

## À la recherche du Yellow Submarine

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

**Briefing :** samedi 20 juillet 1991, 15h (Londres)

Une fois n'est pas coutume, le soleil brille aujourd'hui sur Londres. Il règne une chaleur étouffante. Les agents, dans leurs bureaux climatisés, sont dérangés par un coup de téléphone de Moneypenny.

M, silencieux, attend que tous les agents aient pris place devant son bureau tout en mordillant le tuyau de sa pipe.

"Messieurs, l'heure est grave. 730, au cours d'une mission de routine, a été amené à rencontrer une personne détenant de vagues renseignements au sujet d'un sous-marin jaune. Comme vous le savez peut-être, les prototypes de notre tout nouveau sous-marin nucléaire (baptisé provisoirement, du moins je l'espère, Yellow Submarine) sont de cette couleur ridicule. Naturellement, vous vous doutez bien que cette personne n'aurait jamais dû être au courant, et quand je vous aurais dit que tout ça s'est déroulé à Istanbul, vous n'aurez aucune peine à croire que la paix au Proche et au Moyen Orient pourrait être gravement compromise.

L'homme que 730 a rencontré, un technicien turc, a été assassiné. Mais 730 pense être sur une piste. Il a contacté 739 (le chef de la Section Y) et tous deux se sont mis au travail. Cependant, l'importance de la mission est telle que je préfère vous envoyer en renfort. Vous partez dans une heure par avion spécial. Vous avez rendez-vous avec 730 à minuit (heure locale) au 110 Pasalami C. C'est un entrepôt. 730 a déjà demandé du matériel ; il est en route en ce moment.

Ah, au fait, voici la phrase de reconnaissance dans le Secteur Y :

- Avez-vous du feu ?
- Oui, mais vous avez de la chance, je ne fume pas.
- Mille fois merci, en ce cas."

## **Matériel**

Le matériel demandé par 730 comprend les articles suivants :

- une Lotus Turbo Esprit modifiée (voir en annexe),
- autant de kits d'évasion que de personnages,
- autant de tenues de plongée que de personnages,
- une mallette MS67g,
- un briquet à halothane,
- un porte-cartes blindé,
- une montre à injecteur de stimulant,
- une montre Geiger.

## **L'intrigue**

Contrairement à ce que pense M, ce n'est pas seulement la paix dans la région qui se trouve menacée, mais bel et bien la paix dans le monde. En effet, c'est une organisation bien plus dangereuse que n'importe lequel des Services Secrets locaux : le S.P.E.C.T.R.E. (cf JD+ n° 4).

Par la corruption, les agents de S.P.E.C.T.R.E. sont parvenus petit à petit à se procurer les plans complets d'un sous-marin nucléaire. L'assemblage de l'engin doit avoir lieu dans une base sous-marine secrète située au large de d'Athènes.

Nantie de cette arme, Néna Blofeld pense pouvoir faire chanter les grandes puissances ou encore les liguier les unes contre les autres à son profit. Malheureusement, un technicien "en permission" a eu la langue trop bien pendue...

**Istanbul** (voir *Pour Votre Information* page 60)

Les agents atterrissent à Istanbul à 23h, après un voyage de 5 heures peu confortable dans un avion militaire. Il devrait leur être facile de trouver un taxi. Par contre, les agences de location de voiture sont fermées à cette heure.

Lorsqu'ils arrivent devant l'entrepôt (quelle que soit l'heure), pas de 730. Par contre, un bruit de moteur qui démarre parvient de derrière le bâtiment. S'ils agissent assez vite, les agents auront tout juste le temps d'apercevoir un Stinger fonçant vers la Mer de Marmara.

A l'intérieur de l'entrepôt maintenant vide (il contenait des caisses de composants électroniques dont la dernière a été emmenée dans le Stinger) gît Marc Hailey, alias 730. Il a reçu un carreau d'arbalète dans la poitrine et il est sur le point de tomber dans le coma. Il aura tout de même la force de murmurer :

"Contactez Farid. L'Acropole. 11h."

### **Athènes** (voir *Pour Votre Information* page 53)

Le voyage Istanbul-Athènes dure 1h30 en avion. Arrivés sur place, les agents n'auront d'autre choix que de se rendre à l'Acropole aux environs de 11h (peu importe le jour, Farid Bey, alias 739, a pour instruction de s'y rendre jusqu'à ce qu'il y rencontre un contact).



Une fois les phrases de reconnaissance échangées, Farid sera tout prêt à aider les agents. Il a été envoyé à Athènes par Hailey pour enquêter sur une certaine Irène Chandler. Il a appris que cette dernière était l'amie de Michael Bledsow qui, renseignement pris, est un traître ayant fait partie du M.I.6. D'après lui, Bledsow

habite sur une île au large d'Athènes, car il rend toujours visite à Irène en bateau (un Stinger). Il débarque en différents endroits de la côte. Enfin, il sait où le matériel commandé par Hailey se trouve...

