

OPERATION AUBE NOUVELLE

I. Introduction :

Le général **Andreï Ivanovitch Kirlov** constate que la grandeur de l'**U.R.S.S.** ne sera bientôt plus qu'un souvenir. Il a parlé de ses craintes à **Rosa Klebb**. Cette dernière, qui n'a toujours pas admis la dissolution du **SMERSH** avoue à **Kirlov** son appartenance au **TAROT**. Elle pense qu'il existe encore un espoir pour qu'il perde un puissant empire à l'est. Pour cela, il faut partir d'un pays qui est encore complètement soumis au pouvoir communiste et utiliser l'image du **SMERSH** et les moyens de **TAROT** pour en prendre le contrôle. Les deux nouveaux alliés ont décidé de jeter leur dévolu sur la **Roumanie** encore tenue fermement par le dictateur **Ceausescu**.

Klebb a décidé d'envoyer sur place son meilleur agent pour préparer le terrain et prendre les premiers contacts. Il s'agit de quelqu'un que les Héros connaissent bien : **Tanya Ternopol**. Cette dernière est parvenue à entrer en contact avec un ancien membre du **SMERSH**, maintenant membre de la police secrète : **Kark Kasalinsk**

Malheureusement (ou heureusement), **Ternopol** a été repérée par un agent du **M.I.6** qui après avoir longtemps été en poste à **Leningrad**, a été muté à **Bucarest** depuis 1986 : **Guillaume Baxter**. Ce dernier a aussitôt décidé d'informer **Londres** de cette présence suspecte.

En **U.R.S.S.**, **Kirlov** est surveillé par le général **Gogol** dont les espions ont eu vent d'un projet devant avoir lieu en **Roumanie**.

Ne pouvant charger officiellement le **K.G.B.** de cette mission, il va alors faire appel à une équipe de mercenaires internationale : le **Zodiaque**. Ce sera **Poisson** alias **Debra Silvestri** qui sera chargée d'organiser un réseau et de recueillir des informations. Pour cela, elle fera croire aux gens qu'elle emploiera qu'elle est membre du **K.G.B.**

II. TEASER :

A. Briefing :

L'aventure débute *in media res*, c'est à dire que le Héros qui aura été choisi pour jouer ce teaser se trouvera directement dans une

situation inconfortable avant qu'on lui explique comment il s'est retrouvé là.

Le Héros se trouve dans une scierie, solidement attaché à une planche qui avance inexorablement vers une scie circulaire qui s'apprête à les couper en deux.

Il est maintenant temps de lui expliquer de quoi il retourne. Il y a deux semaines, il a été convoqué dans le bureau de **M** pour prendre connaissance du rapport de **Baxter** concernant la présence de **Ternopol** à **Bucarest**. Cela fait plus de deux ans que le **M.I.6** la recherche et on ne compte malheureusement plus le nombre d'agents de l'ouest qu'elle a tués ou fait tuer. Le Héros a alors été envoyé en **Roumanie** avec mission de tuer **Ternopol** et si possible de découvrir ce qu'elle trame. Si le Héros n'est pas un **00**, un **Permis de Tuer** spécial lui sera délivré. **M** lui demande d'éviter au maximum la police secrète et de contacter **Michael Cameron** lorsqu'il aura réussi (ou échoué) dans sa mission. S'il n'était pas possible de contacter **Cameron**, le Héros pourra s'adresser à **Baxter** en prenant soin de protéger sa couverture.

Baxter connaît **Cameron** (qui travaille en fait pour **Kasalinsk**) mais ce n'est pas réciproque pour protéger la couverture du chef du réseau. Ceci explique que **Kasalinsk** n'a pas encore pu faire arrêter **Baxter**.

Arrivé sur place, le Héros est parvenu à retrouver la trace de sa cible, à faire connaissance avec elle et à l'entraîner à l'écart dans le but de lui régler son compte. Malheureusement pour lui, **Ternopol** avait percé sa couverture et au moment où il allait passer à l'action, **Gregor Titanov** et **Boris Bozemko** sont intervenus. Ils ont neutralisé le Héros, l'ont attaché sur la planche et laissé à son triste sort.

