

Opération T.R.O.C.

Cette mission est prévue pour un à trois personnages de rang agent. Le supplément Pour Votre Information est nécessaire ainsi que le numéro 4 de JD+.

Briefing : samedi 1er décembre 1990, 13h30 (Londres)

En ce jour où le fog règne en maître sur la capitale, les agents sont (une fois de plus ?) convoqués dans le saint des saints : le bureau de M. Malgré l'air morose de Moneypenny, ils ne peuvent que se réjouir de se voir confier une mission après une si longue période d'inaction. Le voyant vert enfin allumé, ils sont autorisés à entrer juste comme la silhouette si connue de 007 se glisse au dehors par l'autre issue.

"Une mission de routine pour vous. Nom de code : T.R.O.C. Il s'agit de procéder à un échange de documents avec un certain Chakh Alhba, au Caire. Revenez avec les documents sitôt l'échange effectué. Q vous attend au labo. Il vous expliquera les détails techniques. Une dernière chose : votre contact au Caire s'appelle Imin. Il vous accueillera à l'aéroport. Bon vent."

Tel est le discours de M...

Matériel

Une fois que les agents seront descendus au laboratoire, Q leur expliquera le principe de l'échange : seules les mallettes contenant les documents seront échangées. Les protagonistes contrôleront l'authenticité des mallettes grâce à un appareil spécial capable d'identifier sans risque d'erreur une signature magnétique préalablement apposée à chaque mallette.

Les agents reçoivent un exemplaire de cet appareil, la mallette en question en plus du matériel suivant :

- des kits d'évasion (autant que le nombre d'agents),
- une mallette leurre aux rayons X,
- un briquet à halothane,
- une bombe à raser lance-flammes,
- une montre à injecteur de stimulant,
- trois micro-espions *Lady*,
- un dispositif de contre-surveillance VL34.

L'intrigue

L'opération T.R.O.C. aurait pu se dérouler sans accroc si une organisation encore mal connue ne s'y était mêlée. Cette organisation se nomme S.P.E.C.T.R.E. (Sa description est donnée dans JD+ n° 4 des pages 9 à 15.)

En enlevant la fille bien aimée de Chakh Alhba (Fatima), les agents de S.P.E.C.T.R.E. se sont assurés de sa collaboration inconditionnelle. Pour plus de sûreté, les domestiques de Chakh Alhba ont toutefois été remplacés par des agents de S.P.E.C.T.R.E. Entre autres, Maximilien Largo (voir JD+ n° 4 page 14) a pris la place du maître d'hôtel.

Par ailleurs, il ne leur fut pas difficile de corrompre Imin afin qu'il travaille avec eux, leur but étant bien évidemment de faire main basse sur les documents amenés par les agents.

Voyage Londres-Le Caire

Il dure environ 4h30 et se déroule sans histoire. Imin se fera connaître des agents dès la descente de l'avion. Il conduira alors les agents à sa voiture et les emmènera au palais de Chakh Alhba.

Palais de Chakh Alhba

Il est situé au nord-est du Caire, dans la rue Al Geish. Son plan est donné en annexe.

Légende :

1) Aile centrale

Elle contient une grande salle à manger, un salon, un bureau, une bibliothèque et un magnifique vestibule.

2) Aile "d'habitation"

Elle contient principalement de superbes chambres. L'une d'elles semble inoccupée. Les penderies contiennent de nombreux et luxueux effets féminins.

3) Aile des domestiques

Elle contient les cuisines et les quartiers d'habitation des "domestiques".

NB :

- Si un dispositif d'alarme artisanal est mis en place par les agents (cheveux sur une porte, etc.), il sera accidentellement dérangé par une femme de ménage (ne parlant, hélas, que l'Arabe).

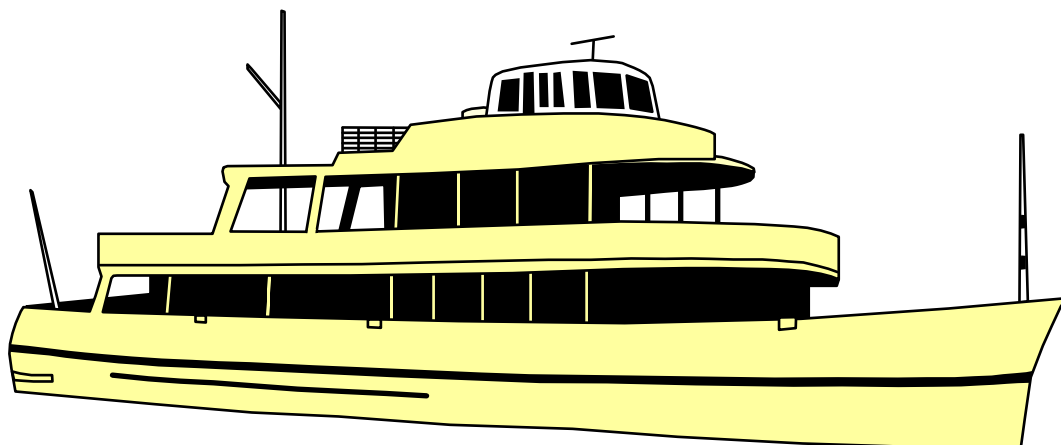
- Le téléphone des agents est coupé dès le premier jour de leur arrivée.

- Les chambres des agents sont truffées de micros.

- Chakh Alhba tente de faire traîner la transaction afin de faire sentir aux agents que quelque chose ne va pas. Il sera très vite rappelé à l'ordre par Largo.

