
**LE CONDOR EST
TOUJOURS DEBOUT**

TIGRES VOLANTS OU :
INFILTRATION !

Un scénario Tigres Volants par Stéphane "Alias" Gallay

2 • INFILTRATION

PATROUILLE AU CRÉPUSCULE

Les personnages sont de jeunes aspirants-Condors ; ils sont en dernière année d'apprentissage et c'est une des premières fois qu'ils sont seuls en patrouille. On les a envoyé se promener sur le front de mer entre Niterdi et Imperial, au bord de la baie de Rio ; c'est un endroit théoriquement calme, mais inquiétant : entrepôts, usines et bâtiments plus ou moins abandonnés, pas mal de gens qui s'y cachent. En plus, leurs collègues se sont empressés de leur raconter plein d'histoires terribles, sur les gangs locaux, etc.

À la tombée de la nuit, alors que la patrouille se déroule dans un calme relatif, les persos devraient percevoir un remue-ménage curieux près d'un ancien dock : dans la pénombre, ils distingueront à plusieurs centaines de mètres de là où ils se trouvent, une demi-douzaine de silhouettes à bord d'un canot pneumatique, accostant discrètement et dans une discipline toute militaire.

Ils arrivent sur une ancienne jetée désaffectée, démontent le zodiac (qui, replié, tient dans une zoulie valise, moteur compris) et le cachent au fond d'un baril ; puis, ils partent en direction de la ville, au pas de course. À n'en pas douter, il s'agit là d'un commando highlander... En plus, ils ont de gros sacs de sport !

ET C'EST QUOI, CE PLAN ?

Les lieutenants Orwell Conqueror, Igor Stormbreaker, les sergents Ekaterina Popova et Raquel Tempest, et les caporaux Iskander Thorvaldsson et Sara Toranaga. Ils sont une équipe highlander de beach-volley, champions olympiques de la spécialité, et militaires (de vrais commandos, même).

Suite à un micmac impliquant un char lourd, une manœuvre de parking ratée et la limousine d'un général, ils n'ont pas eu de permission pour aller à Copacabana et participer à l'Ultimate Unlimited (le tournoi de beach-volley a lieu fin novembre, parce que jouer pendant une tempête, c'est moins drôle). Ils ont donc décidé d'y aller quand même, mais discrètement.

Ils n'ont qu'une intention néfaste : ramener le trophée.

Seulement, quelqu'un a décidé d'empêcher les Highlanders de jouer : la concurrence a fait appel à un gang de casseurs de bras (au hasard, des Rowaans) et, en plus, la police militaire highlander veut récupérer ses ouailles.

LES MÉCHANTS

Qui peuvent être les protagonistes des persos, et pourquoi sont-ils aussi méchants ?...

LA POLICE MILITAIRE HIGHLANDER

La Fédération veut récupérer ses pioupious sans faire de vagues. Elle a donc envoyé les agents Teresita Victory et Ute Sorenson ; le fait que l'une vienne des Philippines et l'autre de Suède n'empêche en rien qu'elles se ressemblent comme des sœurs. Elles vont bien sûr débarquer à Copacabana en tailleurs noirs et escarpins à talons sans connaître quoi que ce soit des lieux. Même avec d'énormes efforts, elles feront autant « couleur locale » à Copacabana qu'une famille Inuit (genre, maillot de bain pour équipe de natation soviétique et sac de plage kaki).

LES ROWAANS

Les Rowaans de Copacabana, plus encore qu'ailleurs, n'aiment pas les racistes et les Highlanders ; il ne faudra pas les pousser beaucoup pour qu'ils aillent expliquer Nietzsche dans le texte à la race supérieure. Ils sont tous louches, mercenaires, terroristes ou les trois ensemble. Très enthousiastes pour taper sur des Highlanders, moins pour prendre des baffes ; ils préfèrent cogner à mains nues, mais sortiront l'artillerie de marine si on les chatouille.

Chandra « Shiva » Valpati

Sorte de tornade noire, cette Rowaan a été mise au frais sur Copacabana après avoir eu sa tête sur un peu trop d'affiches « Wanted » du côté de la Frontière. Monte les tours très vite et a un fan club qui ferait reculer une équipe de fightball.

LES LAUGHING TARGETS

Gang de méchants, spécialisé dans le racket et le cassage de bras en demi-gros ; se disent spécialistes mais il ne fait pas trop leur en demander non plus. Pour ne rien arranger, il y a pas mal de Rowaans dans le tas.

