

Opération Bahamas

Cette mission est prévue pour un à quatre personnages de rang recrue. Le supplément Pour Votre Information est nécessaire, ainsi que la Mission n° 1 : Bon baisers de Rio dont cette mission est la suite.

Briefing

Les agents sont une fois de plus convoqués dans le bureau de M. Ce dernier, l'air préoccupé, expose brièvement leur mission aux agents.

Les deux agents en poste aux Bahamas, John Stangsen (723) et Mary Trueblood (1112) ont apparemment disparu. Ils n'ont pas contacté Londres la veille comme ils sont sensés le faire chaque jour. Stangsen étant réputé pour être un "chaud lapin", il s'agit peut-être d'une fugue amoureuse. Aux agents de le découvrir. Une enquête de routine, en somme.

Matériel

Les agents reçoivent des mains de Moneypenny un billet d'avion aller-retour Londres-Nassau, ainsi que de suffisamment d'argent.

Les agents peuvent réclamer plus de matériel, mais celui-ci ne devra pas sortir du cadre de l'équipement de mission standard (voir le *Livre des Règles* page 78).

L'intrigue

Andrew Monday, le "savant fou" de *Bon baisers de Rio*, a imaginé un nouveau plan pour détruire toute vie sur Terre. En effet, grâce à un procédé compliqué, il espère envoyer des pluies acides sur l'Amazonie et ainsi priver la planète de sa plus grande réserve d'oxygène.

Pour cela, il s'est installé sur une île au large des Bahamas. Il a engagé pour assurer sa protection un couple de tueuses : Bambi et Thumper (à moins que Calcione, son homme de main, se soit tiré sans dommage de la dernière mission ; dans ce cas, c'est lui qui occupera la place de Bambi et Thumper).

L'enquête

Après leur arrivée à Nassau (voir le *Livre des Règles* page 141), les agents pourront se rendre dans différents lieux et rencontrer certaines personnes. Les indices qu'ils peuvent découvrir sont les suivants.

- Le bungalow de Stangsen a brûlé. Un coup de téléphone aux pompiers peut apprendre aux agents qu'aucun corps n'a été retrouvé. Sur les lieux de l'incendie, un Jet de PER au FD 3 permet de déceler un fragment de bombe incendiaire dans les décombres.

- Au domicile de Trueblood, il semble que tout soit en ordre. Rien n'est dérangé et toutes les affaires personnelles de 1112 sont en place.

- Les amis que Stangsen avait l'habitude de fréquenter ne s'étaient même pas rendu compte de sa disparition avant que l'annonce de l'incendie de son bungalow ne paraisse dans les journaux.

- Aucun couple correspondant à la description de Stangsen et Trueblood n'a quitté l'archipel ; ni par avion, ni par bateau (renseignements à l'aéroport de Nassau et aux capitaineries des ports de l'archipel).

Le nombre de ces indices est restreint, si bien que les agents devraient rapidement tourner en rond et piétiner dans leurs investigations.

Durant tout ce temps, les enquêteurs sont filés par Bambi et Thumper (utiliser les règles de filature et autoriser deux Jets de PER par jour aux agents).

Agression !

Jugés trop curieux, les agents forcent Bambi et Thumper à agresser l'un d'entre eux afin de le questionner. Les tueuses choisiront de préférence un agent séparé de ses collègues et passeront à l'attaque dans un endroit discret.

Si cette tentative rencontre le moindre problème, elle peut aboutir à une poursuite. Dans le cas contraire, l'agent visé est emmené jusqu'au repaire de Monday. Des témoins auront alors aperçu l'agent s'engouffrer dans une Volkswagen Coccinelle rose à la suite de deux femmes : une blanche et une noire.

