



*Ce scénario est conçu pour une table de joueurs connaissant l'univers d'Ambre (oui, je sais, ce n'est pas facile à trouver). J'essaie toutefois de bien préciser les enjeux et les motivations de chaque protagoniste. L'action se situe pendant le deuxième cycle.*

Ce scénario, ayant pour cadre l'univers de James Bond (version cinématographique), a été écrit en prenant fort logiquement comme référence les règles du JdR James Bond 007. Toutefois, il est utilisable avec d'autres systèmes de jeu, pourvu qu'ils puissent mettre en scène des histoires d'espions *flamboyants*, bien éloignées de la grise réalité du monde du renseignement.

Il est destiné à un *petit* groupe de personnages, agents du MI6 et de niveau 00 (il peut probablement être tenté par un PJ seul, pour peu que celui-ci soit aussi doué que Bond lui-même). De ma propre expérience du jeu James Bond 007, les choses deviennent particulièrement délicates à gérer au delà de trois PJ, et deux me semble être le compromis idéal, à conditions que les joueurs soient suffisamment imaginatifs pour que la partie ne s'enlise pas.

Rendons à César ce qui est à César : le titre du pré-général est celui d'un épisode de South Park.

### *Pré-général : Oussama Ben Laden pue du cul*

Iran, montagnes du Kouhistan, quelque part bien à l'est de Birjand, tout près de la frontière afghane, juillet 200X. Une équipe conjointe du MI6 (les PJ) et de la CIA mène une opération de collecte de renseignement dans le

cadre de la surveillance de la filière atomique iranienne, et principalement, de ses applications militaires potentielles.

Dans ces montagnes perdues, le groupe d'agents des deux puissances occidentales observe au téléobjectif une rencontre entre des Iraniens et des étrangers venus d'Afghanistan : a priori des Chinois, accompagnés de guides locaux.

L'un des Chinois présente une particularité physique qui le rend facilement reconnaissable : outre sa grande taille (il dépasse d'au moins une demie-tête toutes les autres personnes présentes) et son physique athlétique, il arbore une tache de vin sur la moitié gauche de la nuque, qui lui remonte derrière l'oreille, et que ses cheveux coupés courts rendent bien visible. Le MJ devra faire passer l'information à ses joueurs sans s'y attarder, de manière à éviter d'éveiller outre mesure leur intérêt pour l'individu : car celui-ci, Zhao Ming-yu, est destiné à croiser à nouveau leur route plus loin dans le scénario.

Tout à coup, l'un des espions (un PJ ou un Américain, comme vous le sentirez) croit reconnaître Ben Laden parmi les guides afghans accompagnant les Chinois. La photo de l'homme, prise depuis la cache des agents, est transmise par satellite au système informatique d'identification anthropométrique de la CIA, et un moment plus tard, la réponse tombe : la probabilité

pour qu'il s'agisse bien du chef d'Al Qaida est de 86,172 %. Les agents de la CIA reçoivent le feu vert de leurs supérieurs pour éliminer l'ennemi public numéro 1. Or les objectifs initiaux de la mission conjointe (et donc ceux des PJ) étaient tout autres, puisqu'il s'agissait de tenter de contrecarrer la filière fournissant à l'Iran des informations et des compétences techniques dans le domaine du nucléaire militaire. Et plus précisément, de s'emparer d'une pièce électronique de pointe, élément fondamental dans la réalisation d'un atelier d'enrichissement de l'uranium au laser, une technique qui n'est pour l'instant maîtrisée que par un très petit nombre de pays. Et justement, l'objet vient d'apparaître dans les mains d'un des Chinois.

Les agents de la CIA commencent à défourrailler. Sous les sifflements des balles, Iraniens, Afghans et Chinois, surpris, s'affolent et s'enfuient dans toutes les directions.

Les PJ, s'ils veulent continuer leur mission initiale, doivent se lancer à la poursuite de l'individu qui emporte l'objet qu'ils devaient récupérer. Celui-ci s'enfuit à cheval à travers les montagnes. Les poursuivants peuvent foncer vers le campement où se tenait la rencontre et y prendre une jeep (mais ils n'iront pas loin, les sentiers empruntés par le fuyard devenant rapidement trop étroits), y voler un chameau ou un cheval, ou

s'emparer d'une moto ; mais dans tous les cas, les PJ doivent passer sous le feu nourri de leurs collègues de la CIA...