Ils sont sous la « protection » de Joaquim Peres, propriétaire d'une casse auto dans le quartier de Frontera ; véritable petit parrain de gouttière, il a des fonds, sert d'intermédiaire pour des gens qui veulent de la main d'œuvre qui tape et touche son pourcentage au passage. Il paye un cabinet d'avocats peu regardants sur leurs clients, mais redoutablement efficace ; cela lui assure une loyauté peu commune.

Trevor « Blackie » Blakana

Chef des Laughing Targets ; grand et baraqué comme un Rowaan, beaucoup de tchatche et, sans être très brillant, un certain penchant pour la ruse.

« Stuka » McDrive

C'est probablement un pseudo, mais personne ne sait quel est son vrai nom. Ancien pilote réformé pour cause d'excès pondéral massif, c'est une sorte de tank à base de bière et de mauvais goût, fumant des cigares immondes.

Colin McGraw

Avocat attiré de Peres et de ses ouailles ; Américain immigré à Copacabana, il n'est pas très regardant sur la moralité de ses clients. Un peu mouillé dans cette histoire, vu qu'il gère certains avoirs monégasques à Copacabana, il est donc celui qui a mis le MSC en contact avec les Laughing Targets.

MONACO SPORTING CLUB

Club de beach-volley originaire de Provence, champions d'Europe ; ils n'aiment pas perdre et, comme ce sont des fils à papa, ont des moyens inversement proportionnels à leurs scrupules. Ils n'iront cependant pas jusqu'à se salir les mains personnellement.

Ce sont des gens de la jet-set, qui adorent s'entendre parler – ou qu'on parle d'eux – ce qui donne des moments sociaux très autistes. Leur équipement est frappé de grandes marques piémontaises ou provençales ; un seul maillot doit valoir la panoplie complète d'une autre équipe. Ils ont aussi quelques entrées dans certains clubs de Copacabana, comme le « Spartacus », la discothèque fétichiste de Copacabana (bon, OK : la plus grande et la plus sélecte) ; voilà ce qui arrive quand on fait ses études à Paris...

Ils traînent une sale réputation en Europe et, personnellement, ne font rien pour arranger les choses : ils sont tous au moins arrogants, voire hautains. Il y a dans le tas au moins trois particules, dont une vraie noblesse affiliée à la famille princière (qui n'est plus les Grimaldi, ces derniers ayant tragiquement disparu dans un accident de chasse – entendez par là qu'un avion de chasse a égaré plusieurs missiles antichars dans leur villa...).

Baptiste de l'Estaque

Capitaine de l'équipe, fils de ministre, petit-fils de banquier et truant lui-même. Fait ses études à la Bernard-Tapie School of Management de Marseille. Instigateur du plan, via les contacts de grand-papa (qui sponsorise l'équipe). Pour lui, c'est une question d'honneur – ce qui peut se traduire par « ne pas perdre » – plus que d'argent.

LE (MÉCHANT) LIEUTENANT PERALTA

Le Lieutenant Peralta est le supérieur des personnages ; il a des dettes de jeu et une dette à claquer. Il s'est fait corrompre par le MSC (sur les conseils de Peres) pour surveiller l'arrivée des Highlanders. C'est la taupe au sein des Condors, il a envoyé les persos parce qu'il sait qu'ils allaient donner l'alerte. Comme il suit les personnages à la trace (demandant des rapports précis et réguliers), il pourra donner des renseignements aux *Laughing Targets*.

Note : si les persos passent à travers l'histoire, le Lieutenant Peralta peut très bien être un Gentil.

LES GENTILS

Courage : les personnages ne sont pas seuls contre tous dans cette histoire. Ils font partie de la Condor qui, comme chacune le sait, est une grande famille.

LA CONDOR

Tomber sur une affaire pareille lors de sa première sortie n'est pas donné à tout le monde. En conséquence, tous les (futurs) collègues des persos sont prêts à leur donner un coup de main.

Commissaire Lisa Eyachui

Supérieure du supérieur des personnages. Pète-sec très à cheval sur le règlement. S'il y a un doute sur le comportement de Peralta, elle sera prête à assister discrètement les personnages.

Miss Ponkwango

Agent de la Douane d'origine partiellement africaine, elle a un œil sur le Lieutenant Peralta depuis quelque temps et, dans le cas du Méchant Lieutenant, pourra contacter les persos pour leur confier la mission de démasquer le ripou. Elle apparaît toujours avec des fringues en noir et blanc, mais jamais deux fois les mêmes.

