

JB-7

## Les Secrets sont Bien Gardés

Par : Felicia Wilde

D'après : « Descendez-le à la prochaine » *une aventure de San-Antonio* par San-Antonio

# TABLE DES MATIÈRES

<b>I. INTRODUCTION :</b> .....	
A. LES PERSONNAGES :	.....
B. LES ÉVÉNEMENTS :	.....
1. <i>Première disparition</i> :	.....
2. <i>Deuxième disparition</i> :	.....
3. <i>Le plan de Chernikov</i> :	.....
<b>II. TEASER :</b> .....	
<b>III. LE CADAVRE :</b> .....	
A. VOUS N’AURIEZ PAS UN CADAVRE?:.....	
1. <i>Nouvelle mission</i> :	.....
2. <i>A la recherche d’un cadavre</i> :	.....
B. RETOUR AU PAYS :	.....
1. <i>Livraison de nuit</i> :	.....
2. <i>La famille O’Hara</i> :	.....
3. <i>Départ explosif</i> :	.....
<b>IV. ENTRE FRÈRE ET SOEUR :</b> .....	
A. SUR LA ROUTE DE MONAGHAN :	.....
B. RENCONTRE AVEC « PATRICK O’HARA » :	.....
C. RETROUVAILLES AVEC DEBRA :	.....
<b>V. EVÉNEMENTS À LEEDS :</b> .....	
A. CONVOCATION :	.....
B. BUD MASTRANTONIO :	.....
1. <i>L’hôpital</i> :	.....
2. <i>L’enquête</i> :	.....
<b>VI. UN PETIT TOUR À BRISTOL :</b> .....	
A. LA LISTE DE BRISTOL :	.....
B. LE DOMICILE DE LINDA :	.....
C. UN PLAN QUI PEUT MARCHER :	.....
1. <i>Le plan des Héros</i> :	.....
2. <i>Le plan de Lindsay</i> :	.....
3. <i>Le déroulement du plan</i> :	.....
4. <i>L’évasion</i> :	.....
<b>VII. CHACUN REPREND SON RÔLE :</b> .....	
A. VOUS VOULEZ MA PHOTO ? :	.....
B. UN AIR DE FAMILLE :	.....
C. ÉVASION ORGANISÉE :	.....
1. <i>Le transfert</i> :	.....
2. <i>La filature</i> :	.....
D. RETROUVAILLES :	.....
<b>VIII. EXPLICATIONS ET QUIPROQUOS :</b> .....	
<b>IX. CONCLUSION :</b> .....	

# LES SECRETS SONT BIEN GARDÉS

## I. Introduction :

### A. Les personnages :

**Sean O'Hara** est un homme d'affaire irlandais dont l'une des entreprises se consacre officiellement à la recherche dans le domaine de l'aéronautique et officieusement à l'élaboration d'une arme nouvelle. Mais pour cela, il faut des capitaux. Ne souhaitant pas travailler avec les Anglais, qu'il méprise, ni avec les Irlandais de peur que l'I.R.A. ne prenne le contrôle des opérations, il a décidé de se tourner vers la Russie.

**Patrick O'Hara** est le fils de **Sean**. Sa haine des Anglais est encore supérieure à celle de son père mais il ne supporte pas d'avantage l'idée de collaborer avec des communistes et ne l'a pas caché. Il travaille à **Londres** où il a un petit poste à l'ambassade d'Irlande. Bien qu'il prêche un rapprochement entre les deux peuples, il a des contacts avec l'I.R.A. et a été chargé de constituer un réseau dans la capitale.

**Lindsay Harris** est une jeune femme qui a l'habitude d'utiliser ses charmes pour mener la belle vie. Sa dernière conquête est **Sean O'Hara**. Ce dernier, ne souhaitant pas que des ragots circulent sur lui, la présente comme étant sa fille. Pour tout le monde (ou presque) elle est **Lindsay O'Hara**.

**Andreï Chernikov** est le secrétaire d'ambassade soviétique à **Londres**. C'est lui que **Sean** a contacté et qui a rendu la coopération possible. Il est au courant de l'hostilité de **Patrick O'Hara** au projet et craint son influence sur son père.

**Dimitri Badenko** travaille à l'ambassade soviétique sous les ordres de **Chernikov**. Il est au courant du projet et s'est rendu à plusieurs reprises chez les **O'Hara** où il a fait la connaissance de **Lindsay** dont il est tombé follement amoureux. Pour elle, il souhaite passer à l'ouest.

### B. Les événements :

#### 1. Première disparition :

Pour mettre un terme au risque que représente **Patrick O'Hara**, **Chernikov** le fait enlever et exécuter (le meurtre n'aura lieu que plusieurs jours après l'enlèvement). Afin que la nouvelle ne soit pas apprise par **Sean**, il crée une identité au cadavre qui sera abandonné à **Manchester**.

#### 2. Deuxième disparition :

**Lindsay Harris** est elle aussi tombée amoureuse de **Dimitri Badenko**. Elle a décidé de l'aider à disparaître pour passer à l'ouest. Elle le présente à **Todd Flaherty**, un autre de ses prétendants et ambassadeur d'Irlande à Londres sous le nom de **Alan O'Hara**, son cousin. **Flaherty** accepte de le prendre pour quelque temps à l'ambassade où il fera de petits boulots. Quant au logement, elle propose à **Dimitri** d'habiter chez **Patrick** qui a disparu depuis presque un mois et dont on est sans nouvelles.

