

Échec au Roi

Cette mission est prévue pour un à quatre personnages de rang recrue et/ou agent. Les suppléments Pour Votre Information et Thrilling Locations sont nécessaires, ainsi que le numéro 47 de Casus Belli.

Briefing : samedi 6 janvier 1990, 12h (Londres)

Dérangés en plein déjeuner, les agents sont conviés à se rendre immédiatement dans le bureau de M. Une fois sur place, ils trouvent le "grand patron" soucieux qui leur expose bientôt la situation : Andrei Taskiev, un as des Services Secrets soviétiques a tout à coup changé de camp. Il a en effet au cours d'une mission à Venise contacté la Station Locale du M.I.6 (ce qui prouve que les Soviétiques en connaissent long sur l'action du M.I.6).

Mais le problème n'est pas là : Taskiev demande l'asile politique à la Grande Bretagne et il est prêt à livrer des renseignements de la plus haute importance. La mission des agents est donc de le ramener sain et sauf à Londres, ainsi que de s'assurer qu'il dit vrai.

M fournit aux agents le dossier de Taskiev (voir en annexe) où figure son adresse à Venise.

Matériel

Q a déjà préparé le matériel nécessaire à la mission (il faudra dépenser des Points d'Expérience supplémentaires pour en obtenir plus). Il comprend :

- une ceinture à monnaie ;
- une paire de chaussures à lames de semelle ;
- une mallette *Bons Baisers de Russie* ;

- une montre-télex ;
- un stylo-pistolet ;
- un briquet à halothane;
- deux micro-espions *Lady* ;
- un récepteur passif camouflé en étui à cigarettes (pour les micros) ;
- une mallette leurre aux rayons X ;
- des billets d'avion Londres-Venise, départ le samedi 6 à 13h30 ;
- des billets de train, Orient Express Venise-Londres, départ de samedi 6 à 21h15 (Taskiev ne supporte pas l'avion) ;
- des cartes de crédit, chéquiers, espèces en suffisance.

L'intrigue

Depuis les récents revers subis par T.A.R.O.T. en raison d'interventions du M.I.6, Le Directeur a chargé L'Ermite de collecter des renseignements au sujet des brillants Services Secrets britanniques.

L'Ermite a donc monté une opération d'envergure afin d'observer la façon de procéder des Anglais et d'infiltrer quelqu'un dans la place. C'est pourquoi il n'a pas hésité à faire enlever par Le Jugement un membre célèbre du K.G.B. : Taskiev. Après lui avoir fait subir un lavage de cerveau, L'Ermite l'a envoyé à la Station Locale du M.I.6 où il s'est fait passer pour un transfuge.

Mais L'Ermite n'avait pas prévu l'intervention du K.G.B. qui veut à tout prix récupérer son agent en raison de secrets dont il a connaissance (voir la section *Arrivée à Venise*).

Ceci va entraîner l'épisode de la gare où Taskiev se verra remettre une chevalière (en fait un micro émetteur-récepteur) afin de rester constamment en contact avec L'Ermite, qui va lui-même prendre le train avec sa "secrétaire" Lori Badler et quelques sbires (dont le nombre peut varier selon la force du groupe d'agents) pour surveiller son protégé en empêcher son enlèvement par le K.G.B.

Dans le même train auront également pris place Anya Amasova et Erich Kreigler, agents du K.G.B. ayant pour mission de ramener Taskiev en U.R.S.S. vivant *si possible*.

Arrivée à Venise : samedi 6 janvier, 17 h (heure locale)

Après un voyage confortable de deux heures, les agents pourront se rendre directement à l'adresse de Taskiev. En comptant les formalités de douane, il faut une heure pour y aller. L'agent soviétique habite tout en haut d'un immeuble crasseux au bord d'un canal à l'eau saumâtre.

Une fois devant sa porte, les agents entendront des bruits suspects. Dès leur entrée dans la chambre (qui ne fait aucun doute), ils surprendront une lutte entre Taskiev et un homme massif portant une cagoule. A leur vue, ce dernier s'enfuira par la fenêtre puis par les escaliers de secours pour enfin sauter dans un bateau sur le canal. Un Jet de PER au FD 6 permet de remarquer que c'est une femme qui manoeuvre le hors-bord qui file à toute vitesse (toute poursuite est vaine, car Anya Amasova et Erich Kreigler doivent impérativement apparaître dans la suite du scénario ; utiliser au besoin les Points de Survie d'Amasova).

Santa Lucia Station

Quoi que fassent les agents, ils doivent se trouver à la gare peu avant 21h15. Il faut alors effectuer pour chacun d'eux un Jet de Sixième Sens au FD 3. En cas de réussite, il remarqueront une jeune (et jolie) femme faisant signe à Taskiev. Si celui-ci est questionné à son sujet, il feindra de ne pas l'avoir vue. Un second Jet de Sixième Sens au FD 1 permet de déterminer s'il ment ou non.