L'ORGANISATION DU TOURNOI

Une horde de bénévoles stressés et, somme toute, pas très organisés... On ne sait pas trop comment ils tiennent la baraque ; probablement par la force de l'habitude. En tout, une trentaine de personnes qui courent un peu partout avec des gros t-shirts oranges et des téléphones vissés à l'oreille.

Zvetlana Uxapuncu

Organisatrice en apparence zen du tournoi, elle est en fait à deux doigts du pétage de plomb, mais pas dans la bonne direction. C'est sa troisième organisation et il lui semble qu'à chaque fois, c'est pire.

Doreana Urriaquil et Ekaterin Da Sousa

En apparence, ce sont deux potiches de plage, avec des maillots de bain minimalistes. Ils se trouvent que ce sont les deux agents de la Condor qui surveillent le coin. Elles ont l'habitude de ce genre d'événements.

LES CHOSES QUI SE PASSENT

Si les persos ne veulent ou ne peuvent intercepter les Highlanders (qui feront bien attention de ne pas faire trop de mal à quiconque : ils sont censés faire profil bas, pas déclencher la Cinquième guerre mondiale), ces derniers fileront au pas de course de leur point d'abordage jusqu'à la station de métro située à Imperial. Ils y empruntent la rame qui file vers Copacabana ; théoriquement, une navette de minibus part depuis le *Rose*

of Mars Pub jusque vers le lieu du tournoi, à Ilha de Marambaia (ce qui représente quand même pas loin de soixante kilomètres).

MÉTRO, BOULOT, KO

À l'arrêt suivant, montent à bord de la rame six Rowaans ; ce sont des membres des *Laughing Targets*, qui ont pour but de leur casser un genou ou trois. Ils ont été prévenus de l'arrivée des Highlanders par le lieutenant Peralta (leur QG n'est pas loin) ; ils peuvent aussi avoir écouté les fréquences de la Condor (réputées inviolables, mais personne ne se fait trop d'illusions).

Ils commencent par tirer le signal d'alarme entre deux stations, puis avancent vers les Highlanders, en sortant de sous leurs vestes moult barres à mine et autres matraques. Si les personnages ne font rien, ce sont les Rowaans qui vont se faire casser quelque chose : les six commandos les mettent au tapis en moins de temps qu'il n'en faut à un apprenti Condor pour dire « Envoyez des renforts ! ».

Ils ne demandent pas leur reste non plus, brisent la vitre avant du métro (automatique) et prennent une sortie de secours, ravageant au passage un étal de vendeur de souvenirs (qui n'a pas le droit de se poser devant une sortie de secours ; bien fait pour lui !).

C'EST PAS BEAU DE CATER...

On peut alors partir du principe que la Condor va vouloir sérieusement leur mettre la main dessus ; dans ce cas, la prochaine rencontre avec les *Laughing Targets* sera plus intéressante : ces derniers se contenteront d'appeler la Condor pour leur dire où ils se trouvent. Si les personnages ont assisté à la première attaque, il est possible qu'ils se méfient du coup des Rowaans et qu'ils assistent à la scène.

En avançant dans la rue, ils pourraient croiser un groupe d'autres Rowaans (la bande à Shiva), dont l'attitude, pourtant hostile, sera nettement moins directement agressive que les *Laughing Targets* : ils jouent la provocation, mais les Highlanders seront abominablement polis et obséquieux – ce qui évidemment va ennuyer les Rowaans...

TOUT LE MONDE AU POSTE !

Si les personnages ne font toujours rien, le (méchant) Lieutenant Peralta fera intervenir les SWATs, sans ménagement. Il y aura ensuite une explication de gravure au central, mais heureusement pour les personnages, la commissaire Eyachui prendra en compte leur témoignage, surtout comme les Highlanders n'ont grosso modo rien fait de mal. Elle conseillera de libérer tout le monde, mais de mettre les Highlanders sous surveillance – ben, des persos, par exemple...

Le point le plus bizarre sera bien entendu l'attaque dans le métro – d'autant plus que l'avocat McGraw aura pris soin de faire sortir contre caution les six éclopés.

LE TOURNOI

Il se déroule à Marambaia, sur la côte sud ; ne pas se tromper de chemin, ça amuserait les Eyldar...

LES ÉQUIPES

Il y a huit équipes : outre les Highlanders et le MSC, une autre équipe highlander, une autre européenne, deux équipes US et deux équipes locales. Si les persos veulent participer, une des équipes a déclaré forfait : le Biarritz Olympique s'est retrouvé bloqué à la douane avec des produits dopants dans son sac (placés là par des sbires du MSC).