Le MJ mettra en scène une poursuite échevelée dans un décor montagneux désertique, s'achevant par une chute mortelle du poursuivi au fond d'un précipice. Pour récupérer son précieux objet, il faudra qu'un des PJ fasse de l'escalade jusqu'au fond du ravin (puis remonte !), scène qui peut éventuellement être agrémentée d'une rencontre avec quelques vautours.

Les PJ ayant souvent des idées bizarres allant à contre-courant de la logique du scénario et des plans amoureux préparés par le MJ, n'oubliez pas qu'il est indispensable que Zhao s'échappe. Quant à Ben Laden... ce n'était pas lui, d'après les conclusions d'une autopsie ultérieure pratiquée par les médecins légistes de la CIA.

Fin du pré-général. Envoyez la chanson du film, en rapport avec le thème du scénario, bien rythmée, sur une voix féminine, avec des silhouettes de filles pulpeuses et sensuelles qui se trémoussent lascivement sur d'immenses flingues en ombres chinoises. (personnellement, après une rapide et superficielle consultation de l'étagère appropriée dans ma collection, j'ai jeté mon dévolu sur "Thunder & Lightning" de Fiona (sur l'album "Beyond the Pale"), mais je suis sûr qu'on peut trouver mieux, sauf peut-être pour l'adéquation avec le titre du scénario)

### ***Acte I : Fermentations à Nairobi***

Une ambiance de fourmilière en pleine effervescence règne au Cirque, le QG londonien du MI6. En entrant dans le bureau de M, les PJ le découvrent en discussion animée avec le directeur du BNSC (British National Space Centre). Sur un ton agacé, M s'écrie : "Je me fiche éperdument de savoir si les progrès fulgurants du lanceur spatial chinois sont liés aux récents sabotages de la fusée Ariane ! J'ai bien assez à faire

avec l'Irak, l'Iran, la Corée du Nord, et maintenant le Pakistan ! Laissez cela aux Français ! Après tout, ce sont nos alliés."

(cette sortie, que le MJ devra amener très banalement, a pour but d'informer subtilement les joueurs sur la situation dans le domaine des lanceurs spatiaux et les récents progrès chinois en ce domaine, sans attirer leur attention sur ce point. Dans les derniers mois, la Chine populaire a fait d'immenses progrès en la matière, et semble désormais capable de faire jeu égal sur le plan technique avec les leaders du domaine, les Européens à Kourou et les Américains à Cap Canaveral, tout en étant nettement plus compétitive côté tarifs)

Abruptement congédié, le directeur du BNSC se retire hâtivement, en finissant de rassembler ses documents dans sa serviette.

M regarde les PJ :

"Entrez (numéro de code du ou des 00). Ce n'est pas la peine de vous asseoir, vous n'avez pas le temps. Vous partez immédiatement pour le Kenya, le temps de retirer vos billets d'avion auprès de mademoiselle Moneypenny et de passer vous équiper au service Q."

La raison pour laquelle M envoie les PJ en Afrique est la tenue à Nairobi du Forum mondial "Nouvelles technologies et pays émergents", à l'occasion duquel multinationales et grandes puissances vont tenter de vendre un maximum de technologie et/ou de placer un maximum d'usines dans les pays participants, généralement en échange de concessions avantageuses en ressources naturelles. Organisé avec la bénédiction de l'ONU et le mécénat de plusieurs multinationales pour inciter les pays riches à investir dans le Tiers Monde (et donc en permettre le développement technologique), ce forum, qui dure une semaine, a cette année pour thème "les énergies".

Q fournira aux PJ quelques gadgets (au choix du MJ, selon les scènes qu'il compte mettre en place) ; en particulier du matériel d'écoute et d'enregistrement, et

bien entendu des téléphones portables bourrés de fonctions "spéciales" (un peu comme les montres habituellement portées par Bond dans les films).

La ville de Nairobi est décrite dans le supplément For Your Information (en V.F. Pour votre information), mais cette description reste hélas très superficielle et gagnera à être complétée par la consultation d'un guide de voyage... voire par l'expérience personnelle du MJ.