Taskiev demandera peu après à aller aux toilettes. C'est à ce moment que Taskiev récupèrera la chevalière collée dans la chasse d'eau (ce plan de secours avait été prévu par L'Ermite). Il faut alors effectuer pour chaque agent un Jet de PER au FD 2. En cas de réussite, l'agent concerné s'apercevra de la présence de la chevalière. Questionné, Taskiev rétorquera qu'il l'a toujours portée (le même Jet de Sixième Sens que ci-dessus s'applique pour déterminer s'il ment).

Le Venise-Simplon Orient Express

Une description détaillée en est faite dans *Thrilling Locations* de la page 80 à la page 85, plus les illustrations des pages 101 à 103.

L'Ermite a loué pour lui et sa suite un wagon entier (le dernier) en se faisant passer pour un riche prince africain. On peut découvrir dans les affaires personnelles de L'Ermite un billet d'avion Londres-Zurich et un dépliant touristique du village d'Engelberg, en Suisse.

Les agents du K.G.B., plus modestes, n'ont qu'un compartiment chacun. Les deux compartiments sont contigus et situés dans le wagon "16 beds" situé à l'arrière du wagon-bar.

Les agents britanniques, quant à eux, se sont vus réserver des compartiments dans le wagon "18 beds/service" situé juste en avant des wagons-restaurants.

Le voyage

Les joueurs étant toujours imprévisibles, le MJ devra faire preuve d'un certain don d'improvisation durant cette partie principale de la mission.

Tout ce qu'il faut savoir est que Taskiev sera victime de crises au cours desquelles ses souvenirs lui reviendront petit à petit, le lavage de cerveau de L'Ermite n'ayant pas été assez efficace. Ainsi, Taskiev sera non seulement recherché par ses compatriotes mais aussi par T.A.R.O.T. dont il risque de faire échouer tous les plans s'il retrouve complètement la mémoire (il est en fait totalement loyal à l'Union Soviétique et ne tient pas du tout à passer à l'Ouest, surtout en ce moment).

T.A.R.O.T. et le K.G.B. mettront tout en oeuvre pour récupérer Taskiev, tout d'abord par la manière forte, puis de façon plus "fine" si cela a été sans succès (gaz soporifique dans les toilettes, hélicoptère emportant le dernier wagon où se trouve Taskiev, etc.). On peut même imaginer que T.A.R.O.T. réussisse son coup et que les agents anglais et soviétiques fassent une trêve pour le récupérer.

Quoi qu'il en soit, il peut être fort utile de consulter les règles de combat et de poursuite dans un train (pages 90-91 de *Thrilling Locations*).

Parcours du train

- Venise : départ samedi 6 à 21h15
- Milan : arrêt dimanche 7 à 1h45
- Lausanne : court arrêt dimanche 7 à 5h15
- Paris : arrêt dimanche 7 à 14h15
- Londres : arrivée dimanche 7 à 21h (heure locale, le voyage a duré 7h45 et non 6h45)

Tentative d'assassinat

Si, en dépit de tous leurs efforts, le K.G.B. ou T.A.R.O.T. n'ont pas réussi à enlever Taskiev, ce dernier sera victime d'une tentative d'assassinat à la sortie de Victoria Station.

Si les agents soviétiques sont toujours "dans la course", c'est Anya Amasova (ou à défaut Erich Kreigler) qui tirera d'un toit situé en face de la gare avec un Heckler & Koch G-11. Si les agents du K.G.B. ont été éliminés d'une façon ou d'une autre, la tentative proviendra de L'Ermite (ou à défaut de Lori Badler ou d'un autre agent de T.A.R.O.T.) et se déroulera de la même façon.

Annexe 1 : PNJ principaux

Anya Amasova

FOR : 8 DEX : 14 VOL : 13 PER : 14 INT : 12

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (14/25), Charisme (14/27), Combat à Distance (12/26), Combat au Corps-à-corps (14/22), Conduite Auto (10/24), Crochetage Serrures/Coffres (8/22), Cryptographie (12/24), Déguisement (13/25), Démolition (8/20), Electronique (12/24), Furtivité (13/26), Interrogation (10/22), Jeu (10/24), Nautisme (9/23), Pilotage (9/23), Plongée (10/21), Science (9/21), Séduction (15/28), Sixième Sens (14/27), Usages Locaux (10/24).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,65 m

Poids : 53 kg

Age : 32 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 89

Points de Survie : 11

Vitesse : 3

Endurance : 30 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : A

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 40 min

Armes : SIG Sauer P-230

Champs d'Expérience : Biologie/Biochimie, Chimie, Droit International, Economie/Affaires, Génie Mécanique, Informatique, Microphotographie, Sciences Politiques, Toxicologie.

Faiblesses : Liens Affectifs.

Background : Voir le *Livre des Règles* page 124.

Erich Kreigler

FOR : 14 DEX : 8 VOL : 9 PER : 8 INT : 6

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (8/19), Alpinisme (5/16), Charisme (1/10), Combat à Distance (9/17), Combat au Corps-à-corps (13/27), Conduite Auto (4/12), Cryptographie (4/10), Furtivité (8/17), Interrogation (6/12), Pilotage (5/13), Sixième Sens (6/13), Torture (7/14).