4 • INFILTRATION

Si les personnages participent au tournoi, ils seront la huitième équipe. Le match se joue en additionnant les marges de jets d'**acrobatie** de chacun des membres de l'équipe (4 ; changement entre sets) et se gagne au meilleur de trois sets, cinq sets pour la finale ; un critique ne peut être contré que par un autre critique. Les tirages au sort des matches se font un peu avant le premier de la session.

Fédération des Hautes-Terres

Champions olympiques de la spécialité et favoris du tournoi ; balaises. C'est la troisième fois qu'ils viennent au tournoi ; ils ont gagné la dernière fois et fait troisième la fois d'avant.

Palmarès : vice-champions de Fédération des Hautes-Terres, champions militaires, champions olympiques.

Six personnes. Niveau moyen : 18. Maillot beige et vert.

Monaco Sporting Club

Champions européens, mais n'ont pas une réputation des plus claires dans le milieu. Pendant la compétition, les MSC se montreront bons (le déhemme est autorisé à tricher pour amener une confrontation en finale entre Highlanders et Monégasques), mais vont continuer à tricher. Les Highlanders étant favoris (champions olympiques en titre, quand même), ce sont leurs cibles premières. Pour réussir à prouver la culpabilité des MSC, il faudra les prendre la main dans le sac.

Palmarès : champions d'Europe cette année, vice-champions l'année passée. Quinzième participation au tournoi, mais troisième pour cette équipe. Ont gagné il y a deux ans et fini deuxième l'année passée.

Six personnes. Niveau moyen : 17. Maillot rouge et blanc.

Copacabana Beach Volley (Copa BV)

Les régionaux de l'étape ; très bonne réputation, mais pas très doués à l'extérieur.

Palmarès : meilleure équipe de Copacabana, et ce depuis des lustres. Ont fini troisième du tournoi l'année passée et deuxième l'année d'avant ; ils avaient gagné les trois éditions précédentes.

Six personnes. Niveau moyen : 17. Maillot jaune et vert.

USA

Équipe nationale nord-américaine ; un peu prétentieux et pas si doués que ça. Contrairement aux Highlanders, eux ont plein de matériel offensif dans leurs sacs de sport – détail qui n'a pas échappé à la Douane...

Palmarès : « *dream team* », composée des meilleures équipes US. Ont gagné quatre tournois locaux cette année.

Six personnes ; ils ont aussi un « agent », représentant publicitaire de la Fédération US ; il n'est pas officiellement dans l'équipe mais gère leurs contacts avec la presse. Niveau moyen : 16. Maillot « drapeau américain » (animé).

Zanzibar BVC

Autre équipe highlander ; ce sont tous des Noirs, genre Massaï, gigantesques (210–240 cm.) ; très efficaces, aussi. Mal vus par les autres Highlanders, car peu représentatifs de l'idéal génétique de la fédération...

Palmarès : sont champions d'Afrique et troisième du dernier championnat highlander.

Six personnes. Niveau moyen : 16. Maillot vert.

People's Team of Central America

Originaires de la CASR, c'est leur première participation. Modérément doués, mais très enthousiastes. Globalement inoffensifs, avec leur imagerie communiste de bazar ; ils sont là pour faire surtout la fête.

Palmarès : champions de NAUS cette année.

Six personnes. Niveau moyen : 15. Maillot rouge.

Pink Flamingoes

Les clowns officiels du tournoi : quatre « grandes folles » avec perruques roses fluo (Concepcion, Penetracion, Excitacion et Joe).

Palmarès : ont failli aller en finale il y a cinq ans... En fait, ce sont de très bons joueurs, mais ils préfèrent faire des acrobaties et des bêtises sur le terrain.

Quatre personnes. Niveau moyen : 15. Maillot rose bonbon, avec fanfreluches.

Vamosalaplaza Club

Si les personnages ne se présentent pas, les organisateurs monteront en catastrophe une équipe de cinq volontaires, dont le niveau oscille entre 12 et 16. Maillot blanc.

LES LIEUX

Le site du tournoi est une grande plaine/plage, au bord du petit lac circulaire à l'extrémité de Marambaia ; l'endroit est bordé par la forêt vierge et est sérieusement sauvage. Les organisateurs (volontaires, enthousiastes et débordés) ont fait de gros efforts pour rendre les lieux vivables, à commencer par un générateur à fusion pour l'électricité.