#### 3. Le plan de Chernikov :

**Chernikov** a toujours peur que **Sean O'Hara** découvre la vérité sur la mort de son fils, ce qui mettrait fin à leur association. La disparition de **Badenko** lui donne une idée : il va utiliser les services secrets britanniques pour détourner les soupçons.

Il informe alors le **M.I.6** de la disparition de **Badenko** en laissant entendre que le coupable serait un membre de l'I.R.A. : **Patrick O'Hara**. Il pense et avec raison que les agents ne pourront pas vraiment le retrouver. Après ces vaines recherches, il proposera aux britanniques de trouver un cadavre ressemblant à **O'Hara** et de le laisser dans la propriété de ses parents pour faire réagir le vieux **Sean O'Hara**. Il s'arrangera pour que les agents emmènent le vrai cadavre de **Patrick**, ce qui devrait conduire son père à croire qu'il a été une nouvelle victime de la lutte entre l'Angleterre et l'Irlande.

Malheureusement pour lui, les choses ne vont pas se passer exactement comme prévu...

## II. Teaser

:

Un Héros sera convoqué dans le bureau de **M**. Ce dernier lui expliquera qu'il a une mission toute simple à lui confier. Il s'agit de rendre service aux soviétiques. Un de leurs hommes à l'ambassade de **Londres** a disparu. Les Russes soupçonnent un certain **Patrick O'Hara** d'avoir monté le coup. Ce dernier travaille à l'ambassade d'Irlande et aurait des contacts plus que suspects avec l'I.R.A.

La mission consiste simplement à enlever **O'Hara** de la façon la plus discrète et efficace possible pour le confier au service **Interrogation** du **M.I.6**.

Malheureusement, pour le Héros, l'agent qui a collecté les informations s'est contenté de surveiller l'appartement de **Patrick O'Hara** et de suivre son occupant jusqu'à son travail pour prendre des photos afin de l'identifier. Ainsi, les photos qui sont remises aux Héros ne sont pas celles de **Patrick** mais de **Dimitri Badenko** !

L'enlèvement est laissé à la discrétion du Héros. **Badenko** quitte son domicile tous les matins à 7h50, il prend le bus à 8h05 et arrive à l'ambassade irlandaise à 8h20. A midi, il prend son déjeuner à l'ambassade ; c'est un repas froid qu'il emmène. Il reprend le travail à 13h00 et quitte l'ambassade à 17h05. Il reprend le bus à 17h10 et retrouve son domicile à 17h40. Le soir, il mange chez lui puis vers 20h15, il se rend au bar **Gloria** au coin de sa rue, pour y boire un whisky et faire quelques billards avec des inconnus. Il rentre chez lui aux alentours de 22h30 et se couche presque aussitôt.

Son enlèvement ne devrait pas être trop difficile pour le Héros. Cependant, le M.J. ne doit pas oublier que **M** a demandé de la discrétion et il peut utiliser du hasard ou du manque de chance pour compliquer la tâche de son joueur (passants, repéré à cause d'un animal, matériel qui tombe en panne...).

Quoi qu'il se passe, cela ne devrait pas trop modifier la suite du module à condition que le Héros n'apprenne pas que **O'Hara** est en fait **Badenko**.

### III. Le cadavre

:

#### A. Vous n'auriez pas un cadavre? :

##### 1. Nouvelle mission :

Trois jours après l'enlèvement de « **O'Hara** » par le **M.I.6**, les Héros sont convoqués dans le bureau de **M**. Ce dernier leur fait un rapide topo des événements précédents et leur apprend que le service **Interrogation** n'est pas parvenu à faire parler le prisonnier.

Les Soviétiques ont alors demandé aux Anglais de prendre l'initiative pour faire réagir la famille **O'Hara**. Il s'agit de trouver un cadavre ressemblant suffisamment à **Patrick** et de l'abandonner dans la propriété de son père à **Monaghan** en **Irlande**. Ainsi, les Russes estiment que les ravisseurs penseront qu'ils sont en danger et qu'ils décideront de libérer leur homme ou au pire de le tuer, ce qui semble aussi satisfaire l'ambassade soviétique !

**M** expliquera aussi aux Héros comment trouver la propriété des **O'Hara** : « *Lorsque vous verrez les ruines, sur la droite, au sortir du pays, vous continuerez jusqu'à ce que vous aperceviez en bordure de la route un mur écroulé. Vous pourrez vous arrêter à hauteur de ce mur car la propriété des **O'Hara** n'est distante que d'une centaine de mètres... Vous ne pouvez pas vous tromper : elle se dresse derrière un rideau d'arbres et son toit est orné de deux flèches de métal terminées par une boule de verre* ».

Afin de faire croire que **Patrick O'Hara** a été abattu dans la propriété, il faudra lui tirer une balle d'un gros calibre dans la tête, ce qui permettra aussi de le rendre méconnaissable. Bien entendu, tout cela doit se faire dans la plus grande discrétion.