B. Action :

Une fois seul, le Héros va se trouver fort occupé à sauver sa peau et c'est là que l'aventure va vraiment commencer. Tout d'abord, il est inutile d'appeler au secours, personne n'entendra. Tout espoir n'est cependant pas perdu, il peut tenter de détendre ses liens par un jet de *For FD 3* ; il dispose de trois essais avant que la scie ne

commence à le couper en deux. En cas de réussite, un jet d'*Agilité FD 5* lui permettra de mettre sa tête sur le côté, laissant ainsi la scie couper une des cordes, ce qui lui permettra de s'asseoir. Il n'est pas sauvé pour autant car il est toujours solidement attaché à la planche et ne peut utiliser ses mains. Il dispose de trois essais pour réussir un jet d'*Int FD 6* qui lui indiquera la seule façon de s'en sortir : saisir la courroie de transmission avec les dents pour arrêter le moteur. Pour cela, il faudra réussir un jet de *Vol FD 5*, chaque échec causant un étourdissement. Si le Héros parvient à bloquer le moteur de cette façon, il sera sauvé mais perdra connaissance.

III.L'homme à la chevalière en or :

A. Piotr Nikolevitch :

Piotr Nikolevitch et son frère jumeau **Youri** sont des polonais qui ont été recrutés secrètement par **Poisson**. Ils ont été envoyés sur place avec carte blanche. Ils ont réussi à apprendre l'arrivée d'un train très particulier en gare de **Bucarest**. L'information codée sur la carapace de quatre tortues doit être emmenée par **Piotr** à **Odessa** où un commando du **Zodiaque** pourra l'exploiter afin de mettre sur pied un plan pour détruire le train.

B. Rencontre avec un inconnu :

Lorsque le Héros reprend ses esprits, il est toujours attaché sur sa planche avec un goût de sang dans la bouche et aperçoit un homme dans l'encadrement de la porte.

Il s'agit de **Piotr Nikolevitch** qui viendra libérer le Héros. L'homme ne parle que le polonais et porte une très belle chevalière en or et il fait signe au Héros de le suivre. Ils vont ainsi marcher dans la nuit pendant 1 km puis deux hommes de la police secrète surgiront des bois pour leur tirer dessus.

For : 4 - Dex : 5 - Vol : 5 - Per : 4 - Int : 4 - Combat au corps-à-corps : 1/5 - Combat à distance : 6/10 - Conduite auto : 1/5 - Equitation : 1/5 - Arme : AKM.

Nikolevitch tentera de fuir dans les bois mais sera touché mortellement par une rafale. Avant de mourir, il tendra son sac au Héros en lui disant quelque chose en polonais.

Le Héros devrait parvenir à neutraliser les gardes ou à leur échapper mais ils ne pourront de toute façon rien lui apprendre. En

examinant le contenu du sac, il trouve quatre tortues de 20 cm de diamètre !

IV.Le repaire de Michael Cameron :

A. Arrivée :

La mission du Héros se trouvant fort compromise, il lui faut aller voir son contact **Michael Cameron** qui est en poste à **Bucarest** sous la couverture d'un médecin. Cela permettra au Héros de se faire soigner si besoin.

Cameron ouvrira sa porte juste avant qu'une patrouille de police ne surprenne le Héros dans la rue. Il lui demandera de lui faire un rapport détaillé qu'il communiquera à **Londres**.

En examinant en détail les tortues, un jet de *Per FD 6* permet de remarquer sur la carapace du dessous de fines rainures qui dessinent des motifs assez réguliers constituant une sorte de quadrillage. A l'intérieur de chaque case, se trouve un petit motif qui paraît naturel à première vue et qui se confond avec l'ensemble ; mais il s'agit de signes exécutés au moyen d'un poinçon dans la corne. Et chacun de ces signes a la forme d'une lettre de l'alphabet polonais. En les reproduisant, on obtient deux feuillets en polonais.

B. Affaire à éclaircir :

Lorsque **Londres** sera informé des événements, **M** donnera l'ordre au Héros d'attendre chez **Cameron** l'arrivée des autres agents pour le lendemain en fin de matinée. La mission reste la même mais l'exécution de **Ternopol** peut être reléguée au deuxième plan si il y a des choses intéressantes à découvrir.

Les feuillets en polonais sont codés et il faudra pratiquement toute la nuit à **Cameron** pour décoder le message. Celui-ci dit : « *Sur voie de garage Bucarest, jeudi entre 14 et 16 heures* ». Or, le jeudi est le deuxième jour de cette aventure, celui où l'équipe va se retrouver au complet à midi.

Pendant que le Héros dormira, **Cameron** enverra un rapport à **Kasalinsk** qui décidera de laisser le train poursuivre son trajet mais sans son chargement qui empruntera un autre chemin.

