrir). Il contient tous les détails du Projet Virus (entreprises visées, etc.) ainsi que des renseignements sur les sociétés fictives du building. Un escalier de service mène à l'héliport du toit qui sera le chemin de fuite privilégié d'Osato au cas où les choses se gâtent pour lui.

De jour, les bureaux sont tous occupés et les vigiles sont plus discrets. Le système de sécurité se compose d'un réseau de caméras vidéo et d'alarmes silencieuses placées dans les endroits stratégiques.



Embûches

Au cas où les agents seraient repérés, quelques petits problèmes pourraient bien survenir tout au long de la mission.

- Leur chambre d'hôtel est fouillée.

- Un "accident de circulation" bénin survient. Mais comment expliquer que la Jaguar ne soit pas cabossée ?

- Une bombe est placée dans la chambre d'un agent. S'il n'examine pas sa chambre, faites lui faire un Jet de Sixième Sens au FD 4 pour la découvrir. Un Jet de Démolition au FD 3 est nécessaire pour la désamorcer. Elle sautera au bout de 10 minutes (dégâts I à Aire d'Effet).

Annexe 1 : PNJ principaux

Albert M^c Pherson, 744

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

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Charisme (4/15), Combat à Distance (12/21), Combat au Corps-à-corps (12/21), Conduite Auto (10/19), Crochetage Serrures/Coffres (1/10), Furtivité (10/21), Interrogation (8/17), Jeu (10/19), Nautisme (10/19), Pilotage (10/19), Sixième Sens (9/18), Usages Locaux (1/10).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,85 m

Poids : 90 kg

Age : 35 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 93

Points d'Héroïsme : 5

Vitesse : 2

Endurance : 30 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 40 min

Armes : Walther P38-K

Champs d'Expérience : Criminologie, Droit International, Toxicologie.

Faiblesses : Néant.

Idiosyncrasies : Néant.

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

Background : 744 a suivi le circuit habituel pour entrer dans les Services Secrets. Après des études moyennes, il effectua son service militaire, puis il fut sollicité par le M.I.6 qui avait décelé en lui les aptitudes utiles à un bon agent.

Il ne fut pas déçu, car 744 n'a jusqu'à présent subi qu'un seul revers alors qu'il officiait en Suisse. Il est effectivement devenu un agent top-niveau et mérite amplement sa place de chef de la Section C à Hong-Kong.

Notes : 744 pilote habituellement une Lotus Esprit.

Jack Morris

FOR : 7 DEX : 8 VOL : 6 PER : 7 INT : 12

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Conduite Auto (5/12), Electronique (10/22), Nautisme (7/14), Plongée (7/14), Science (7/19).

Talents : Néant.

Taille : 1,80 m

Poids : 85 kg

Age : 34 ans

Apparence : Attirante

Points de Célébrité : 10

Points d'Héroïsme : 0

Vitesse : 1

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : A

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Champs d'Expérience : Informatique.

Faiblesses : Liens Affectifs.

Idiosyncrasies : Néant.

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

Background : Jack Morris a toujours vécu à Hong-Kong. Il y a effectué de brillantes études et a vite été embauché par l'une des sociétés d'informatique de la ville. Il a conservé ce travail jusqu'en 1988, date à laquelle il est entré chez Osato Hong-Kong Corp.

Jack Morris était déjà connu de la Section C avant les récents événements. Rn effet, les agents de la Station Locale de Hong-Kong l'avaient sollicité il y a de cela cinq ans pour "craquer" un code informatique. C'est pourquoi il a repris contact avec le M.I.6.

Notes : Morris pilote habituellement une Toyota Celica GT-S.

Aki Amuro

FOR : 9 DEX : 9 VOL : 5 PER : 10 INT : 7

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Charisme (9/14), Combat au Corps-à-corps (6/15), Conduite Auto (5/14), Séduction (8/15).

Talents : Néant.

Taille : 1,61 m

Poids : 64 kg

Age : 22 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 0

Points de Survie : 1

Vitesse : 2

Endurance : 24 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 10 min

Armes : Couteau à cran d'arrêt

Champs d'Expérience : Néant.

Faiblesses : Néant.

Idiosyncrasies : Néant.

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

Background : Fille de paysans chinois, Aki est arrivée à dix ans à Hong-Kong sous prétexte d'une visite à son oncle et n'est plus jamais repartie. A cause du décès de son oncle, elle eut à se débrouiller seule très vite et finit bientôt sur le trottoir.

Elle fut remarquée par un des hommes de S.P.E.C.T.R.E. et se laissa facilement convaincre de subir un entraînement poussé pour devenir agent de S.P.E.C.T.R.E. Sa première mission était d'amener l'informaticien Jack Morris à travailler pour l'Osato Hong-Kong Corp. Elle s'en tira avec brio.