Finalement, un Héros doit se rendre au poste de police de **Monaghan** pour leur signaler que du bord de la route, il a aperçu un cadavre dans la propriété. Ceci devrait lui permettre d'aller dans la propriété pour voir la réaction de **O'Hara** à la découverte du cadavre de son fils.

#### 2. A la recherche d'un cadavre :

Pendant une semaine, les Héros vont avoir le bonheur de visiter les morgues de l'Angleterre à la recherche d'un cadavre correspondant au signalement suivant : 1m84, une trentaine d'années, blond, toutes ses dents sauf une prémolaire en argent. A l'issue de ce délai, le Héros obtenant le meilleur résultat à un jet de *Sixième sens* **FD5** découvrira ce qu'il recherche à la morgue de **Manchester**.

S'il se renseigne sur le cadavre, il apprendra par la police qu'il s'agit d'un suicidé au gaz qui habitait un petit meublé et qui a été retrouvé mort la veille. Il se nomme **Pontawiak**, un polonais résident à **Manchester** depuis une quinzaine de jours. En enquêtant auprès des personnes ayant travaillé avec lui, il apprendra aussi que l'homme ne fréquentait personne, ne semblait pas avoir de famille sur place. Son geste est resté inexplicable mais, en raison de son humeur sombre et de la façon dont il regardait les filles et pleurait, il semblait vouloir oublier un chagrin d'amour. Il ne reste plus qu'à faire livrer le « colis » à **Londres**.

La réalité est bien différente de ce qu'a appris le Héros. **Pontawiak** n'a jamais existé, c'était un homme de **Chernikov** déguisé pour ressembler à **Patrick O'Hara** qui avait préparé le terrain à Manchester.

Quant au cadavre, c'est bien celui de **Patrick O'Hara** que le Héros a découvert guidé, sans le savoir par des conseils donnés par personnes interposées par **Chernikov**.

A **Londres**, le cadavre sera habillé et « préparé » de façon à correspondre au signalement. On remettra aux Héros des objets : un briquet, un paquet de cigarettes américaines entamé et un trousseau de clés pour la poche gauche (car l'homme était gaucher) ; une petite boîte d'allumettes et le portefeuille dans la poche intérieure droite ; un morceau de crayon, un mouchoir et un canif dans la poche gauche du pantalon. Ces objets devront être mis dans les poches au dernier moment afin d'éviter de les perdre lors des multiples manipulations du cadavre.

## **B. Retour au pays :**

### **1. Livraison de nuit :**

Un avion du **M.I.6** conduira les Héros et leur colis de **Londres** à **Belfast**. Là un Chevrolet Van sera à leur disposition pour se rendre à **Monaghan**. A l'intérieur, ils pourront aussi trouver une mallette *Bons baisers de Russie* (*Manuel Q P.78*). Elle contiendra aussi un silencieux pour l'arme du Héros devant tirer sur le mort.

Le voyage se déroulera sans encombre jusqu'à la route menant à la propriété. Les Héros pourront dissimuler leur véhicule près du mur écroulé en prenant garde de ne pas s'enliser. Ils devront ensuite, en portant le cadavre, traverser un champs et escalader un grillage (*Alpinisme FD8 utilisé en Furtivité*). En cas d'échec, **Sean** viendra faire un tour dans le secteur mais il ne devrait pas être difficile aux Héros de se dissimuler. S'ils sont tout de même repérés n'importe quelle sorte de bon baratin devrait faire l'affaire.

Une fois dans la propriété, un jet d'*INT FD5* permettra de remarquer un oubli dans la préparation du cadavre : les chaussures sont propres et parfaitement cirées alors que le terrain est très boueux ; les maculer, ne pose par contre aucune difficulté.

Il n'y aura pas de difficulté non plus pour tirer une balle entre les deux yeux du corps à condition d'utiliser un silencieux.

Les Héros devront aussi réussir un jet de *PER FD3* pour choisir un bon endroit où laisser le cadavre. En cas d'échec, ils ne remarqueront pas le terrain de tennis dont ils confondront le grillage avec celui de la propriété et laisseront le corps trop loin de la route pour être visible !

## **2. La famille O'Hara :**

### **a) La police :**

Il faudra ensuite informer la police de la découverte du cadavre. Les Héros sont libres d'envoyer un seul d'entre eux ou d'y aller à plusieurs. Les policiers se rendront sur place pour vérifier les dires des Héros et demanderont à ces derniers de ne pas quitter la ville avant leur autorisation. Il leur sera possible de dormir à l'hôtel où la police viendra les chercher le lendemain matin

Les policiers confirmeront aux Héros qu'un cadavre a bien été retrouvé et qu'il a été identifié par **Sean O'Hara** comme étant son fils : **Patrick**. Pour les enquêteurs, il s'agit sûrement d'une vengeance de la part de l'**I.R.A.** car **Patrick** avait à plusieurs reprises pris position en faveur d'un rapprochement avec l'**Angleterre**.

Si les Héros ont laissé le cadavre au mauvais endroit, l'inspecteur s'étonnera du fait qu'ils aient pu le voir depuis la route. Il faudra alors lui inventer une raison (*Persuasion contre une volonté de 9*) ou au pire des cas lui révéler leur appartenance aux services secrets pour lui demander de coopérer, ce qu'il fera sans difficulté.