Le système électronique ramené d'Iran par les PJ indique que les Chinois sont plus avancés que ne le croyait le MI6 dans la technologie d'enrichissement de l'uranium par laser. M craint que certains pays ne se voient proposer d'acquiescer ce genre de matériels à l'occasion du forum ; et d'une manière générale, il y envoie les PJ pour surveiller un peu les tractations occultes qui vont s'y dérouler en coulisses et mettre éventuellement le nez sur des choses intéressantes. La plupart des grandes agences de renseignement ont d'ailleurs du personnel sur place, et ce peut être l'occasion de retrouver d'anciens alliés, adversaires, ou conquêtes. Le MJ développera comme il le désire les conférences et les coulisses du forum.

Si les énergies renouvelables (des classiques barrages hydroélectriques aux éoliennes, panneaux solaires, biocarburants et autres applications de la géothermie) sont à l'honneur, plusieurs tractations sont ouvertes pour la fourniture de centrales nucléaires à différents pays. Et comme du nucléaire civil au militaire, il n'y a qu'un pas, ces tractations sont particulièrement surveillées par les agences de renseignement.

Pendant le forum, les PJ auront la surprise de découvrir la présence de M. Zhao. Gageons qu'ils vont s'intéresser de près à lui : ils pourront sans difficulté apprendre son nom, et savoir qu'il s'agit d'un ingénieur représentant l'entreprise Singapore Powerhouse. La société n'a que peu d'implications dans le nucléaire civil (même s'il est fort possible qu'elle soit derrière la

fourniture d'électronique de pointe à l'Iran dont les agents britanniques ont été témoins dans le pré-générique), mais en espionnant Zhao, les PJ découvriront des indices leur laissant à penser que Singapore Powerhouse ne se contente pas de fournir des centrales électriques, mais qu'elle sert aussi de façade à certaines activités d'envergure menées par les triades chinoises, et qu'une action importante se prépare, visant les intérêts occidentaux.

Si les PJ manquent de discrétion en espionnant les activités de Zhao Ming-yu ou des autres représentants de Singapore Powerhouse, ils devront affronter quelques gros bras : selon les circonstances, la puissance physique des persos, et le degré de menace qu'ils représentent apparemment pour l'entreprise, il pourra s'agir de quelques petites frappes recrutées dans un bidonville de Nairobi, de membres des triades maîtrisant le kung fu, voire de Zhao lui-même, qui outre le kung fu pratique avec talent l'escrime avec deux épées chinoises. Attention toutefois à ce qu'il ne soit pas éliminé par les héros : il doit pouvoir s'en sortir à peu près indemne pour réapparaître plus loin.

Pour en savoir plus sur ce qui se trame, les PJ vont devoir se rendre au siège de la société, situé comme son nom l'indique à Singapour.

## *Acte II : Singapour chlingue*

Singapour ne fait pour l'instant à ma connaissance l'objet d'aucune présentation poussée en JdR, tout au moins dans un cadre contemporain. Le MJ devra donc étayer ses descriptions au moyen d'un guide touristique, voire de l'expérience procurée par un éventuel séjour sur place.

Deux éléments sont importants à prendre en compte : le climat (nous sommes en été, juste avant la mousson, et des averses orageuses s'abattent assez souvent sur la ville ; les orages sont fréquents en fin d'après-midi, Singapour étant d'ailleurs l'une des régions du monde où la foudre frappe le

plus), et les lois locales, parfois particulièrement contraignantes (traverser en dehors des clous par exemple, ou mâcher du chewing-gum dans le métro, sont des comportements passibles d'amende !).

Le MI6 maintient sur place une station de niveau 2, derrière la classique façade d'Universal Export (il n'y a pas si longtemps, la station était encore de niveau 3, mais de récentes restrictions budgétaires ont amené l'agence à diminuer l'importance d'un certain nombre de ses établissements à l'étranger). Si le MJ le souhaite, un colis de Q peut y attendre les PJ, avec quelques gadgets supplémentaires adaptés aux scènes qu'il prévoit de faire jouer.

Comme Soon-Kit Chow, le responsable de la station locale, pourra l'expliquer aux PJ, Singapore Powerhouse (SPH) est une entreprise des plus respectables, dont le siège social occupe un immense gratte-ciel de bureaux dans Jurong Est.

Le PDG de SPH est un certain Kim Yap, citoyen rangé auquel on connaît toutefois une passion : celle du jeu. Si la partie se déroule en 2009 ou plus tard, les PJ pourraient l'affronter aux cartes au casino de Marina Bay Sands, à l'embouchure du fleuve Singapour ; sinon... il faudra, soit tordre un peu la réalité en inventant un casino singapourien fictif ou en avançant la date d'ouverture du casino, soit remplacer l'éventuelle scène du casino par autre chose, soit carrément la supprimer.