V. Gare à la gare :

A. Un train entre en gare :

Nul doute que les Héros vont se rendre à la gare de **Bucarest** pour voir ce qui s'y passe. A 13h58, un train de marchandise entre en gare. Il comporte seulement deux wagons fermés. Chaque wagon est muni d'une espèce de guérite surélevée dans laquelle se trouvent deux soldats en arme. Une douzaine de soldats qui étaient sur le quai s'alignent alors en bordure de la voie. Le train s'engage sur une voie de garage où les deux wagons sont détachés de la locomotive avant d'être cernés par les soldats roumains. Un jet de *Per FD 5* permet de remarquer des feuillets écrits en italien qui semblent indiquer la provenance du train

B. Une tête connue :

Quelques minutes après l'arrivée du premier, un second train entre en gare. Il s'agit cette fois-ci d'un train de voyageurs.

Un jet de *Per FD 8* permet de remarquer que l'un des voyageurs qui descend est le sosie de l'homme qui portait le sac de tortues. Il s'agit de **Youri Nikolevitch** qui apporte les explosifs réagissant aux chocs, que le commando était sensé venir récupérer.

Si les Héros jouent franc jeu avec lui, il leur révélera son objectif. Il sera d'ailleurs prêt à sacrifier sa vie pour l'atteindre. Il expliquera aussi que le réseau fonctionne sur le principe de la troïka, chacun ne connaissant que deux autres agents. Cela signifie que si **Piotr** est mort, le commando n'a pu être prévenu. Il sait que le train doit rester en gare deux heures.

C. Sabotage :

Si les Héros veulent détruire le train par la force, il leur faudra venir à bout de 16 gardes similaires à ceux qui ont tirés sur **Piotr**.

Un jet de *Per FD 6* permettra de remarquer qu'une locomotive est en train de manœuvrer un peu plus loin, visiblement pour aller s'accrocher aux wagons. Il est évident que si les explosifs étaient placés sur les tampons de la locomotive...

Les Héros ont plusieurs solutions pour y parvenir soit discrètement (*Furtivité FD 2*), soit en neutralisant le conducteur de la locomotive, le mécanicien puis l'aiguilleur, en sachant qu'aucun d'eux ne voudra jouer les héros (*Caractéristiques : 3 ; Compétences : 0 ou 1*).

Si tout se passe bien le train explosera avec une partie des gardes et **Nikolevitch** qui

pour être sûr que tout se passe bien était resté trop près !

Cameron aura rejoint les Héros et leur proposera de venir se cacher chez lui en attendant que les événements se calment un peu.

VI. Dans la gueule du loup :

A. Vous êtes en état d'arrestation :

Quelques temps après l'arrivée des Héros chez **Cameron**, les portes et fenêtres voleront en éclat avec l'intervention d'une dizaine d'hommes de la police secrète (*Chaque policier dispose à ce moment de 2 points de survie*). Toute résistance serait suicidaire et tout le monde est arrêté.

Cette arrestation n'est pas due au hasard, c'est **Cameron** lui-même qui a informé **Kasalinsk** de la présence des agents à son domicile. Alors qu'ils se rendaient à la gare.

B. Interrogatoire :

Les yeux bandés, les Héros sont conduits dans des cellules individuelles. Au bout d'un petit moment, l'un des Héros est escorté par deux gardes (*2 points de survie*) au premier étage dans une grande salle. Il s'agit d'un ancien grand salon qui a été transformé en une sorte de Q.G.

Dans cette pièce se trouve quelqu'un que les Héros connaissent bien : **Karl Kasalinsk** en compagnie de sa secrétaire : **Marisa Getrosku** (alias **Debra Silvestri**). Après les mondanités d'usage, il annonce qu'il a fait arrêter une vingtaine de Roumains qui seront exécutés si le Héros ne lui révèle pas comment il a su que le train contenait deux prototypes de missile équipés d'un nouveau système de guidage. Il sait aussi que l'organisation à laquelle il est opposé est dirigé par une femme et il veut savoir son nom. Il sera vite déçu car le Héros ne peut rien lui apprendre de bien nouveau à la première question et il ignore tout de la réponse à la seconde.

C'est alors que **Tanya** les rejoindra. Elle annoncera au Héros que pour le moment ses amis (**Cameron** et les autres agents) vont rester en prison et que lui va être exécuté pour l'exemple. Le Héros est alors conduit par **Tanya**, **Marisa** et une bonne escorte (avec *points de survie*) au sous-sol où il est attaché sur un fauteuil.

Après un petit discours **Ternopol** dira au Héros qu'il est temps qu'ils se quittent pour toujours et l'embrassera passionnément sur la

bouche. Elle se tourne ensuite vers **Getrosku** et lui ordonne de faire de même. La secrétaire s'exécutera visiblement gênée. En fait, elle en profitera pour glisser un couteau (*CD : +1 ; Dgn +1*) dans la poche du Héros (*jet de Pickpocket*) Après quelques derniers coups de cravache d'adieu, **Ternopol** quitte la pièce avec **Getrosku** laissant le prisonnier aux gardes.