### **b) La propriété O'Hara :**

La police demandera ensuite aux Héros de venir sur les lieux de la découverte du corps: la propriété des **O'Hara**. Ils seront conduits à bord d'un véhicule de police. Arrivés sur place, ils sont conduits par un majordome auprès de **Sean O'Hara** qui est en compagnie de sa « fille » **Lindsay**. L'entrevue ne donnera rien de particulier si ce n'est que les Héros pourront avoir la confirmation que **Sean** croit bien en la mort de son fils et que le corps est gardé dans la propriété.

## **3. Départ explosif :**

Pendant que les Héros seront occupés chez les **O'Hara** ou ailleurs, l'un des hommes de main de **Sean** va piéger leur van avec une bonne charge d'explosifs. En effet, le vieil Irlandais pensera dès le début (grâce à quelques suggestions de **Chernikov** qui l'informerait régulièrement de ce qu'il a intérêt à lui dire, sans hésiter à lui mentir) que celui qui a découvert le cadavre fait partie de l'organisation qui a commis le meurtre et veut savoir s'il est impressionné. Le but est de montrer que les **O'Hara** n'ont jamais peur et qu'ils riposteront à toute attaque.

Les Héros ne devront leur salut qu'à un concours de circonstances. Par exemple, ils auront sympathisé avec un membre du personnel de l'hôtel qui leur aura fait goûter un

excellent whisky qu'ils auront beaucoup apprécié. Pour leur faire plaisir, cette personne aura voulu mettre quelques bouteilles dans leur van et aura déclenché l'explosion en ouvrant la porte du véhicule. Il ne restera plus de la malheureuse victime qu'une main tenant un goulot ! Ceci n'est bien sûr qu'une possibilité parmi tant d'autres. Le M.J. pourra profiter de n'importe quelle autre occasion. Cependant, cet événement ne doit en aucun cas avoir pour résultat la mort des Héros, il s'agira pour eux d'un simple avertissement.

#### **IV. Entre frère et soeur :**

##### **A. Sur la route de Monaghan :**

Les Héros pourront louer un autre véhicule pour se rendre à **Belfast**. A la sortie de **Monaghan**, ils verront une jolie jeune femme faire du stop. Il y a fort à parier que des agents s'arrêteront pour la prendre avec eux. Dans le cas contraire, le M.J. peut la faire réapparaître à **Londres** (ce qui devrait piquer leur curiosité) ou tout simplement négliger cet épisode sans nuire à l'histoire.

Si les Héros l'emmenent, elle se présentera sous le nom de **Debra Brigman** et déclarera se rendre à **Londres** pour y chercher du travail. Elle sera enchantée de faire le chemin avec eux.

**Debra Brigman** se nomme aussi **Petrouska Badenko** et est la soeur de **Dimitri**. Elle a suivi son frère en **Europe** lorsqu'il a pris son poste en **Angleterre** et a obtenu l'autorisation d'y vivre. Elle a changé son prénom pour celui de **Debra** et a épousé **Ed Brigman** décédé il y a un an dans un accident de voiture.

La disparition de son frère l'inquiète et elle s'est souvenue qu'il lui avait parlé de la famille **O'Hara** résidant à **Monaghan**. Comme cette histoire avait l'air de le tracasser, elle en a déduit que tout cela était lié à sa disparition. C'est la raison pour laquelle, elle s'est rendue à **Monaghan** où elle a vainement essayé d'être reçue par les **O'Hara**. Lorsqu'elle a vu les Héros sortir de chez eux, elle a décidé d'entrer en contact avec eux pour leur soutirer discrètement des informations.

Si elle est démasquée, elle avouera qu'elle s'inquiète pour son frère et ne pourra rien révéler d'autre d'intéressant aux Héros. **Debra** est juste là pour compliquer un peu l'enquête des agents qui ne sauront s'ils doivent la considérer comme une alliée ou une adversaire.

#### **B. Rencontre avec « Patrick O'Hara » :**

De retour à **Londres**, **M** chargera un Héros (de préférence celui qui se sera le plus lié avec **Debra**) de se rendre dans la cellule d'**O'Hara** pour lui annoncer les événements de **Monaghan** et « sa mort ». Il aura pour consigne de surveiller la réaction du prisonnier et de lui demander de révéler ce qu'il sait sur l'enlèvement mais sans trop insister pour le moment.

Lorsque le Héros racontera les événements à « **O'Hara** », ce dernier se contentera d'en sourire (n'oublions pas qu'il s'agit en réalité de **Dimitri**). Si par contre, on lui parle de **Debra** (sait-on jamais), « **Patrick** » ne pourra dissimuler un sursaut d'intérêt (*PER FD 8*). Il voudra informer sa sœur de qui le retient prisonnier. Il a gardé en sa possession, malgré la fouille, une épingle de décoration en or représentant une tête d'abeille, que **Petrouska** lui avait offerte. Au départ du Héros, il tentera de la piquer discrètement dans sa veste (*Pickpocket à +2*). Si le Héros le remarque et le questionne à ce sujet, il refusera de dire quoi que ce soit.