Si les persos se livrent à une petite enquête sur la société, ils peuvent découvrir qu'elle est en grande partie financée par Marcus Arnemann, un homme d'affaires australien qui en est l'actionnaire majoritaire. Des investigations complémentaires indiquent qu'Arnemann a des intérêts importants dans un certain nombre d'entreprises de haute technologie du sud-est asiatique, et en particulier dans l'industrie spatiale chinoise, à qui plusieurs entreprises lui appartenant fournissent en outre du matériel. Et s'ils ont demandé à Chow des informations sur l'individu, leur contact leur apprendra, au

moment jugé opportun par le MJ (quelques heures avant la fin de l'acte II), qu'Arnemann vient d'arriver à Singapour à bord de son jet privé, un Falcon 900 EX enregistré en Australie.

Pour enquêter sur SPH, les PJ peuvent principalement, soit s'intéresser au siège de l'entreprise, soit s'intéresser à son PDG.

Les locaux de l'entreprise consistent principalement en un gratte-ciel contenant bureaux et laboratoires électroniques. Le gardiennage et la sécurité sont assurés par des Singapouriens de souche chinoise, pour la plupart membres d'une triade locale.

S'intéresser à Kim Yap est essentiellement un prétexte pour que le MJ place dans sa partie une scène dans un casino, un élément traditionnel des films de James Bond. Les persos pourront ainsi obtenir quelques renseignements sur le PDG de SPH et ses habitudes, mais la nécessité de se rendre sur le site pour y enquêter devrait leur apparaître tôt ou tard.

Le climax idéal de l'acte II est le suivant : les PJ s'introduisent par effraction dans le gratte-ciel de SPH, au cours d'une nuit orageuse. Alors qu'ils espionnent une discussion entre Kim Yap et Arnemann, ils sont surpris par Zhao et un nombre suffisant de vigiles pour permettre au MJ de mettre en scène une belle scène de combat, à l'issue de laquelle les persos sont faits prisonniers et amenés devant Arnemann. Celui-ci, dans une tirade digne du génie du mal qu'il est, déclare aux prisonniers que, puisqu'ils ont l'air particulièrement curieux de connaître les secrets de Singapore Powerhouse, il va leur faire l'honneur de leur faire une démonstration de son tout dernier prototype en cours de mise au point. Les PJ sont alors emmenés de force jusqu'à une verrière située sur le toit du building, avec un superbe point de vue dominant toute l'île. En d'autres circonstances, ils auraient peut-être apprécié la vue sur les lumières de la cité, le détroit de Singapour, et l'orage qui enfle et se rapproche, mais les

gardes les ligotent sur d'inconfortables bobines métalliques horizontales, situées à proximité de complexes tableaux de contrôle électroniques autour desquels s'affaire un homme de type chinois d'une bonne cinquantaine d'années, malingre, portant de grosses lunettes et au crâne fortement dégarni, qu'Arnemann présente comme étant le docteur Huang, "le prochain prix Nobel de physique". L'Australien explique à ses prisonniers que Huang a mis au point une machine capable de dévier la foudre vers une cible désignée située entre deux émetteurs (il désigne à travers la verrière des structures paraboliques disposées sur le toit), afin d'en capter l'énergie. De son propre aveu, le rendement n'est pas formidable, mais dans une région aussi orageuse que Singapour, il devrait permettre d'assurer au bâtiment de SPH une quasi-autonomie énergétique. "Et maintenant, nous allons procéder à la démonstration. Malheureusement, comme vous êtes actuellement attachés sur les collecteurs, la résistance électrique de vos corps entraînera une légère baisse de rendement du système..." Tandis que Huang s'affaire avec son tableau de contrôle, Arnemann interrompt brutalement ses explications sardoniques lorsque son portable se met à sonner. Il le sort de la poche de son veston, regarde l'écran, et déclare à Huang : "Docteur, il est temps d'y aller. Juanita va bientôt arriver, et l'Opération Foudre et Tonnerre va pouvoir commencer" avant de lancer aux PJ : "Hélas chers amis, je ne puis rester jusqu'à la fin de l'expérience... Un rendez-vous important, voyez vous... Mais je pense qu'avec les explications que je vous ai déjà fournies, vous devriez avoir de ce à quoi vous allez assister... non, participer, une compréhension... fulgurante, si j'ose dire ! Je vous promets que vous allez trouver la soirée particulièrement intéressante, comme disent nos amis chinois !" Sur ces traits d'esprit qui semblent beaucoup l'amuser, Arnemann et ses subordonnés quittent la verrière, laissant les PJ seuls avec leur destin. C'est le moment de dépenser quelques points d'hé-