C. Tentative d'évasion :

Après le départ des femmes, deux gardiens armés d'AKM, détachent le Héros de sa chaise pour le conduire dans la cour où ils ont ordre de l'exécuter.

Si le Héros ne s'en est pas rendu compte avant, il prend alors conscience qu'il a quelque chose dans sa poche. Il est temps qu'il passe à l'action et neutralise ses gardes sans quoi, sa carrière d'agent prendra fin ici. A ce moment là, les gardes n'ont pas de *points de survie*.

Si le Héros jette un œil à l'extérieur du bâtiment, il voit une grande cour qui a l'air bien surveillée. L'allée mène à un solide portail métallique lui aussi gardé par des sentinelles. Toute tentative d'évasion discrète ou en force semble complètement impossible.

La première porte qu'ouvre le Héros est celle du bloc sanitaire d'où un garde sort en boutonnant sa braguette offrant ainsi l'effet de surprise au Héros.

La porte qu'il pousse ensuite est plus intéressante. Il y est affiché un texte en roumain : *Ne pas fumer*. La raison en est simple, cette pièce contient des explosifs ; de quoi semer une belle confusion dans la caserne.

Trouver les cellules où sont enfermés les autres Héros ne pose pas de problème particulier à condition de réussir un jet de *Crochetage* par porte. Seul **Cameron** manque à l'appel. Un jet d'*Int FD 5* permet aussi de repérer une pièce où sont entreposés plusieurs uniformes de gardes.

Si les Héros ont semé la confusion en mettant le feu aux explosifs, ils constatent que les gardes s'empressent de sauver les archives en les chargeant dans un camion. Si certains Héros en uniforme sont dans le secteur, un gradé leur ordonne de monter dans le camion pour servir d'escorte. Même s'ils ne parlent pas le roumain, les gestes de l'officier sont suffisamment clairs pour qu'ils le comprennent. Dans le camion, il y a autant de gardes (chauffeur compris) que de Héros.

Si les Héros ne sont pas en uniforme, la confusion devrait tout de même leur permettre de s'évader sans trop de difficultés. Ils

remarqueront aussi le départ du camion ; à eux de trouver une solution pour le rattraper et récupérer les documents.

Les Héros ne seront pas les seuls à avoir repéré le chargement des documents. Il y aura aussi **Debra Silvestri** qui se glissera sous le camion où elle s'attachera pour les accompagner à leur insu.

VII. Le réseau de Baxter :

A. Le bar de Baxter :

En fuite, chargés de documents, sans nouvelles de **Cameron**, les Héros n'ont pas beaucoup d'autres solutions que de faire appel à **Baxter**. Ce dernier tient un bar à **Bucarest**. Il leur remet les clés d'un hangar, pouvant leur servir de planque, situé à **Ploiesti** une ville à 50 km au nord.

Alors que les Héros s'appêtent à partir vers **Ploiesti**, ils ont la possibilité de voir **Silvestri**. Si elle parvient à passer inaperçue, elle continuera de suivre les Héros.

S'ils la repèrent, elle ne tente pas de s'enfuir. Elle leur dit que c'est elle qui les a aidés à s'échapper en leur donnant le couteau et qu'elle dirige le réseau dont les frères **Nikolevitch** faisaient partis mais refuse de dire pour qui elle travaille.

Elle leur apprend cependant une information précieuse : le train qui a sauté en gare de **Bucarest** était vide. C'était une fausse information que **Kasalinsk** avait laissé courir pour tenter de démanteler le réseau, ce qu'il a partiellement réussi. Si un Héros tente de la séduire, elle se laisse faire qu'elle succombe à son charme ou non.

B. La planque à Ploiesti :

Le lendemain (jour 3), les P.J. ont des nouvelles par le journal.

Terrible attentat en gare de Bucarest

Hier après-midi, un groupe de terroristes a fait sauter un train de marchandise sur une voie de garage, à Bucarest, tandis qu'on changeait la locomotive. Ce convoi, venant d'Allemagne, transportait le prototype d'une arme secrète construite en Italie et qui était destiné par notre bien aimé guide et génie des Carpates Ceaucescu, à la base aérienne de Galati. L'attentat a causé la mort de huit personnes dont sept soldats roumains. Les terroristes, arrêtés peu après, sont morts dans l'explosion d'un petit dépôt de munitions stockées près de la pièce où ils étaient détenus en attendant leur exécution.

Silvestri contacte par téléphone un de ses hommes qui lui apprend que le réseau est mal en point et qu'elle ne peut compter sur personne pour le moment.