#### **C. Retrouvailles avec Debra :**

Il est souhaitable que le M.J. organise une nouvelle rencontre entre le Héros qui a rencontré « **Patrick** » et sa sœur. Dans ce cas, elle remarquera et reconnaîtra l'épingle plantée dans sa veste. Elle sera dès lors persuadée que ce sont les Héros qui ont enlevé **Dimitri**. Elle mènera alors son enquête (séduction, filature, fouille... ). Si elle est repérée, elle tentera de fuir et le M.J. devrait si possible, lui organiser une mort accidentelle (chute, accident de voiture... ). En aucun cas, elle ne doit avouer que l'épingle appartenait à son frère et que c'est lui qui est retenu prisonnier.

#### **V. Evénements à Leeds :**

##### **A. Convocation :**

La nuit suivante, à 2h00, les Héros recevront un appel du bureau les convoquant pour le lendemain à 6h00.

Dès leur arrivée, **M** leur annoncera qu'ils prendront le train de 8h00 pour **Leeds**. Il leur expliquera ensuite qu'un homme a été conduit la veille pour un problème de santé (il a eu une crise de poliomyélite et on l'a mis dans un poumon d'acier) à l'hôpital de **Leeds**. Cela n'intéresserait guère le service si on n'avait retrouvé une bombe dans ses affaires à l'hôtel ainsi que des faux papiers. En outre, c'est à **Leeds** que doit se tenir une réunion

internationale dans trois jours où doit aussi être conclu un accord commercial entre l'Angleterre et l'Irlande.

## **B. Bud Mastrantonio :**

### **1. L'hôpital :**

Arrivés à **Leeds**, les Héros seront accueillis par la police qui les conduira à l'hôpital. L'homme qui a de faux papiers au nom de **Bud Mastrantonio**, n'a vraiment pas l'air en forme. Pour le moment on ne sait rien de plus sur lui. Pour des raisons de sécurité, rien n'a encore été communiqué à la presse.

Si les Héros souhaitent l'interroger, les médecins veulent bien lui donner un dopant mais ne garantissent pas le résultat et préviennent que cela pourrait causer la mort du malade.

Complètement paralysé, l'homme peut seulement répondre aux questions en battant des paupières. Les Héros peuvent utiliser différentes méthodes du type de celle consistant à faire défiler l'alphabet jusqu'à ce que l'homme les arrête sur une lettre par un battement de paupière.

Le seul message que **Mastrantonio** souhaite faire passer c'est de prévenir une femme habitant à **Bristol**. Lorsqu'il en arrivera au moment du nom, il aura le temps de donner les trois premières lettres : **B-I-E** avant de mourir !

### **2. L'enquête :**

#### **a) L'hôtel :**

Les Héros pourront apprendre différentes informations en questionnant le personnel de l'hôtel.

⇒ Le réceptionniste leur indiquera que **Mastrantonio** est arrivé la veille à 10h00. Il a réservé la chambre pour une nuit.

En se renseignant auprès de la gare, les Héros apprendront qu'il y avait grève des trains ce jour là. Le trafic était réduit et aucun train n'est arrivé entre 8h10 et 11h00 à **Leeds**. Comme la gare est à 5 minutes à pied, ils devraient en conclure qu'il n'est pas venu de cette façon.

⇒ Le groom a vu arriver **Mastrantonio** en voiture. Cette dernière s'est arrêtée un peu plus loin. Il y avait un autre homme au volant mais il n'a pas pu le voir.

⇒ Le serveur qui a apporté le déjeuner l'a trouvé en train de lire en veste et chemise de pyjama. Sa valise était défectueuse mais la bombe n'était pas visible.

⇒ La femme de chambre qui avait oublié de passer l'aspirateur le matin, a voulu le passer le soir à l'heure du repas. Elle a frappé à la porte ; personne ne répondant, elle

est entrée et l'a trouvé en pleine crise. C'est en voulant préparer ses affaires pour l'hôpital qu'elle a trouvé la bombe.

#### **b) La police :**

La police pourra apporter les informations suivantes aux enquêteurs :

⇒ Tous les vêtements du mort sont dégriffés.

⇒ La bombe est d'origine soviétique.

#### **c) Explication :**

**Bud Mastrantonio** (de son vrai nom **John Coffey**) travaille pour le compte de la famille **O'Hara**. Il avait pour mission de placer la bombe dans la salle de réunion le lendemain de son arrivée puis de repartir pour **Bristol** mais son attaque ne lui en a pas laissé le temps. Un des membres de l'organisation était chargé de le transporter.

Sentant sa mort proche, il ne souhaite plus qu'une chose : prévenir la femme qu'il aime : **Linda Biehn**.

C'est **Chernikov** qui, dans le cadre de leur alliance, a fourni la bombe aux **O'Hara**.

## **VI. Un petit tour à Bristol :**

### **A. La liste de Bristol :**

**Mastrantonio** (ou **Coffey**) n'est pas connu par la police de **Bristol**. En cherchant sur l'annuaire, il est possible de trouver 5 personnes dont les noms commencent par **BIE**.

⇒ **Biechman-Road** : une compagnie de transports routiers.

⇒ **Biedlington** : un paisible couple de retraités.

⇒ **Bieff** : un jeune avocat sérieux.

⇒ **Biegger** : une famille du plus pur style **Bidochon**.

