

## **Bons baisers de Rio**

*Cette mission est prévue pour un à quatre personnages de rang recrue.*

**Briefing :** jeudi 4 mai, 13h15 (Londres)

Les agents, après une longue période d'inaction, sont convoqués dans le bureau de M. Ce dernier leur expose leur mission : un diplomate britannique, Henry Brockway, qui était en poste à Rio de Janeiro, a soudainement disparu deux jours auparavant. Sa famille, s'inquiétant de ne pas recevoir de demande de rançon, fit alors appel au gouvernement. Comme ces événements se sont déroulés au Brésil, il est bien sûr du ressort du M.I.6 de découvrir ce qu'il est advenu du diplomate, et de le ramener en vie à sa famille, si possible.

### **Matériel**

Les agents ont le choix d'une arme de poing (voir le *Manuel Q*). Moneypenny leur fournit également des billets d'avion pour Rio (décollage le même jour à minuit) et suffisamment d'argent en espèces, chéquiers et cartes de crédit.

A la demande des agents, Q peut aussi fournir du matériel supplémentaire. Ce matériel ne doit cependant pas sortir du cadre de l'équipement de mission standard (voir le *Livre des Règles* page 78).

### **L'intrigue**

Henry Brockway était le meilleur ami d'un savant anglais nommé Arthur Ballinger. Les deux hommes présentaient une ressemblance physique frappante. Le diplomate a été enlevé par erreur : Ballinger était en fait la cible des ravisseurs.

Tout cela est le fait d'un esprit particulièrement tortueux : celui d'Andrew Monday. Ce dernier croit en effet avoir découvert le moyen de "cloner" les êtres humains. Il espère pouvoir détruire la racaille qui peuple la Terre pour la remplacer par sa race supérieure. Pour cela, il a imaginé de supprimer la couche d'ozone au dessus de l'Antarctique afin de provoquer la fonte des glaces et la submersion des continents. C'est pourquoi il a besoin d'Arthur Ballinger, chimiste renommé, et qu'il a ordonné à son homme de main, Luigi Calcione, d'enlever le professeur.

### **L'arrivée à Rio : vendredi 5 mai, 10h30**

Les agents débarquent à Rio après un long voyage de 13h30. Leur matériel et leurs armes, qui les ont précédé par la valise diplomatique, leur sont remis à la sortie de l'aéroport par un agent de la station locale.

Si les agents se rendent directement chez la famille Brockway (à l'ambassade britannique), ils seront reçus courtoisement et pourront apprendre que c'est justement le professeur Ballinger qui a vu Mr Brockway pour la première fois.

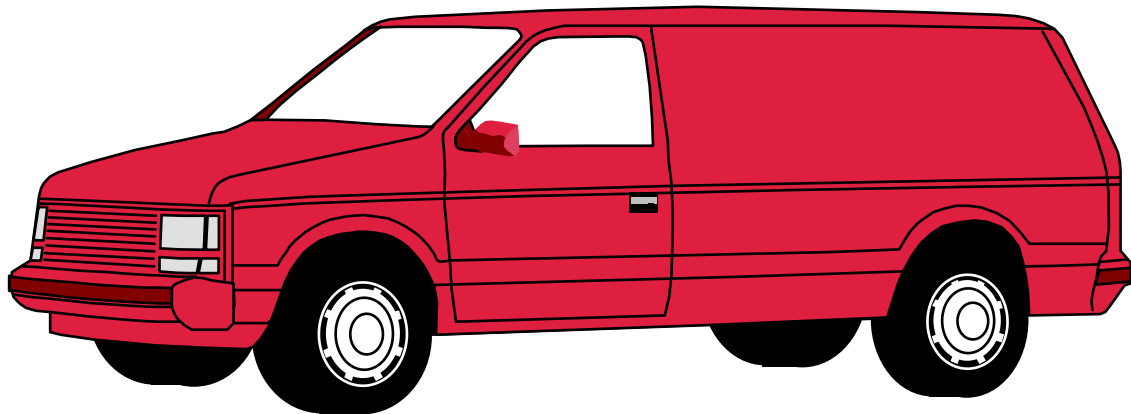
Ce dernier habite seul avec sa (charmante) fille Cynthia au bord de l'océan, sur l'Avenida Rodrigues Alves (voir le *Livre des Règles* page 144). Bien que sympathiques, le professeur et sa fille ne pourront pas aider les agents de façon significative.