En examinant les dossiers volés à la caserne, les Héros trouvent un télégramme datant de la veille : *Matériel W 20 expédié suivant formule 2. Plans, système inchangé.*

Ce message ne sera pas plus clair pour **Poisson** que pour les Héros mais elle pense que **Ternopol** doit en avoir la clé.

VIII. La contre-attaque :

A. Michael Cameron :

1. Enquête :

L'échec de la couverture du Héros avec **Ternopol**, la rapidité avec laquelle ils ont été arrêtés après l'attentat et l'absence de **Cameron** en cellule devraient conduire les Héros à douter de l'intégrité de leur contact.

En se renseignant (par exemple en interrogeant les voisins), ils apprennent que **Cameron** a été relâché par la police. Il déclare qu'on lui a posé quelques questions puis qu'on l'a relâché le jugeant peu important.

2. Le traître trahi :

Dès lors, ils ont plusieurs solutions pour l'utiliser. Ils peuvent faire passer par lui de fausses informations qu'il communiquera à **Kasalinsk** (et s'il laissait entendre que la femme qui collabore avec eux n'est autre que **Ternopol** et qu'elle leur a révélé que le matériel a été envoyé par la formule 2 ?) Ils peuvent aussi le capturer pour l'interroger.

Ils peuvent ainsi apprendre que **Kasalinsk** et **Ternopol** sont installés à l'hôtel **Troïka** de **Bucarest**.

3. Nouvelle trahison :

Si par malheur, les Héros font toujours confiance à **Cameron** et lui révèlent où ils se planquent, leur refuge sera cerné pendant la nuit. Dans ce cas, ils n'auront qu'une solution pour s'échapper : le toit. Ils seront poursuivis par 2x gardes armés d'AKM.

*Caractéristiques : 8
Compétences : 9/17 pour celles de leur profession.*

Au cours de cette poursuite, il faudra sauter sur un toit adjacent (FD 4) avant d'atteindre la rue (FD 5)

Espérons qu'après cela, les Héros auront compris le rôle de **Cameron** sinon, ils auront d'autres ennuis de plus en plus difficiles à surmonter.

B. Tanya Ternopol :

1. L'hôtel Troïka :

L'hôtel **Troïka** a été réquisitionné par **Kasalinsk** et ressemble à une forteresse bien gardée. Toute tentative d'entrée en force est vouée à l'échec. L'entrée discrète nécessite des jets de *Furtivité* FD 2. Par contre, les soldats sont très confiants et toute bonne tentative de bluff a toutes les chances de marcher (*Charisme* FD 8). Une seule femme loge à l'hôtel : **Ternopol** à la chambre 28. Elle sera dans sa chambre. C'est un agent prudent et sur ses gardes qui ne se fera pas avoir facilement mais des Héros motivés devraient parvenir à leurs fins. Son arme, un Walther PPK est dissimulé sous son traversin.

Comme l'entrée, la sortie de l'hôtel posera quelques problèmes. La tâche sera cependant un peu plus aisée (appliquer un +2 au FD de l'entrée). L'idéal serait que les Héros puissent emmener **Ternopol** pour l'interroger.

Pour plus d'informations sur, l'hôtel, se reporter aux plans. La chambre de **Ternopol** se trouve à côté de celle de **Titanov** et elles communiquent entre elles. **Titanov** interviendra s'il entend ou remarque quelque chose de suspect.

2. Muette comme une tombe :

Si les Héros n'ont jamais vu des gens prêts à mourir pour une cause, ils vont recevoir une splendide leçon de la part de **Ternopol**. Quelles que soient les actions qu'ils entreprennent contre elle, elle ne révèle rien. Pour elle, il n'y a rien de pire que trahir la cause pour laquelle elle a toujours vécu : une **U.R.S.S.** puissante dominant le monde pour son plus grand bien !

La seule solution pour obtenir des confidences consiste à élaborer un plan pour la faire parler sans qu'elle s'en rende compte. Par exemple, il est possible de l'emprisonner avec **Silvestri** reprenant son rôle de **Getrosku** qui aurait aussi été faite prisonnière et interrogée. Dans ce cas, **Poisson** sait très bien jouer la comédie et obtient les renseignements suivants :

Le chargement est expédié par péniche et toutes les écluses sont gardées militairement le long du parcours. La péniche qui transporte le matériel est escortée par deux petites canonnières et elle a à son bord cinquante hommes armés. Un bombardement serait inefficace car c'est une péniche spéciale qui véhicule le matériel. En cas d'alerte, son chargement sera largué au fond du cours d'eau.