⇒ **Biehn** (De son prénom **Linda**, la jeune femme qui nous intéresse).

### **B. Le domicile de Linda :**

**Linda Biehn** réside dans une chambre de bonne située sous les toits dans un quartier modeste. La première chose que les Héros remarqueront en voyant la porte, c'est qu'elle a été transpercée par une rafale de mitraillette ! La porte est fermée mais la serrure n'est pas très compliquée (*Crochetage FD8*). Juste derrière, ils trouveront le cadavre de **Linda** criblé de balles !

Alors qu'ils examinent l'appartement, les Héros auront droit à un jet de *PER FD3* qui leur permettra de remarquer un éclat de

lumière venant d'une fenêtre du septième étage de l'immeuble d'en face. Un jet de *INT FD10 moins la QR* du jet de *PER* leur permettra de comprendre qu'il s'agit d'une lunette.

Si les Héros se rendent à l'immeuble d'en face, le concierge peut leur indiquer que le septième étage est occupé par un professeur de natation, une institutrice et un appartement à louer. Ces résidents n'ont rien à voir avec l'histoire. Par contre si les Héros pénètrent dans l'appartement à louer (*Crochetage FD5*), ils n'y trouveront personne mais un jet de *PER FD6* leur fera remarquer un parfum de femme de qualité qu'ils pensent déjà avoir senti quelque part. Seule une *QR1* leur permettra de reconnaître le parfum de **Lindsay O'Hara**.

**Linda Bienh** faisait partie de l'organisation des **O'Hara** et était aussi la petite amie de **John Coffey**. Le hasard a fait qu'elle avait rencontré dans le passé **Lindsay** et qu'elle savait qu'elle n'était pas la fille de **Sean**. Elle avait menacé de le révéler et **Lindsay** l'a tout simplement éliminée. Elle était retournée à l'immeuble d'en face pour vérifier que **Linda** était bien morte et c'est là qu'elle a vu les Héros. Elle a eu tout le temps de s'en aller par l'issue de derrière avant leur arrivée.

### C. Un plan qui peut marcher :

#### 1. Le plan des Héros:

La façon dont les Héros vont trouver le cadavre peut leur laisser supposer que l'assassin ne peut être sûr que sa victime soit bien morte. Ils peuvent donc tendre un piège au coupable en demandant à la police de faire croire que la fille n'est pas morte mais grièvement blessée et qu'elle a été conduite à l'hôpital. Un des Héros ou une femme policier peut très bien jouer ce rôle pour abuser aussi les infirmiers. Les journaux pourront se faire le relais de ce plan en racontant la tentative de meurtre et en annonçant un interrogatoire pour le lendemain.

Les Héros peuvent alors tendre leur piège à l'hôpital.

#### 2. Le plan de Lindsay :

Si **Lindsay** apprend que **Linda** a été conduite à l'hôpital, elle prendra la décision de la supprimer en personne. Pour cela, elle commencera par se déguiser (*QR1*) pour ne pas être reconnue. Elle se rendra à l'hôpital où, habillée en infirmière, elle prendra une de ses « collègues » en otage, en la menaçant avec un Beretta 6,35 qu'elle dissimulera dans sa poche. Elle pénétrera ainsi dans la chambre où est sensée se trouver sa victime pour lui

faire une piqûre qui mettra définitivement fin à ses jours.

#### 3. Le déroulement du plan :

Ce déroulement sera bien entendu fonction de la façon dont les Héros auront tendu leur piège. Il se pourra donc que **Lindsay** parviennent à leur échapper ou soit capturée. Elle n'est pas suicidaire et préférera être prise plutôt que tuée.

Dans ce cas, elle comptera sur son déguisement pour tromper les Héros. Seul un jet de *PER FD1* sans *PH* (sinon **Lindsay** les contrera) permettra de la reconnaître. Cette possibilité met dans ce cas pratiquement fin au scénario et le M.J. est libre de ne pas la permettre. En effet si **Lindsay** est capturée et reconnue, les Héros devraient parvenir à lui faire avouer toute l'histoire sans trop de difficulté.

Par contre, si **Lindsay** est capturée sans être reconnue, elle fera semblant de céder à leur interrogatoire en leur inventant une histoire montée de toutes pièces : « *Elle travaille pour la famille O'Hara. Elle n'est au courant de rien en ce qui concerne le membre de l'ambassade soviétique disparu. L'homme de Leeds était son mari et il l'avait plaquée pour Linda ; c'est la raison pour laquelle elle voulait la tuer* ».

#### 4. L'évasion :

**Lindsay** n'est pas venue seule à l'hôpital. Deux hommes l'ont emmenée en voiture et l'attendent à la sortie, armés de M-16. Ils tenteront de lui venir en aide en filant ou en attaquant les Héros selon le contexte. L'idéal serait que leur intervention permette à **Lindsay** de s'échapper.

Si elle n'y parvient pas, elle échappera aux hommes auxquels les Héros ne manqueront pas de la confier (au M.J. de jouer).

Si les hommes de la voiture sont capturés vivants, ils n'apprendront rien de bien nouveaux aux Héros. Ils étaient en mission sur ordre de **Lindsay O'Hara** et ignoraient que leur passagère n'était pas **Laura Coffey**. En consultant leur casier, les Héros découvriront qu'ils ont déjà été impliqués dans des actions terroristes imputées à l'**I.R.A.** Quant à la voiture elle a bien entendu été volée.