Le Disco Volante

C'est le yacht d'Emilio Largo. Il mouille au port. C'est là qu'est retenue la jeune fille et c'est aussi là que sont écoutées toutes les conversations des agents par les agents de S.P.E.C.T.R.E. (mêmes valeurs que les domestiques).



Caractéristiques du Disco Volante :

<u>MP</u>	<u>LR</u>	<u>Crois</u>	<u>Max</u>	<u>Auto</u>	<u>For</u>	<u>Str</u>
0	3	20	50	4000	12	70

Issues possibles

Si les agents agissent conformément au plan prévu, ils se seront tout simplement fait flouer (à charge de revanche...). S'ils flairent du louche, ils devront s'arranger pour découvrir l'endroit où est retenue Fatima Alhba.

S'il est découvert, Largo tentera d'obtenir les documents en échange de la fille (il ne tiendra bien sûr pas parole). De plus, Imin, bien intégré au groupe d'agents, sera à même de l'informer et de se retourner contre ses "compagnons" en cas de besoin.

Annexe 1 : PNJ principaux

Emilio Largo

FOR : 13 DEX : 12 VOL : 14 PER : 10 INT : 11

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (6/18), Charisme (12/26), Combat à Distance (8/19), Combat au Corps-à-corps (12/25), Conduite Auto (5/16), Electronique (4/15), Equitation (8/20), Furtivité (6/20), Interrogation (9/20), Jeu (10/20), Nautisme (13/25), Pilotage (8/19), Plongée (10/22), Séduction (9/22), Torture (9/21), Usages Locaux (4/14).

Talents : Connaisseur.

Taille : 1,85 m

Poids : 92 kg

Age : 40 ans

Apparence : Attrayante

Points de Célébrité : 20

Points de Survie : 10

Vitesse : 2

Endurance : 32 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 96-125 kg

Cap. Course/Nage : 45 min

Armes : Luger Parabellum P08

Champs d'Expérience : Collections Rares, Informatique, Jeux de Réflexion, Natation, Ski Nautique.

Faiblesses : Néant.

Background : Voir JD+ n° 4 page 14.

Imin

FOR : 7 DEX : 6 VOL : 6 PER : 9 INT : 7

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (3/9), Combat à Distance (4/12), Conduite Auto (2/10), Sixième Sens (3/13).

Talents : Néant.

Taille : 1,70 m

Poids : 70 kg

Age : 32 ans

Apparence : Normale

Points de Célébrité : 35

Points de Survie : 3

Vitesse : 1

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : A

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Armes : Colt Python

Champs d'Expérience : Néant.

Faiblesses : Cupidité.

Background : Imin est sans doute le meilleur guide que l'on puisse trouver au Caire. Cependant, il est toujours à cours d'argent, ce qui le pousse à accepter tout travail pourvu qu'il soit bien payé. Cela en fait un contact peu fiable. Largo en est conscient et compte le faire exécuter une fois les documents récupérés.

Imin pilote une Range Rover en piteux état.

Caractéristiques de la Range Rover d'Imin :

<u>MP</u>	<u>LR</u>	<u>Crois</u>	<u>Max</u>	<u>Auto</u>	<u>For</u>	<u>Str</u>
0	4	60	95	525	3	9

"Domestiques"

FOR : 11 DEX : 11 VOL : 8 PER : 9 INT : 7

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (1/12), Combat à Distance (3/13), Combat au Corps-à-corps (4/15), Conduite Auto (1/11).

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

Armement : Heckler & Koch 53
Stylet

Véhicules : Jeep

Caractéristiques de la Jeep :

<u>MP</u>	<u>LR</u>	<u>Crois</u>	<u>Max</u>	<u>Auto</u>	<u>For</u>	<u>Str</u>
-1	4	65	145	500	2	8

Chakh Alhba

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

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Charisme (4/13), Combat à Distance (4/13), Combat au Corps-à-corps (3/12), Conduite Auto (1/10).

Talents : Connaisseur.

Taille : 1,60 m

Age : 52 ans

Points de Célébrité : 49

Vitesse : 2

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Course/Nage : 25 min

Poids : 68 kg

Apparence : Bonne

Points d'Héroïsme : 4

Endurance : 28 heures

Cap. Charge : 46-70 kg

Armes : Beretta 6,35 mm

Champs d'Expérience : Néant.

Faiblesses : Liens Affectifs.

Background : Chakh Alhba est l'archétype même de l'intermédiaire. Depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale, il a bâti sa fortune en achetant des informations et en revendant. Jusqu'à présent, il s'est toujours montré régulier et a fait montre d'une neutralité absolue, ce qui explique sans doute sa longévité dans ce métier.

Fatima Alhba

FOR : 9 DEX : 7 VOL : 7 PER : 8 INT : 6

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Charisme (9/16), Conduite Auto (5/12), Jeu (8/16), Séduction (8/16).

Talents : Connaisseur.

Taille : 1,75 m

Poids : 64 kg

Age : 22 ans

Apparence : Sensationnelle

Points de Célébrité : 0

Points d'Héroïsme : 1

Vitesse : 1

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Champs d'Expérience : Néant.

Faiblesses : Démon du Jeu.

Background : Fatima n'est qu'une enfant gâtée de plus. Elle n'est au courant d'aucune des affaires traitées par son père. Elle est néanmoins charmante.

Annexe 2 : plan du palais