IX.A l'abordage d'une péniche :

A. Le plan des Héros :

Le transport effectué par la péniche aura lieu le lendemain du jour où les Héros pourront interroger **Ternopol**. Le trajet leur étant connu, il dispose donc de temps pour repérer les lieux, préparer du matériel et réfléchir à un plan efficace. **Poisson** proposera aussi de réunir quelques uns de ses hommes. *Elle peut en réunir un nombre égal au double de celui des P.J.(2x) mais n'en proposera que la moitié. Dès qu'un de ses hommes l'aura rejointe, il lui remettra une montre lui permettant de communiquer avec son équipe.*

Là encore, il est évident qu'une attaque directe contre la péniche est vouée à l'échec lorsque l'on compare la puissance des forces en présence. Les Héros doivent une fois de plus compter sur la ruse. Le M.J. leur laissera élaborer leur plan et leur donnera de bonnes chances de réussite s'il est crédible (ou bondien).

Par exemple, il est possible de saboter les portes d'une écluse peu avant le passage de la péniche. Il faudra cependant déjouer la surveillance des gardes et faire en sorte que le fleuve ne soit plus praticable. Les Héros peuvent ensuite arriver avec un camion militaire, de faux uniformes et de faux ordres de mission pour prendre livraison du chargement. Dans ce cas, un grand coffre est chargé dans leur camion et ils n'ont théoriquement plus qu'à le mettre en lieu sûr.

B. Le plan du Zodiaque :

Poisson aimerait ne pas avoir à partager la réussite de la mission avec le **M.I.6** afin que ce succès soit intégralement attribué à son organisation. Aussi, dès que les Héros seront en possession du coffre, l'équipe de **Zodiaque** interviendra pour s'en emparer.

Poisson n'a aucune envie que cela se termine en bain de sang et elle ne veut pas la mort des Héros. Son équipe préparera une embuscade et se contentera de laisser les agents britanniques attachés ou emprisonnés de sorte qu'ils s'en sortent sans trop de difficulté mais en leur laissant cependant le temps de regagner leur planque. Le M.J. peut imaginer toute scène de son choix pour que **Zodiaque** récupère le coffre. Des hommes de **Poisson** peuvent être dans le camion et laisser tomber le coffre sur la route où une autre partie de l'équipe est chargée de le récupérer.

Les hommes de Zodiaque :

For : 10 - Dex : 11 - Vol : 8 - Per : 9 - Int : 9 - Charisme : 9/17 - Combat au corps à corps : 7/17 - Combat à distance : 5/15 - Conduite auto : 6/16 - Cryptographie : 5/14 - Démolition : 5/14 - Interrogation : 6/15 - Jeu : 4/13 - Pickpocket : 8/19 - Pilotage : 4/14 - Sixième sens : 5/14 - Armes : Heckler & Koch VP 70.

C. Le plan de Leo Ronstadt :

Leo Ronstadt est le seul homme dont dispose **Baxter** à **Bucarest**. Il ne l'a pas présenté aux Héros mais l'a chargé de surveiller toute cette affaire de loin et en particulier **Getrosku** qui ne lui inspire pas confiance.

Cette précaution ne sera pas inutile car elle permettra à **Leo** de découvrir l'emplacement du Q.G. de **Zodiaque**. Il téléphonera aussitôt à **Baxter** pour l'informer mais il n'aura pas le temps de révéler l'emplacement du repaire ; la communication est soudainement interrompue.

En effet, **Leo** s'est fait repérer par les hommes de **Kasalinsk** qui le suspectent d'être un simple opposant au régime sans imaginer qu'il fasse partie des services secrets anglais. C'est la raison pour laquelle il sera interrogé rapidement sans questions précises puis jeté en cellule en attendant qu'un responsable prenne une décision.

X.M.I.6 contre Zodiaque :

A. Leo Ronstadt :

1. La capture :

Les Héros seront peut-être en compagnie de **Baxter** lorsque ce dernier recevra le coup de fil de **Leo**. Ils apprendront alors quel était le rôle exact de cet agent. Il leur faut maintenant trouver un moyen de retrouver le coffre et la seule piste dont ils semblent disposer semble être : **Ronstadt**.

Aidés par **Baxter**, les Héros vont pouvoir reconstituer les événements. S'ils n'y pensent pas, leur contact émettra l'hypothèse que **Leo** ait été arrêté par la police secrète.

Baxter a dans son réseau une personne qui a accès aux listes des personnes arrêtées. Il s'agit du major **Wonitz**. Par téléphone, ce dernier confirmera qu'un certain **Martinescu** (la fausse identité de **Ronstadt**) est détenu au bureau de la police, il ne lui sera pas possible d'aider d'avantage les Héros.