### **Le second enlèvement : samedi 6 mai, 8h00**

Monday, s'apercevant de l'erreur commise par Calcione, le renvoie enlever le professeur. Par ailleurs, prévoyant quelque difficulté, il lui ordonne d'enlever également sa fille afin de pouvoir faire pression sur lui.

Le seul indice que les voisins peuvent fournir est que le professeur et sa fille sont montés dans un van précédé d'une Corvette noire pilotée par un homme aux muscles proéminents et coiffé d'un bandeau rouge.

**NB** : Au choix du MJ, si les agents n'ont pas eu la bonne idée de surveiller la maison du professeur Ballinger, ils peuvent apercevoir par hasard la Corvette et son chauffeur l'après-midi même et la poursuivre jusqu'à la villa.



A midi, les informations à la radio révéleront la mort d'Henry Brockway, découvert avec une balle dans la nuque au fond d'une poubelle d'un quartier populaire.

## **La villa des ravisseurs**

Elle est située dans la banlieue de Rio, sur la Rua Barao de Mesquita (voir le *Livre des Règles* page 144). Les agents la trouveront vide s'ils y arrivent après le dimanche matin. Dans le cas contraire, elle sera occupée par Calcione et deux hommes de main.

Le plan de la villa est donné en annexe.

Légende :

### **1) Salle de séjour**

Un carnet est posé à côté du téléphone. En coloriant la première page avec un crayon de papier, on peut y faire apparaître l'adresse d'un petit aérodrome situé au nord de la ville (Rua Mons Manuel Gomes).

### **2) Cuisine**

### **3) Salle de bains**

### **4) Toilettes**

### **5) Chambre des hommes de main**

Elle contient deux lits superposés. Des magazines de charme sont posés sur un tabouret qui fait office de table de nuit.

### **6) Chambre de Calcione**

### **7) Chambre des prisonniers**

La fenêtre est condamnée.

### **Garage**

Il abrite le van et la Corvette.

Si un combat a lieu à la villa, Calcione fera en sorte de s'enfuir avec le professeur et sa fille dans sa Corvette, donnant lieu à une éventuelle poursuite.

## **L'aérodrome**

Le départ de Calcione et de ses prisonniers est prévu pour le 7 mai à 11h15. Si les agents se rendent en ce lieu trop tard, ils n'y trouveront qu'un vieil employé un peu dur d'oreille. En le soudoyant, ils peuvent apprendre que les ravisseurs se sont envolés pour la ville de La Paz, en Bolivie.

Les agents peuvent les suivre immédiatement car l'employé est prêt à les y conduire, moyennant finances évidemment. Le voyage, assez inconfortable, dure cinq heures.

## **Fin du voyage**

Arrivés au petit aérodrome de La Paz, les agents peuvent apprendre (toujours en payant, à moins qu'ils ne soient très persuasifs) que Calcione, au volant d'une Jeep, s'est dirigé vers la montagne.

En suivant le chemin (sinueux) emprunté par Calcione, les agents arrivent bientôt en vue d'une bâtisse en bois surplombant le lac Titicaca. C'est le repaire de Monday, ils peuvent s'en douter.

Il leur reste maintenant à pénétrer dans le chalet, à libérer les prisonniers et aussi, si possible, à détruire ou à emporter les formules chimiques du laboratoire (Q en serait très heureux...).

Les plans du chalet sont donnés en annexe.

Légende :

### **1) Grand salon**

Il est simplement meublé et ne contient rien d'anormal.

### **2) Cuisine**

### **3) Réserve**

Elle ne contient que de la nourriture, des couvertures, etc.

### **4) Dortoir des gardes**

### 5) Cellule du professeur et de Cynthia

### 6) Salle de bains rustique & sanitaires

### 7) Laboratoire

Il contient des cornues, des éprouvettes, etc. On peut y découvrir de longues notes compliquées qui se terminent par la formule :  $O_3 + H_2 \rightarrow H_2O + O_2$ . Une trappe mène à une cave. C'est en fait une chambre froide remplie de cadavres sinistres enveloppés dans du plastique et suspendus au plafond comme des quartiers de viande (le résultat des expériences de Monday).