Le repaire de Monday

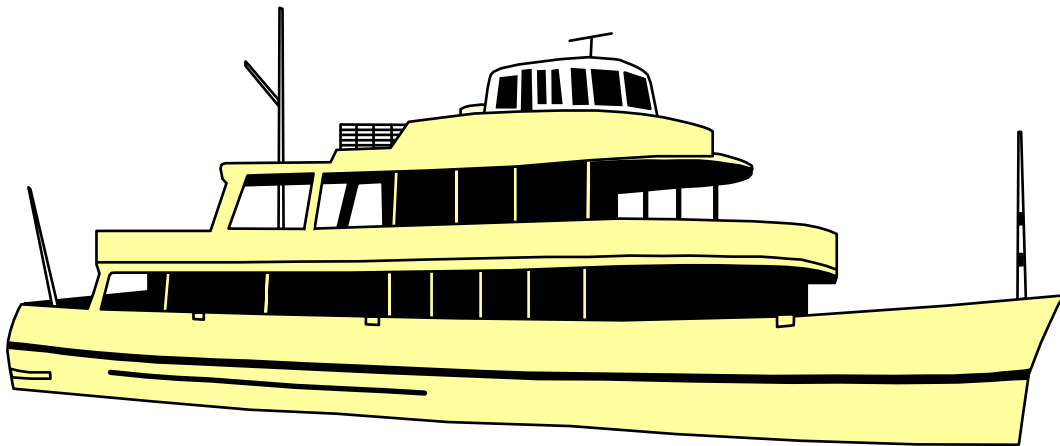
C'est une petite île située au large des Bahamas, dans la direction de l'Est. Si les agents y parviennent par bateau, Monday en sera immédiatement prévenu.

Les plans de l'île et de la forteresse de Monday sont donnés en annexe.

Légende :

1) Port sous-marin

Il abrite un Glastron Carlson Scimitar et trois Dynafoils. Un escalier mène à la surface.



2) Cellules

Elles sont fermées par une grille munie d'une solide serrure.

3) Salle de garde

4) Cuisine

Elle est la plupart du temps hantée par un cuisinier vietnamien menaçant, mais inoffensif.

5) Salle à manger luxueuse

6) Chambre de Monday

Son livre de chevet ("Mein Kampf"...) est rangé dans le tiroir de la table de nuit.

7) Salle de bains & Sanitaires

8) Bureau

Les tiroirs du bureau métallique sont fermés à clé (Jet de Crochetage au FD 5 pour les ouvrir). Ils contiennent tous les détails du plan de Monday (les détails techniques et scientifiques, entre autre).

9) Salle de plongée

Elle renferme des combinaisons de plongée et des fusils-harpons.

10) Tour

C'est le centre névralgique de la base. Elle ne présente aucun orifice vers l'extérieur. Elle contient une gigantesque cuve remplie d'acide ainsi qu'un dispositif compliqué permettant de vaporiser cet acide dans l'atmosphère.

Annexe 1 : PNJ principaux

Andrew Monday

FOR : 8 DEX : 7 VOL : 11 PER : 5 INT : 8

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Agilité (5/14), Charisme (4/15), Combat à Distance (3/9), Combat au Corps-à-corps (3/9), Conduite Auto (3/9), Déguisement (11/19), Sciences (11/19), Usages Locaux (5/10).

Talents : Connaisseur, Premiers Soins.

Taille : 1,81 m

Poids : 85 kg

Age : 36 ans

Apparence : Normale

Points de Célébrité : 99

Points de Survie : 4

Vitesse : 1

Endurance : 30 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : A

Cap. Charge : 46-70 kg

Cap. Course/Nage : 40 min

Armes : Colt Cobra

Champs d'Expérience : Biologie, Biochimie, Botanique.

Faiblesses : Néant.

Idiosyncrasies : Parle toujours doucement, mais avec une voix froide.

Modificateurs d'Interaction : Réaction (-4), Persuasion (-4), Séduction (-6), Interrogation (0), Torture (0).

Background : Andrew Monday est un ressortissant américain. Orphelin, il doit son nom à sa découverte un lundi de St Andrew. Elevé de façon rigoureuse par des nones, il a conçu à leur égard une sorte de haine si bien qu'adulte, il se montre très antagoniste avec les femmes.