2. L'évasion :

Les Héros vont devoir trouver un plan pour faire évader **Leo** de la prison du poste de police. Ils peuvent tenter la manière forte, c'est possible à condition de pouvoir neutraliser une vingtaine de policiers.

<p><i>Caractéristiques : 8</i> <i>Compétences : 9/17 pour celles de leur profession.</i></p>
--

Si les Héros se renseignent sur la prison et l'observent, ils apprennent qu'il s'agit essentiellement d'un lieu d'interrogatoires. Ces derniers ont la réputation fort méritée d'être très poussés et causent assez souvent la mort des prisonniers. Tous les soirs, une camionnette de l'institut médico-légal vient chercher les victimes pour les emmener à la morgue.

Neutraliser les deux infirmiers de l'institut médico-légal (*Caractéristiques 5 - Pas de compétence de combat - Compétences professionnelles au niveau 5*), prendre leur tenue et leur véhicule ne devrait poser aucun problème aux agents. Il leur sera ainsi facile de pénétrer dans l'enceinte du poste de police. Là le garde de permanence leur indique qu'il y a trois cadavres à récupérer et les conduit à « l'infirmerie ». Il n'est absolument pas sur ses gardes et pourra lui aussi être neutralisé dans ce lieu désert et indiquer où se trouve la cellule de **Ronstadt**. Dès lors, il ne reste plus qu'à substituer **Leo** à un des cadavres et à ressortir tranquillement. Si les Héros souhaitent créer un peu de confusion, ils peuvent aussi libérer les autres prisonniers.

Une fois libéré, **Ronstadt** pourra leur raconter son aventure et leur indiquer où **Poisson** a emmené le coffre.

B. Le Q.G. de Zodiaque :

Il se trouve dans un quartier ouvrier, au milieu d'usines, de terrains vagues et de quartier sordides, dans une petite ruelle à palissades de bois, et à trottoirs de terre, situé immédiatement derrière de grands bâtiments qui le font paraître tout petit, tout rabougri, tout sordide. C'est une construction à un étage, à la façade lépreuse, dont les volets plus ou moins démantelés sont fermés.

Poisson et ses hommes pensent avoir définitivement semé les Héros et ne sont pas spécialement sur leurs gardes. Il y a une entrée sur le devant et une autre par derrière en passant par des jardins. Les deux sont fermées mais s'ouvrent sur un *Crochetage FD 7*. Les hommes étant répartis dans la maison, les Héros peuvent y pénétrer sans se faire

repérer et éventuellement neutraliser quelques adversaires jusqu'à ce qu'ils retrouvent **Poisson** où que les choses dégénèrent. Dans ce cas, **Silvestri** intervient et raconte aux Héros qui elle est réellement et pour qui elle travaille. Tout affrontement à mort ne pourrait être que nuisible car **Zodiaque** ne tient pas à se faire un ennemi de l'**Angleterre** pour qui il a déjà travaillé et cette dernière ne souhaite pas que certaines informations soient dévoilées à titre de représailles.

C. Le coffre mystérieux :

Pour preuve de sa bonne foi, **Silvestri** conduit les Héros au coffre qu'elle a fait ouvrir et qui contient... le cadavre d'un vieillard ! Elle a tout fait fouiller mais n'a rien trouvé d'intéressant.

Les Héros voyant le cadavre ont droit à un jet de *Science FD 5* utilisé comme jet de *Célébrité* sur une *Célébrité de 100*. Ceux qui réussissent reconnaissent le professeur **Hossainem**, un savant iranien qui s'est installé à **Milan** et s'est spécialisé dans les recherches aéronautiques.

<p>Il a travaillé avant sa mort sur un type de missile pouvant échapper au radar et s'est fait tatouer sa formule sur le crâne. C'est un de ses collaborateurs, passé à l'est qui a proposé à Kirlov de lui faire partager cette invention. Mais pour se protéger, il n'a pas révélé où le professeur avait noté ses plans et a demandé de récupérer le corps.</p>

XI. Conclusion :

Poisson ne verra pas d'inconvénient à laisser les Héros repartir avec le cadavre qu'ils pourront ramener à **Londres** grâce au réseau de **Baxter**.

Là, les spécialistes du service **Q** pourront étudier la formule. Cette dernière n'est pas tout à fait au point car de nouvelles mesures de détection ont été mises au point depuis mais certains éléments sont tout de même intéressants et permettront à l'**Angleterre** de prendre un peu d'avance sur ses concurrents.

FIN...