## **Irène Chandler**

Elle est effectivement l'amie (du moins pour l'instant) de Bledsow. Elle mène une vie de riche rentière au Athens Hilton et ne sait absolument rien au sujet des activités de Bledsow, qui la manipule à son insu. Il la fait surveiller en permanence par deux de ses hommes et va tenter de tendre au piège aux agents par son entremise s'ils l'approchent ou se font repérer en la surveillant eux aussi.

## **La poursuite**

Un matin (le lendemain ou le surlendemain de l'arrivée des agents, par exemple), Irène Chandler prend sa voiture et se dirige vers le sud. Elle a reçu un coup de téléphone de Bledsow lui donnant rendez-vous sur la côte au sud-est de Kallithea.

Si les agents la suivent, et c'est probable, ils auront la mauvaise surprise à la sortie de Kallithea de se trouver encadrés par des Porsche 928S noires d'allure peu engageante (une devant et quatre derrière). Les sbires de Bledsow ont pour mission de précipiter la (ou les) voiture(s) des agents dans le précipice qui borde la droite de la route très étroite...

Pendant ce temps, Irène Chandler continuera sa route pour rejoindre Bledsow sans se douter de ce qui se passe derrière elle.

## **La base sous-marine** (voir plan en annexe)

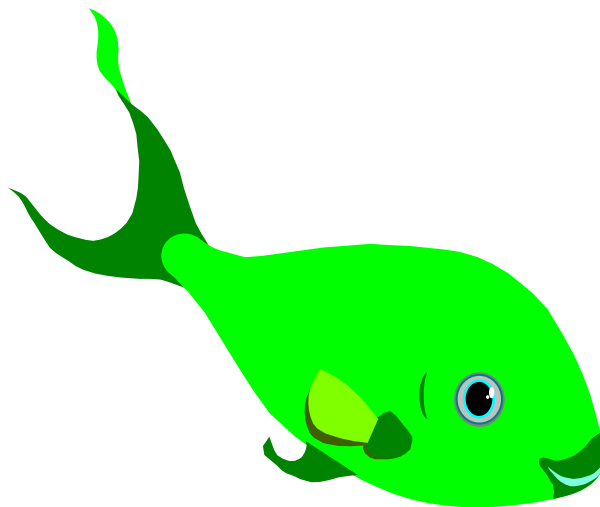
Les agents ont plusieurs possibilités pour découvrir son emplacement : réussir à se débarrasser de leurs poursuivants à temps pour suivre à nouveau Irène, puis Bledsow (qui emmènera Irène avec lui, jugeant trop dangereux de laisser cette piste

potentielle derrière lui) ; intrigués par le matériel commandé par 730 et par les déclarations de 739, patrouiller au large du Pirée et "tomber" sur les sous-marins chargés d'éloigner les intrus de la base ; interroger un homme de main de Bledsow ; etc.

La réussite de la mission implique que les agents s'introduisent dans la base et détruisent d'une manière ou d'une autre le sous-marin et ses plans. L'autodestruction de la base est un moyen radical et dangereux, mais très efficace (accessible par la salle de contrôle).

Les agents auront donc sans doute à affronter les sous-marins de S.P.E.C.T.R.E. En cas d'utilisation des armes de la Lotus, aucun Point de Célébrité ne devrait être octroyé si les agents détruisent un ou plusieurs de ces sous-marins.

NB : Au MJ de placer dans la base autant de gardes et de véhicules qu'il le souhaite, selon la "force" de son groupe d'agents.



## Annexe 1 : PNJ principaux

### Marc Hailey, 730

---

Etant donné que 730 joue un rôle plutôt réduit, ses caractéristiques ne sont pas fournies.

### Farid Bey, 739

---

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

**Compétences (Niveau/Chance de Base) :**

Combat à Distance (10/20), Combat au Corps-à-corps (5/14), Conduite Auto (4/14), Déguisement (6/16), Electronique (4/14), Furtivité (4/13), Plongée (5/15), Science (5/15), Séduction (6/11).

**Talents :** Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

---

**Taille :** 1,71 m

**Poids :** 78 kg

**Age :** 32 ans

**Apparence :** Bonne

**Points de Célébrité :** 96

**Points d'Héroïsme :** 6

**Vitesse :** 2

**Endurance :** 28 heures

**Classe de Dégâts à Mains Nues :** B

**Cap. Charge :** 46-70 kg

**Cap. Course/Nage :** 25 min

**Armes :** S&W Military & Police

---

**Champs d'Expérience :** Criminologie, Informatique, Toxicologie.

**Faiblesses :** Ophidiophobie.

**Idiosyncrasies :** Néant.

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

**Background :** Fils de Kerim Bey, il a succédé à son père à la tête de la Section Y (Balkans) dont le QG se trouve à Istanbul. Comme son père avant lui, il est présenté dans les rapports comme un agent très fiable. Il a hérité de son père une connaissance très intime de son territoire et a su conserver des liens avec les bohémiens qui constituent une excellente source d'informations à Istanbul.

**Note :** 739 pilote habituellement une Volkswagen Golf GTI.

## Irène Chandler

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

### **Compétences (Niveau/Chance de Base) :**

Conduite Auto (7/13), Nautisme (4/10), Plongée (4/11), Séduction (4/7).