roïsme pour se libérer avant que la foudre ne frappe le gratte-ciel... à moins qu'un d'entre eux ait pu échapper à la capture et arrive à point nommé pour libérer son ou ses comparses.

Toutefois, le but de cette scène n'étant pas de tuer arbitrairement les persos, le MJ pourra, si tout semble désespéré, faire intervenir Chow ou un de ses agents.

Si vous avez besoin de fournir des explications techniques sur le fonctionnement de l'appareil à foudre, par exemple pour étoffer le discours d'Arnemann, le principe en est le suivant (*don't try this at home, kids*, ça ne fonctionnera pas !) : chacun des émetteurs émet un rayon laser ultra-violet, qui a pour effet d'ioniser l'atmosphère sur son trajet. Au point d'ionisation maximal (là où les rayons se rencontrent), la foudre va frapper. Une structure métallique située à l'aplomb de ce point et de préférence pointue (antenne) conduit l'électricité de l'éclair vers les accumulateurs.

Une fois libérés, et tandis que l'orage se déchaîne au dessus du gratte-ciel (prouvant l'efficacité de l'appareil du docteur Huang), les PJ peuvent tenter d'obtenir des informations supplémentaires, par exemple en fouillant le système informatique au moyen de la phrase-clé *Opération Foudre et Tonnerre*, ce qui leur permettra de dénicher quelques informations fragmentaires sur une opération visant à détruire les installations de lancement de Cap Canaveral.

Un PJ pourra également se souvenir que Juanita est le nom d'un ouragan dont il a beaucoup été question ces jours derniers, car les météorologues craignent qu'il ne vienne frapper les côtes américaines avec une puissance comparable à celle de Katrina en 2005.

Bref, tout porte à penser qu'Arnemann compte employer les éléments pour parvenir à ses fins (qui sont, comme vous l'aurez compris et comme les joueurs le devineront peut-être, de mettre à mal les lanceurs de satellites occidentaux (américains ici, européens avec les sabotages d'Ariane évoqués par M), afin d'assurer aux lanceurs

chinois une hégémonie dont il retirera de substantiels bénéfices).

Une fois que le MJ estimera avoir fourni aux persos suffisamment d'informations pour leur permettre de continuer le scénario, sans leur avoir tout dévoilé pour autant, il fera intervenir Kim Yap et Zhao, accompagnés éventuellement de quelques vigiles pour donner un peu de fil à retordre aux PJ. Kim Yap n'est pas un combattant et ne devrait pas constituer un gros obstacle pour les persos, mais il est armé d'un pistolet-mitrailleur Heckler & Koch dernier cri ; quant à Zhao, qui porte bien entendu ses deux épées, nous avons déjà eu l'occasion de constater ses dons pour le kung fu. Pendant la baston, spectaculaire et accompagnée éventuellement de quelques courses-poursuites dans les couloirs et les escaliers du gratte-ciel (et n'oubliez pas les cages d'ascenseurs avec tous ces jolis câbles), les accumulateurs du docteur Huang, frappés à répétition par la foudre, seront victimes d'une surtension, provoquant un début d'incendie qui s'étendra rapidement à l'ensemble du bâtiment. Si vous avez bien su doser les forces adverses, les persos devraient éliminer définitivement Zhao et sortir du gratte-ciel avant qu'il ne se transforme en un immense brasier, mais vous pouvez laisser planer le doute sur la mort de leur adversaire, les flammes empêchant d'aller vérifier qu'il y est bien resté. La mort de Kim Yap, personnage moins important, ne fera quant à elle aucun doute (peut-être en tombant du haut du building ?). Quoi qu'il en soit, une chose est certaine : *Arnemann a tenu sa promesse..*

### ***Acte III : Tout va péter !***

Les PJ doivent maintenant se rendre en Floride pour y déjouer les sabotages de l'Opération Foudre et Tonnerre.