Le 03/06/95

James Bond 007 : Opération « Aube nouvelle »

Nom	Andreï Ivanovitch Kirlov	Rosa Klebb	Tanya Temopol	Karl Kasalinsk	Guillaume Baxter	Debra Silvestri	Michael Cameron	Piotr Nikolevitch	Youri Nikolevitch	Gregor Titanov	Boris Bozemko	Zodiaque	Leo Ronstadt
Apparence	Bon	Str	Att	Att	Bon	Sed	Bon	Bon	Bon	Att	Nor	Bon	Sed
Force	13	6	9	10	10	7	9	6	6	13	15	10	10
Dextérité	12	10	9	8	9	8	11	8	7	10	11	11	8
Volonté	10	14	13	10	9	12	5	9	8	11	11	8	5
Perception	10	8	10	11	10	11	9	6	4	8	10	9	7
Intelligence	14	12	11	10	11	9	8	9	9	9	8	9	9
Vitesse	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1
Classe de dégâts	B	A	B	B	B	A	B	A	A	B	C	B	B
Agilité		20	18	16	14	14	12			18	18		15
Alpinisme			12	11	10	12				27	19		16
Charisme	16	15	18	22	19	23	10	12	11	22	14	17	7
Combat à distance	21	21	20	19	16	17	12	16	12	20	14	15	17
Combat corps à corps	26	14	20	19	14	11	12	11	11	28	30	17	14
Conduite automobile	21	19	12	14	13	17	15	12	7	16	14	16	17
Crochetage			14	13	13	17		13	12	19			
Cryptographie		25		19	20	19	18	16	18	15	11	14	20
Déguisement		23	21	20	17	15				18			
Démolitions	24		18	11				14	11	16	9	14	
Electronique			12			15				11	11		
Equitation						15					13		
Expression artistique				14		23							
Fausaire					16	16	14	11	13		15		
Furtivité	20	27	20	15	15	24		17	12		13		12
Golf											12		
Informatique				11	12	16							
Interrogation	24	23	15	15	14	20					9	15	
Jeu			17		20					12		13	
Médecine			12								6		
Nautisme			13	16	20	11					12		
Pickpocket			13	13		18				15	18	19	18
Pilotage			16	12	19	13				18	14	14	17
Plongée						9	14			13	16		
Sciences			15	13		13				11	11		
Séduction	22		18			22				21			
Sixième sens	23	20	20	14	14	17		12	8	12	16	14	15
Ski				18							15		
Tennis					14		10			14	14		13
Torture	24	28		18						12	11		
Usages locaux		17	16	15	22	19	17	11	16	9	21		15
Points de survie	1	6	7	4	6	5	1	0	0	7	4	0	3
Points de célébrité	65	98	75	101	95	45	32	43	33	80	71	20	46

SOMMAIRE

I.	INTRODUCTION :	1
II.	TEASER :	1
A.	BRIEFING :	1
B.	ACTION :	1
III.	L'HOMME A LA CHEVALIERE EN OR :	2
A.	PIOTR NIKOLEVITCH :	2
B.	RENCONTRE AVEC UN INCONNU :	2
IV.	LE REPAIRE DE MICHAEL CAMERON :	2
A.	ARRIVEE :	2
B.	AFFAIRE A ECLAIRCIR :	2
V.	GARE A LA GARE :	3
A.	UN TRAIN ENTRE EN GARE :	3
B.	UNE TETE CONNUE :	3
C.	SABOTAGE :	3
VI.	DANS LA GUEULE DU LOUP:	3
A.	VOUS ETES EN ETAT D'ARRESTATION:	3
B.	INTERROGATOIRE :	3
C.	TENTATIVE D'EVASION :	4
VII.	LE RESEAU DE BAXTER :	4
A.	LE BAR DE BAXTER :	4
B.	LA PLANQUE A PLOIESTI :	4
VIII.	LA CONTRE-ATTAQUE :	5
A.	MICHAEL CAMERON :	5
1.	<i>Enquête</i> :	5
2.	<i>Le traître trahi</i> :	5
3.	<i>Nouvelle trahison</i> :	5
B.	TANYA TERNOPOL :	5
1.	<i>L'hôtel Troika</i> :	5
2.	<i>Muette comme une tombe</i> :	5
IX.	A L'ABORDAGE D'UNE PENICHE :	6
A.	LE PLAN DES HEROS :	6
B.	LE PLAN DU ZODIAQUE :	6
C.	LE PLAN DE LEO RONSTADT :	6
X.	M.I.6 CONTRE ZODIAQUE :	6
A.	LEO RONSTADT :	6
1.	<i>La capture</i> :	6
2.	<i>L'évasion</i> :	7
B.	LE Q.G. DE ZODIAQUE :	7
C.	LE COFFRE MYSTERIEUX :	7
XI.	CONCLUSION :	7