Talents : Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,88 m

Poids : 97 kg

Age : 29 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 57

Points de Survie : 5

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : C

Cap. Charge : 96-125 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Armes : Tokarev TT-33

Champs d'Expérience : Informatique, Hockey sur Glace, Sciences Militaires, Ski, Squash, Tennis, Wargames.

Faiblesses : Néant.

Background : Voir le *Pour Votre Information* page 48.

Andrei Taskiev

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

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Combat à Distance (9/21), Combat au Corps-à-corps (7/21), Conduite Auto (13/25), Cryptographie (9/21), Déguisement (9/21), Démolition (8/20), Electronique (10/22), Furtivité (12/25), Séduction (13/19), Sixième Sens (8/20), Usages Locaux (8/20).

Talents : Connaisseur, Photographie, Premiers Soins.

Taille : 1,80 m

Poids : 79 kg

Age : 34 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 150

Points de Survie : 11

Vitesse : 3

Endurance : 30 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : C

Cap. Charge : 96-125 kg

Cap. Course/Nage : 40 min

Armes : Tokarev TT-33

Champs d'Expérience : Génie Mécanique, Informatique, Sciences Militaires, Ski, Droit International, Toxicologie, Microphotographie.

Faiblesses : Néant.

Background : Voir le dossier de Taskiev en annexe.

L'Ermite (Nsei Mbenga)

FOR : 9 DEX : 12 VOL : 15 PER : 13 INT : 11

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Combat à Distance (11/20), Combat au Corps-à-corps (14/26), Conduite Auto (10/22), Crochetage Serrures/Coffres (6/18), Cryptographie (12/23), Electronique (11/22), Furtivité (9/24), Interrogation (11/22), Science (8/19), Sixième Sens (10/22), Torture (14/27), Usages Locaux (8/21).

Talents : Premiers Soins.

Taille : 1,77 m

Poids : 94 kg

Age : 37 ans

Apparence : Stricte

Points de Célébrité : 95

Points de Survie : 5

Vitesse : 3

Endurance : 36 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 55 min

Armes : Lüger Parabellum P-08

Champs d'Expérience : Chimie, Médecine/Physiologie, Sciences Politiques, Toxicologie.

Faiblesses : Démon du Jeu.

Background : Voir le *Livre des Règles* page 122

Lori Badler

FOR : 7 DEX : 10 VOL : 14 PER : 11 INT : 13

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (10/18), Charisme (9/23), Combat à Distance (5/15), Combat au Corps-à-corps (10/17), Conduite Auto (9/21), Crochetage Serrures/Coffres (7/17), Cryptographie (9/22), Electronique (5/18), Furtivité (10/24), Pickpocket (5/15), Pilotage (12/22), Séduction (8/20), Sixième Sens (8/20).

Talents : Connaisseur.

Taille : 1,75 m

Poids : 63 kg

Age : 28 ans

Apparence : Séduisante

Points de Célébrité : 20

Points de Survie : 8

Vitesse : 2

Endurance : 32 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : A

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 45 min

Armes : Colt Pocket .25

Champs d'Expérience : Economie/Affaires, Génie Mécanique, Informatique, Tennis.

Faiblesses : Néant.

Background : Voir CB 47 page 37.

Hommes de main de T.A.R.O.T.

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

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (2/12), Combat à Distance (4/14), Combat au Corps-à-corps (4/13), Conduite Auto (5/15), Interrogation (2/10).

Vitesse : 2

CD à Mains Nues : B

Points de Survie : 1

Armement :

Lüger Parabellum P-08 (+ crosse d'épaule si possible)
Stylet

Annexe 2 : dossier de Taskiev

Né le 14 juin 1955 à Leningrad, Andrei Taskiev ne s'est jamais distingué avant son service militaire (effectué en Afghanistan) où il fit étalage de ses nombreux talents. Très vite incorporé aux Services de Renseignements de l'Armée Rouge, il mena à bien des missions aussi vitales que dangereuses en s'infiltrant au sein des montagnes afghanes à l'ouest de Kaboul, le berceau de la résistance.

A la fin de son service militaire, le dossier de Taskiev était si éloquent que le K.G.B. fit très vite appel à lui. Renvoyé en Afghanistan, sa parfaite connaissance du terrain lui permit une fois de plus de se distinguer.

Son service en Afghanistan se termina en même temps que le retrait des troupes soviétiques du pays. Taskiev fut alors cantonné dans des missions presque de routine (pour lui en tout cas) à l'Ouest.

789, Chef de la Section S

D'après ce que nous savons, Andrei Taskiev est un des tout meilleurs agents du K.G.B., un as de l'espionnage. Il s'est jusqu'à présent toujours montré fidèle à son pays et il paraît étonnant qu'il souhaite passer à l'Ouest, surtout en ce moment. Je vous conseille donc la plus grande prudence.

William Tanner, Chef du Staff