Le plan d'Arnemann est effectivement d'utiliser la force destructrice des éléments (les vents de l'ouragan Juanita et les orages qui l'accompagnent) pour endommager fortement les installations de Cap Canaveral. À elle seule, Jua-

nita aurait probablement causé de gros dégâts matériels, mais les fulgurations répétées aggraveront encore les choses, provoquant des incendies et endommageant les installations électriques et électroniques.

La géographie faisant bien les choses (en tous cas si l'on se place du point de vue d'Arnemann), Cap Canaveral est situé dans *Lightning Alley*, surnom donné à la région la plus souvent frappée par la foudre de tous les États-Unis.

Les PJ savent que le système du docteur Huang fonctionne grâce à deux émetteurs lasers situés de part et d'autre de la cible. Ils devraient donc se mettre à la recherche de tels appareils. Bien entendu, la tâche est gigantesque, et en toute logique, ils devraient se mettre en rapport avec les autorités américaines pour obtenir le renfort de moyens locaux (police, U.S. Air Force, etc...) : après tout, les Américains sont les premiers concernés par l'attentat en préparation !

Si les persos ont des contacts dans les services secrets américains (Felix Leiter, par exemple, ou leurs collègues du pré-général), ils pourraient sillonner le ciel de Floride avec eux à bord d'un hélicoptère équipé de moyens modernes d'observation (pilote par l'un d'eux ou par un PNJ).

Mais la tâche est compliquée par les conditions météorologiques : l'arrivée prochaine de Juanita rend les vols de plus en plus délicats, les vents devenant de plus en plus violents, et les autorités vont finir par interdire à tous les appareils de prendre l'air (bien entendu, les PJ peuvent passer outre, mais ce sera à leurs risques et périls, et s'ils restent trop longtemps en l'air, vous pouvez corser les choses en secouant violemment leur appareil, voire en provoquant un accident).

L'approche de l'ouragan rendant également la navigation maritime des plus périlleuses, les persos auront peut-être l'idée de se limiter à une recherche le long de la côte, partant du principe qu'aucun navire ne pourrait rester en place avec une stabilité suffisante par un tel temps.

Enfin, ne sachant rien de la portée de l'appareil de Huang, les PJ ignorent également dans quel rayon chercher !

À noter que les persos pourraient demander que soient mises à leur disposition des images satellites de Cap Canaveral et de ses environs ; mais les autorités américaines n'ont pas envie de montrer à des espions, fussent-ils britanniques, des images de qualité militaire d'une zone comportant des installations aussi importantes qu'une base de lancement spatial de l'U.S. Air Force.

En réalité, le dispositif mis en place ici par les sbires d'Arnemann est légèrement différent de celui vu à Singapour : il ne s'agit pas d'une paire d'émetteurs, mais de toute une série, disposés à l'ouest de la cible en un arc de cercle allant du nord-est de Merritt Island jusqu'à la ville de Cap Canaveral, en passant par Titusville et l'aéroport de Tico. La précision du système est nulle (alors que l'appareil singapourien était précis au mètre près), mais Huang estime qu'il devrait assurer plusieurs centaines d'impacts de foudre sur les deux sites de lancement (civil et militaire). Les émetteurs, au nombre de vingt, sont dissimulés dans des semi-remorques ou des mobilhomes, disposés à intervalles d'environ deux miles. Auprès de chacun d'eux, une équipe de quatre personnes se tient prête à déployer la parabole, dès que les conditions seront devenues suffisamment mauvaises pour que la circulation des passants soit des plus réduites. Ces hommes de main, dont bon nombre sont des Chinois recrutés parmi la triade de Miami, sont habillés en policiers, en membres de la Garde Nationale, en gardes-côtes ou en équipes de secours, afin de moins attirer l'attention. Ce ne sont que de petites frappes, et bien qu'ils soient légèrement armés, ils ne devraient pas donner beaucoup de fil à retordre aux persos.

Une fois que les PJ auront repéré (et mis hors d'état de nuire) deux ou trois de ces paraboles, ils ne devraient plus avoir de difficultés à localiser les autres. Il n'est pas nécessaire qu'ils s'attellent eux-

mêmes à la tâche de démanteler chaque émetteur, ils peuvent transmettre le bébé aux Américains ; mais faites leur quand même rencontrer Huang auprès d'une des paraboles dont ils s'occuperont (si possible située au creux de l'arc de cercle, sur l'aéroport de Tico par exemple).