**Talents :** Connaisseur.

**Taille :** 1,71 m

**Poids :** 64 kg

**Age :** 31 ans

**Apparence :** Sensationnelle

**Points de Célébrité :** 41

**Points de Survie :** 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 :** Tennis.

**Faiblesses :** Attirance pour les Membres du Sexe Opposé.

**Idiosyncrasies :** Néant.

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

**Background :** Fruit du mariage d'un industriel anglais et d'une fille de bonne famille grecque, Irène a toujours vécu dans le luxe et sans aucun soucis. Elle a effectué une médiocre carrière de tennismen professionnelle, mais elle préfère de loin passer son temps dans les plus grands hôtels du sud de l'Europe.

**Note :** Irène Chandler pilote une Fiat X1/9.

## Hommes de main de Bledsow

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

### **Compétences (Niveau/Chance de Base) :**

Combat à Distance (5/15), Combat au Corps-à-corps (4/13), Conduite Auto (4/14), Nautisme (3/13).

**Vitesse :** 2

**CD à Mains Nues :** B

**Points de Survie :** 1

**Armement :**

Ingram M10

Fusil-harpon Lourd

(selon les circonstances)

Dague de Commando

**Véhicules :** Porsche 928S modifiées (blindage Niveau 1 et pneus anti-crevaisson)

Submersibles d'attaque Mantis

Propulseurs sous-marins

## **Michael Bledsow**

---

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

### **Compétences (Niveau/Chance de Base) :**

Agilité (3/14), Alpinisme (3/12), Charisme (3/12), Combat à Distance (13/24), Combat au Corps-à-corps (8/17), Conduite Auto (13/24), Crochetage Serrures/Coffres (8/21), Déguisement (13/22), Démolition (13/22), Electronique (8/17), Furtivité (13/21), Sixième Sens (3/12), Usages Locaux (3/13).

**Talents :** Premiers Soins.

---

**Taille :** 1,81 m

**Poids :** 90 kg

**Age :** 36 ans

**Apparence :** Bonne

**Points de Célébrité :** 99

**Points de Survie :** 3

**Vitesse :** 2

**Endurance :** 28 heures

**Classe de Dégâts à Mains Nues :** B

**Cap. Charge :** 46-70 kg

**Cap. Course/Nage :** 25 min

**Armes :** Arbalète Moderne  
Walther 2000

Heckler & Koch P7 M13

---

**Champs d'Expérience :** Droit International.

**Faiblesses :** Cupidité, Démon de la Vitesse.

**Idiosyncrasies :** Néant.

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

**Background :** Après une enfance sans histoire dans le Pays de Galles, Bledsow effectua son service militaire. Remarqué pour ses talents de sniper, il lui fut demandé de s'engager. N'ayant pas d'inclinaison particulière pour un autre métier, il accepta. Turbulent, mais doué, Bledsow parvint au grade de lieutenant.

Il eut à collaborer pour la première fois avec le M.I.6 lors d'une "délicate" affaire d'agent double. Il s'en tira avec un tel brio qu'il fut enrôlé dans les services secrets et reçut le matricule 469.

Aucun soupçon (ou presque) ne pesait sur lui lorsqu'il assassina le sénateur Biggs à Las Vegas pour le compte de S.P.E.C.T.R.E., et ce malgré une intervention du M.I.6.

Nous pensons que c'est sa cupidité qui a poussé Bledsow à cette trahison. En effet, une rumeur affirme qu'il demande en paiement de ses contrats des voitures de sport hors de prix, et il a effectivement été vu à Las Vegas au volant d'une Lamborghini Diablo peu avant l'assassinat du sénateur.

L'opération baptisée par le S.P.E.C.T.R.E. "Yellow Submarine" est la première qu'il dirige personnellement et il compte bien la mener à bien coûte que coûte.

**Note :** Bledsow se déplace dans un Chris-Craft 312 SL Stinger modifié (transformation en submersible). C'est n'est cependant pas lui qui pilote en temps normal.

## Annexe 2 : caractéristiques de la Lotus Turbo Esprit

### Caractéristiques Techniques

<u>MP</u>	<u>LR</u>	<u>Crois</u>	<u>Max</u>	<u>Auto</u>	<u>For</u>	<u>Str</u>	<u>Prix</u>
+2	2	175	260	625	2	5	810000

### Equipements Spéciaux

- Blindage Niveau 1 (*réduit de 4 niveaux la CD normale des armes*)
- Transformation submersible

<u>MP</u>	<u>LR</u>	<u>Crois</u>	<u>Max</u>	<u>Auto</u>	<u>For</u>	<u>Str</u>	<u>Prix</u>
0	4	10	30	25	na	na	na

- Système lance-missiles (*trois roquettes "Pipefish" et trois missiles "Marlowe"*)
- Collimateur tête-haute (*FD +1 la nuit, par mauvais temps ou sous l'eau*)
- Pneus anti-crevaison Michelin Autoporteurs

### Annexe 3 : plan de la base