Les Héros peuvent demander un mandat d'arrêt pour **Lindsay O'Hara** mais elle semble avoir disparu de la circulation et personne ne sait où elle se trouve.



## VII. Chacun reprend son rôle :

### A. Vous voulez ma photo ? :

Il va être temps de donner un petit coup de pouce aux joueurs. A moins qu'ils ne pensent d'eux-mêmes à demander une photo de **Patrick O'Hara**, le hasard va leur en mettre une sous les yeux. Au M.J. de choisir comment ; cela peut par exemple être en consultant un vieux dossier sur l'**I.R.A.** aux archives. Ils réaliseront alors que l'homme qu'ils retiennent actuellement prisonnier est quelqu'un d'autre !

S'ils demandent à l'ambassade soviétique une photo de leur homme, **Chernikov** prétendra avec regret ne pas en avoir. Par contre, il reconnaîtra **Badenko** si on lui montre une photo du prisonnier. Les explications risquent alors d'être assez difficiles pour l'**Angleterre** ! Il est alors fort possible que la suite soit confiée à des diplomates.

### B. Un air de famille :

Lorsque les Héros sauront que le prisonnier n'est pas celui qu'il prétend être, ils voudront bien entendu savoir de qui il s'agit. Quand ils se poseront cette question, le M.J. leur autorisera un jet de **PER FD5**. En cas de réussite, ils se souviendront d'un détail qui ne les avait pas frappés jusqu'alors : l'homme en cellule a un léger défaut à la cloison nasale, défaut que possédait aussi une autre personne : **Debra Brigman** !

### C. Evasion organisée :

#### 1. Le transfert :

Si les Héros souhaitent obtenir l'autorisation de rencontrer à nouveau le prisonnier, ils devront obtenir l'accord de **M** et lui raconter ce qu'ils ont découvert. Dans ce cas, **M** leur donnera de nouvelles consignes. Ils vont avoir pour mission d'organiser un transfert du prisonnier mais en s'arrangeant pour que celui-ci ait l'occasion de s'échapper. Bien entendu, cela ne vaudra pas dire le laisser filer mais le suivre pour découvrir le fin mot de l'histoire.

#### 2. La filature :

La première partie du plan devrait se dérouler sans problème, **Badenko** profitera de toute bonne occasion pour s'échapper. Le suivre sera un peu plus difficile, surtout que le M.J. va avoir pour mission de compliquer la tâche des joueurs.

Quel que soit le plan des Héros **Badenko** parviendra à s'emparer d'un véhicule (moto, voiture, taxi, car...)

Tout d'abord, à un carrefour, un accident va créer un embouteillage séparant les poursuivants du poursuivi. Pour ne pas perdre la piste, les Héros auront le choix entre une **Cascade FD3** sur les trottoirs pour ne blesser personne ou prendre un autre chemin rapidement avec deux jets de **Poursuite FD5** avec une somme de **QR** ne dépassant pas 6.

**Badenko** ignore s'il est suivi ou pas mais dans le doute, il va rapidement pousser sur le champignon ce qui provoquera 5 rounds de « **Poursuite** » au **FD4**.

Si les Héros perdent la trace de leur proie, ils arriveront à un nouveau carrefour où ils devront choisir l'une des trois voies. Quelle que soit celle choisie, ce sera la bonne. Ce sera leur seul joker pour la poursuite mais le M.J. ne doit pas les en informer. S'ils perdent une deuxième fois la piste... eh bien tant pis pour eux, **Badenko** leur échappera et **M** les félicitera personnellement !

### D. Retrouvailles :

Finalement, **Badenko** s'arrêtera vers un petit pavillon aux volets clos dans une banlieue aisée de **Londres** et pénétrera à l'intérieur.

Là, il retrouvera **Lindsay** et ils se retrouveront quelques instants après dans le même lit en train de se prouver leur joie de se revoir. Peut-être que les Héros leur laisseront un peu d'intimité ou qu'ils en profiteront pour intervenir. Quel que soit le cas, **Badenko** ne se laissera pas impressionner et s'avancera d'un pas décidé vers les Héros pour un affrontement à mains nues. Le M.J. pourra récompenser des Héros qui parviendront à le neutraliser sans être obligés de lui tirer dessus et sanctionner les autres.

La nudité de **Lindsay** permettra aux Héros de remarquer un grain de beauté sur sa cuisse gauche, le même que portait **Laura Coffey**. Ceci n'est valable que si l'épisode de l'hôpital a eu lieu.

Elle profitera de la diversion causée par **Dimitri** pour se saisir de son arme qu'elle aura à portée de main (par exemple sous l'oreiller). Les caractéristiques de l'arme sont les mêmes que celles d'un Beretta 6.35 mais envoyant des balles soporifiques. La victime a droit à un jet de **VOL** à la **QR** du tir pour résister aux effets. En cas d'échec, la victime est **K.O.** immédiatement si le tir était une **QR1**, au 2<sup>ème</sup> round pour une **QR2** et ainsi de suite.