### 8) Chambre de Calcione

### 9) Chambre de Monday

"Mein Kampf" (en VO) est posé bien en évidence sur la table de nuit.

### Garage

Il abrite trois Jeeps et une moto tout-terrain.

### 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>	<u>Prix</u>
-1	4	65	145	500	2	8	na

Habituellement, le chalet est habité par Monday, Calcione et ses deux hommes de main, ainsi que cinq autres gardes qui font des patrouilles à intervalles irréguliers.

Quoi qu'il arrive, Monday et éventuellement Calcione doivent s'échapper vivant de la confrontation finale (le moyen est laissé à la discrétion du MJ).

## 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 et acheta une maison dans la Cordillère de Andes, à une altitude suffisamment élevée pour ne pas subir les effets de sa propre machination.

## Luigi Calcione

---

**FOR : 15   DEX : 7   VOL : 6   PER : 7   INT : 5**

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

Agilité (4/13), Alpinisme (3/12), Combat à Distance (7/14), Combat au Corps-à-corps (9/21), Conduite Auto (6/13), Crochetage (7/14), Démolitions (4/9), Electronique (5/10), Interrogation (7/12).

**Talents :** Néant.

---

**Taille :** 1,65 m

**Poids :** 81 kg

**Age :** 35 ans

**Apparence :** Stricte

**Points de Célébrité :** 43

**Points de Survie :** 2

**Vitesse :** 1

**Endurance :** 28 heures

**Classe de Dégâts à Mains Nues :** C

**Cap. Charge :** 126-160 kg

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

**Armes :** Colt 45

---

**Champs d'Expérience :** Boxe, Football (américain).

**Faiblesses :** Peur des Serpents.

**Idiosyncrasies :** Cherche à ressembler à Sylvester Stallone dans le film "Rambo".

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

**Background :** Luigi Calcione, fils d'immigrants italiens aux U.S.A., fut dès son plus jeune âge fasciné par les super-héros musclés, puis par Stallone, et il ne cessa de rêver de devenir un jour comme son idole.

Bien qu'il ne fût pas un élève brillant, il fut envoyé en "High School" où il fréquenta trois ans durant la même classe que Monday. Il quitta le collège à 16 ans et tenta en vain de garder un travail stable. Il passa alors tout son temps dans les salles de musculation et atteint bientôt son objectif, tant il était motivé. A 18 ans, il s'engagea volontairement dans le corps des Marines. Il y resta 15 ans, puis tenta de devenir mercenaire en Amérique du Sud.

C'est là qu'un an plus tard il rencontra Andrew Monday qui cherchait l'endroit idéal pour son repaire. Malgré les années passées, Monday le reconnut aussitôt et, impressionné par sa carrure, lui proposa une place comme homme de main ; puis s'assura de sa loyauté grâce à une paye confortable.

## **Hommes de main de Calcione**

---

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

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

Agilité (1/8), Combat à Distance (1/7), Combat au Corps-à-corps (1/8), Conduite Auto (1/7), Interrogation (1/4).

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

**Armement : Colt Python**

## **Gardes de Monday**

---

**FOR : 4    DEX : 5    VOL : 5    PER : 5    INT : 4**

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

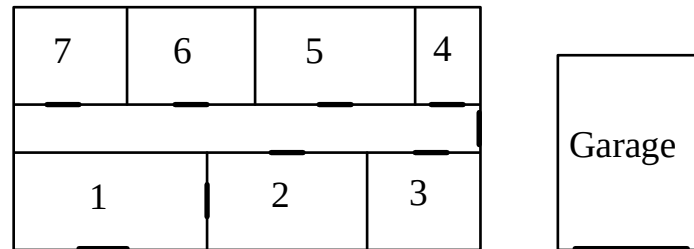
Combat à Distance (4/8), Combat au Corps-à-corps (6/10), Conduite Auto (2/6), Furtivité (1/6).

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

**Armement : Ingram M10**

## Annexe 2 : plans

### Plan de la villa de la Rua Barao de Mesquita



### Plan du repaire de Monday