Notes : Aki pilote habituellement une Honda Accord.

Chang

FOR : 12 DEX : 10 VOL : 10 PER : 9 INT : 8

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (5/16), Combat à Distance (6/15), Combat au Corps-à-corps (13/25), Conduite Auto (8/17), Furtivité (12/22), Interrogation (8/16), Pilotage (5/14), Plongée (5/16), Sixième Sens (6/14), Torture (10/19).

Talents : Néant.

Taille : 1,68 m

Poids : 75 kg

Age : 30 ans

Apparence : Normale

Points de Célébrité : 43

Points de Survie : 5

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 71-95 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Armes : Shuriken

Champs d'Expérience : Néant.

Faiblesses : Appât du gain.

Idiosyncrasies : Néant.

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

Background : Voir *Pour Votre Information* page 46.

Notes : Chang pilote habituellement une Datsun 280ZX Turbo.

Tetsuro Osato

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

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (7/15), Combat à Distance (5/14), Conduite Auto (5/14), Electronique (12/22), Furtivité (7/16), Interrogation (7/17), Science (11/21), Sixième Sens (8/17), Usages Locaux (9/18).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,68 m

Poids : 67 kg

Age : 56 ans

Apparence : Normale

Points de Célébrité : 98

Points de Survie : 1

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : A

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Armes : Colt Pocket .25

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

Faiblesses : Appât du Gain.

Idiosyncrasies : Néant.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (-3), Persuasion (-4), Séduction (-2), Interrogation (0), Torture (0).

Background : Voir le *Livre des Règles* page 135.

Note : Osato se déplace en temps normal dans une Mercedes 380 SEL (avec chauffeur).

Le Ninja

FOR : 15 DEX : 13 VOL : 11 PER : 11 INT : 8

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (15/29), Alpinisme (15/28), Combat à Distance (5/17), Combat au Corps-à-corps (15/30), Conduite Auto (5/17), Equitation (5/16), Furtivité (15/26), Sixième Sens (10/19), Usages Locaux (5/16).

Talents : Premiers Soins.

Taille : 1,70 m

Age : 31 ans

Points de Célébrité : 1

Vitesse : 3

Classe de Dégâts à Mains Nues : C

Cap. Course/Nage : 40 min

Poids : 75 kg

Apparence : Bonne

Points de Survie : 10

Endurance : 30 heures

Cap. Charge : 126-160 kg

Armes : Shuriken
Katana / Wakisashi
No-Dashi

Champs d'Expérience : Arts Martiaux.

Faiblesses : Néant.

Idiosyncrasies : Néant.

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

Background : "Le Ninja" est connu depuis peu en tant qu'exécuteur de S.P.E.C.T.R.E. C'est lui qui est chargé de la protection personnelle du Numéro 1 et de l'élimination des indésirables.

Cela mis à part, nous ne connaissons rien d'autre à son sujet : ni son nom véritable, ni aucun détail à propos de son passé. Nous le soupçonnons cependant d'avoir eu des problèmes avec le Yakuza (la mafia japonaise).

Dans les faits, il est un adversaire extrêmement redoutable, capable de toutes les prouesses pour parvenir à ses fins. Personne n'a d'ailleurs pu l'arrêter jusqu'à présent.

Il n'interviendra ici que si Osato et le Projet Virus sont en danger (si Chang est éliminé, par exemple). Il arrivera directement de Tokyo par hélicoptère avec pour mission de protéger Osato à tout prix et d'empêcher quiconque de faire échouer le Projet Virus.

Vigiles de l'Osato Hong-Kong Corp.

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

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (9/17), Combat à Distance (8/16), Combat au Corps-à-corps (8/17), Furtivité (10/18).

Vitesse : 2 CD à Mains Nues : B Points de Survie : 0

Armement : Smith & Wesson Military & Police

Annexe 3 : Jaguar XJS-HE modifiée

Caractéristiques Techniques

| MP | LR | Crois | Max | Auto | For | Str | Prix |
|-----------|-----------|--------------|------------|-------------|------------|------------|-------------|
| +2 | 3 | 115 | 240 | 520 | 5 | 9 | 70650 |

Equipements Spéciaux

- Blindage Niveau 2 (*réduit de 6 niveaux la CD normale des armes*)
- Ejecteur d'huile (*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 Dunlop Denevos
- Radiotéléphone de sécurité
- Régulateur d'intensité lumineuse (Dimmers)
- Système de protection Chapman

NB : Un Ruger Super Blackhawk chargé a été placé dans la boîte à gants.