Il a pourtant grâce à elles effectué des études en "High School", période durant laquelle il est devenu fortement xénophobe, ne supportant pas d'être mélangé à des "non-blancs". Bon élève, il parvint à décrocher une bourse et à entrer à l'Université puis à en sortir avec un diplôme de biologie en poche.

Quelques mois plus tard, il fonda sa propre firme (un laboratoire d'analyse) et fit petit à petit fortune. Il entra au Ku-Klux-Klan, mais fut assez vite rejeté car trop ambitieux et extrémiste (!). Il décida alors de réaliser son grand projet seul.

Bambi

FOR : 9 DEX : 13 VOL : 8 PER : 5 INT : 4

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Combat au Corps-à-corps (11/20), Furtivité (10/18), Séduction (2/6).

Talents : Néant.

Taille : 1,78 m

Poids : 73 kg

Age : 26 ans

Apparence : Attirante

Points de Célébrité : 23

Points de Survie : 2

Vitesse : 2

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 : Néant.

Idiosyncrasies : Néant.

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

Background : Voir *Pour Votre Information* page 45.

Thumper

FOR : 11 DEX : 10 VOL : 8 PER : 9 INT : 7

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Combat au Corps-à-corps (13/24), Furtivité (8/16), Séduction (3/7).

Talents : Néant.

Taille : 1,75 m

Poids : 70 kg

Age : 25 ans

Apparence : Bonne

Points de Célébrité : 23

Points de Survie : 2

Vitesse : 2

Endurance : 28 heures

Classe de Dégâts à Mains Nues : B

Cap. Charge : 71-95 kg

Cap. Course/Nage : 25 min

Champs d'Expérience : Néant.

Faiblesses : Néant.

Idiosyncrasies : Néant.

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

Background : Voir *Pour Votre Information* page 45.

Gardes

FOR : 7 DEX : 7 VOL : 4 PER : 5 INT : 3

Compétences (Niveau/Chance de Base) :

Combat à Distance (5/11), Combat au Corps-à-corps (4/11), Conduite Auto (4/10), Nautisme (3/9).

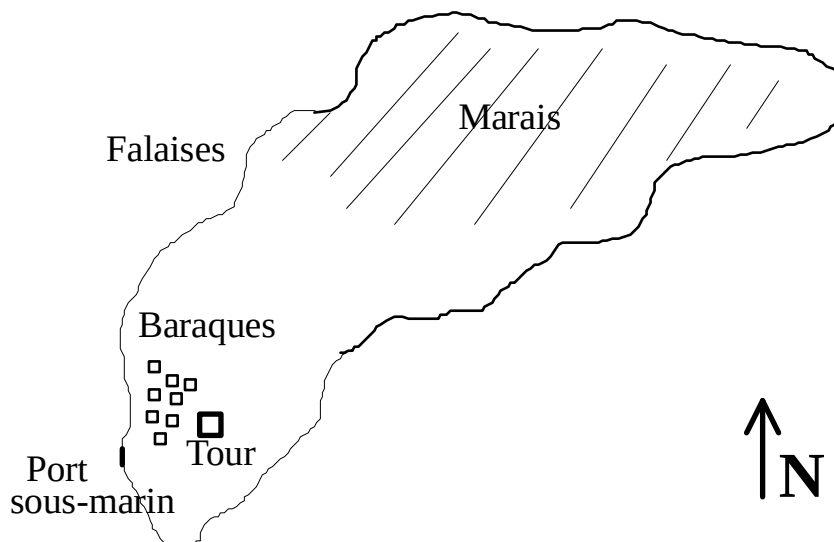
Vitesse : 1 CD à Mains Nues : A Points de Survie : 0

Armement : Ingram M10

Véhicules : ATC et VTT M113A1

Annexe 2 : plans

Plan de l'île



Plan du complexe sous-terrain