## VIII. Explications et quiproquos :

Une fois neutralisée, **Lindsay** acceptera de s'expliquer avec les Héros. La première chose qu'elle souhaite savoir, c'est pourquoi les Russes en voulaient à **Dimitri** (elle pense que ce sont eux qui l'avaient enlevé). Elle pense aussi que ce sont eux qui ont enlevé son « frère » (là, c'est vrai !). Une fois les explications fournies, les Héros pourront remettre **Lindsay** à la justice pour qu'elle réponde des crimes commis.

**Dimitri** n'a rien de grave à se reprocher et il sera relâché, l'**Angleterre** étant prête à lui accorder l'asile politique pour se faire pardonner. Par contre, si **Lindsay** est tuée devant lui, il en perdra la raison.

L'affaire s'arrête ici pour les Héros. Les différentes implications politiques qui restent à régler le seront par la voie diplomatique et rien ne filtrera dans la presse.

Ainsi **Chernikov** ne sera nullement inquiété.

## IX. Conclusion :

Quelques jours après l'arrestation de **Lindsay**, les Héros auront l'occasion de rencontrer **Chernikov** par hasard au cours de l'un de leurs loisirs (pêche, golf, équitation, musée... ). Il parlera volontiers avec les personnages de cette étrange affaire où tout le monde avait sa propre version sans qu'aucune soit la bonne.

Il pourra ainsi leur révéler (s'ils ne l'ont pas déjà découvert) que **Lindsay** n'était pas la fille de **Sean** mais sa maîtresse et qu'elle avait bien l'intention de doubler tout le monde, aussi bien les Russes que les **O'Hara** pour aller vivre avec **Dimitri**.

Et pour clore tout cela, ils apprendront que le cadavre qu'ils ont voulu faire passer pour celui du fils **O'Hara** était bien celui de **Patrick**.

# Fin

**Le 20/11/1995**

Nom	Sean O'Hara	Lindsay Harris	Andrei Chernikov	Dimitri Badenko	Todd Flaherty	Debra Brigman	Hommes de main
Apparence	att	sed	sed	sed	att	sed	bon
Force	7	8	7	12	4	4	12
Dextérité	6	12	7	11	4	6	12
Volonté	8	11	11	11	8	7	11
Perception	5	14	11	6	6	9	9
Intelligence	8	14	12	9	7	7	5
Vitesse	1	3	2	2	1	1	2
Classe de dégâts	A	A	A	B	A	A	B
Agilité	7	<b>21</b>	7	<b>17</b>	4	<b>10</b>	<b>17</b>
Alpinisme	8	10	9	12	6	6	12
Charisme	<b>13</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>17</b>	<b>13</b>	<b>11</b>	<b>13</b>
Combat à distance	<b>13</b>	<b>24</b>	9	<b>18</b>	5	8	<b>16</b>
Combat corps à corps	<b>14</b>	<b>15</b>	7	<b>18</b>	4	<b>9</b>	<b>17</b>
Conduite automobile	<b>13</b>	<b>23</b>	<b>18</b>	<b>16</b>	7	<b>10</b>	<b>17</b>
Crochetage	6	<b>23</b>	7	11	4	6	12
Cryptographie	8	14	<b>19</b>	9	7	7	5
Déguisement	8	<b>24</b>	12	9	7	7	5
Démolitions	<b>15</b>	<b>27</b>	12	9	7	7	<b>12</b>
Electronique	8	<b>24</b>	12	<b>17</b>	7	7	<b>9</b>
Equitation	<b>14</b>	13	11	9	<b>12</b>	8	<b>13</b>
Expression artistique	8	<b>22</b>	<b>19</b>	11	<b>12</b>	7	11
Fausse saire	7	<b>22</b>	<b>17</b>	10	6	7	<b>17</b>
Furtivité	8	<b>20</b>	11	<b>20</b>	8	<b>12</b>	<b>18</b>
Golf	<b>14</b>	12	<b>13</b>	11	<b>8</b>	6	12
Informatique	8	<b>26</b>	<b>20</b>	9	<b>11</b>	<b>12</b>	5
Interrogation	8	<b>24</b>	<b>19</b>	9	7	<b>9</b>	5
Jeu	5	14	<b>19</b>	6	<b>10</b>	9	9
Médecine	8	7	6	5	4	4	3
Nautisme	6	13	9	9	5	8	<b>16</b>
Pickpocket	6	<b>26</b>	7	<b>19</b>	4	<b>8</b>	<b>15</b>
Pilotage	6	13	9	9	5	8	11
Plongée	7	10	7	12	4	5	<b>15</b>
Sciences	<b>12</b>	14	12	9	7	7	5
Séduction	6	<b>19</b>	<b>21</b>	<b>13</b>	6	<b>6</b>	7
Sixième sens	7	<b>27</b>	<b>20</b>	<b>14</b>	7	<b>13</b>	<b>9</b>
Ski	7	10	<b>11</b>	12	<b>6</b>	5	12
Tennis	7	12	9	11	<b>10</b>	7	12
Torture	8	13	12	10	8	7	<b>13</b>
Usages locaux	5	<b>22</b>	<b>19</b>	6	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>14</b>
Points de survie	1	9	5	3	5	3	3
Points de célébrité	90	38	61	22	56	6	45