Si le MJ le désire, le démantèlement complet du réseau d'émetteurs peut survenir un peu tardivement, et la foudre peut frapper à répétition les installations spatiales et y provoquer des dégâts plus ou moins importants.

Le docteur Huang n'est pas un combattant, et le capturer devrait être chose aisée. Les PJ devraient alors l'interroger pour savoir où se trouve Arnemann. Mais ce n'est pas la seule information importante que l'inventeur peut leur révéler si on lui pose les bonnes questions : car au moyen d'éléments infiltrés au sein du personnel du centre spatial Kennedy, une paire d'émetteurs a été introduite sur le site à bord de deux camions, qui doivent à l'heure qu'il est être disposés de part et d'autre du centre de contrôle des lancers n° 39, le bâtiment névralgique de Kennedy. Et la foudre peut frapper d'un instant à l'autre, occasionnant des dégâts dévastateurs !

Les persos n'ont plus qu'à foncer au cœur du centre spatial pour mettre hors d'état de nuire l'appareil diabolique, en espérant ne pas arriver trop tard. Faites monter la tension en décrivant l'orage dont l'intensité devient de plus en plus forte, et les vents de plus en plus violents. Les hélicoptères sont cloués au sol, et il faut se rendre sur place par la voie terrestre, en empruntant le pont (long d'environ 5 km) de la route 405. Mais gagnons que les PJ, qui risquent d'être emportés par une bourrasque à chaque instant, sauront arriver juste à temps !

Quant à Arnemann, Huang s'il est interrogé à ce sujet déclarera que son jet privé se trouve à l'aéroport de Miami.»

#### *Acte IV : Ça sent le roussi pour le génie du mal...*

Outre son énorme aéroport international, Miami possède dans ses environs immédiats plusieurs terrains d'aviation plus petits. Et c'est justement sur l'un d'eux, *Kendall-Tamiami Executive Airport*, situé au sud-ouest de la ville, qu'est stationné le Falcon 900 EX de Marcus Arnemann. Mais les PJ ne penseront pas forcément immédiatement à aller le débusquer ici.

Voyant son projet d'attentat mis en échec, Arnemann ne s'attardera pas en Floride et décollera dès que les conditions météorologiques le permettront.

Plusieurs fins sont possibles pour ce scénario, selon les envies du MJ :

- Arnemann peut s'envoler tranquillement une fois l'ouragan passé, sans que les PJ ne soient en mesure de l'inquiéter ;

- il peut prendre la fuite *in extremis* après avoir été repéré, auquel cas vous pouvez : soit faire jouer une poursuite aérienne, les PJ réquisitionnant un autre avion pour suivre leur adversaire (mais ce genre de scène risque d'être stérile, l'avion des PJ n'étant pas en mesure d'abattre le jet d'Arnemann, faute d'armement, et le Falcon ayant probablement une autonomie supérieure) ; soit faire intervenir des chasseurs de l'USAF qui tenteront de contraindre l'avion à se détourner et à regagner les États-Unis (mais devront peut-être se résoudre à l'abattre, auquel cas Arnemann peut périr dans le crash, ou sauter en parachute et s'échapper si vous souhaitez en faire un grand méchant récurrent) ; soit faire arriver les PJ avec un lance-missiles sol-air, ou à bord d'un véhicule de l'U.S. Army pourvu d'un canon antiaérien, et leur permettre de tenter d'abattre l'avion, qui vient de décoller sous leurs yeux ;

- enfin, si vos PJ ont été suffisamment rapides et efficaces, ils peuvent débarquer sur le tarmac de Tamiami avant le départ du

Falcon, et tenter d'interpeller Arnemann ; mais celui-ci ne se laissera pas faire et tentera de se frayer un chemin à la force des armes pour s'emparer d'un véhicule et tenter de disparaître dans la nature (il est armé d'un pistolet-mitrailleur, et les trois hommes d'équipage du Falcon, qu'il abandonnera froidement à leur sort, ont des pistolets).

**Rappel** : ce 19<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://couroberon.com/Salon>), sur les éléments donnés par Xaramis (en sa qualité de gagnant du 18<sup>ème</sup> concours) :

- thème : quand le vent se lèvera ;
- élément : promesse tenue.