Il y a un seul terrain « officiel », où se déroulent les compétitions, entouré par des gradins en préfabriqué (capacité : 3500 places). Il y a d'autres terrains aménagés alentours, pour l'entraînement, plus les terrains « sauvages » bricolés par des passionnés pour passer le temps entre deux matches. Quelques caméras numériques sont reliées à des écrans holographiques géants.

Les équipes ont droit à un « village », composé de bungalows (comportant trois chambres à deux lits, un salon/cuisine et un coin douche/toilettes) en préfabriqué, montés sur pilotis. Il y a un grand parking, un village de tentes, une scène de concert avec tout le confort moderne, un autre « village », mais pour les sponsors et les invités. Ne pas oublier les choses élémentaires : toilettes, infirmerie, buvettes et baraques à snacks. L'accès est libre et gratuit (mais il n'y a qu'une seule route...) et, du coup, les prix sur place un tant soit gonflés.

Outre les organisateurs (une bonne quarantaine de personnes), il y a une petite sécu d'une quinzaine de vigiles privés (d'anciens surfeurs, quasiment bénévoles, mais raisonnablement compétents), plus deux Condors discrets, pour le cas où. On attend pas loin de cinq mille personnes pour la finale ; il y a dans le public une importante concentration de Rowaans et de gangsters.

LES MATCHES

Le premier événement d'importance, qui est censé avoir lieu à minuit, le soir où débarquent les Highlanders, est la présentation des équipes : un présentateur hystérique fait monter les huit équipes sur scène en citant leur moult exploits. Si les persos en sont, c'en est définitivement fini de leur anonymat... Suit une disco boum-boum jusqu'au bout de la nuit, elle-même déjà très avancée. Les équipes auront droit à un cocktail avec les sponsors dans le village VIP ; c'est une bonne occasion pour rencontrer et jauger les autres équipes.

Les premiers matches auront lieu le lendemain, mais pas avant 19.00 – le temps de récupérer et de laisser passer les chaleurs de l'après-midi ; les quarts de finale commencent à une heure d'intervalle, donc 19.00, 20.00, 21.00 et 22.00 (les deux derniers matches sous les projecteurs) ; compter pas loin de 500–1000 spectateurs par match, suivant qui joue.

Le soir, grand concert gratuit avec six groupes (quatre locaux et deux autres plus connus internationalement). Beaucoup de monde va du coup affluer sur place, et avec eux quelques vigiles supplémentaires, aussi. En général, les choses restent calmes, mais sait-on jamais : les *Laughing Targets* pourraient profiter de la foule pour se glisser discrètement sur les lieux et tenter une attaque au petit matin, quand les Highlanders font leur footing...

La demi-finale a lieu deux jours plus tard, le matin cette fois : à 10.00 et 11.00 ; prévoir des heures de sommeil en rab' !... La finale, elle, est prévue le surlendemain à 22.00, avec grande fiesta par la suite. Si vous avez l'impression que toute cette compétition est une grosse excuse pour faire une bamboule monstre pendant cinq jours... y'a de ça.

CE QUI PEUT OU VA SE PASSER

Les événements qui suivent dépendent beaucoup de ce que vont faire les personnages et de ce que veut faire le déhemme. S'il veut prolonger la sauce, il peut rajouter plus d'actions hostiles (ou idiotes)

LE GANG

La principale adversité va bien évidemment venir des *Laughing Targets* : ils sont payés pour ça.

Histoire de commencer par des choses charmantes (si, par hasard, les personnages ont intercepté les Highlanders avant qu'ils ne se fassent agresser dans le métro), au moment où ils arrivent près du village (en retard), le bungalow qui est réservé à l'équipe explose. Rien de bien méchant : juste une charge destinée à sonner et choquer, mais si quelqu'un était au mauvais endroit, il ou elle aurait eu très mal. Comme tout le monde est en retard, la charge a sauté trop tôt... La police scientifique confirmera que c'est du travail d'amateur – doué, mais pas trop.

Un autre truc taquin consiste à trafiquer le filtre à eau potable pour qu'il ne filtre rien du tout ou même ajouter des agents botuliques ; même avec un système immunitaire highlander, c'est la *tourista* assurée. Seulement, les Highlanders ne boivent que de l'eau minérale (ils n'ont de toute façon pas confiance en le sens de l'hygiène copacajun).

Même si le carré des équipes est dûment protégé, les Rowaans ont trouvé un moyen de passer par la jungle. En général, ils viennent à quatre, se posent sous un arbre en lisière de la jungle et commencent à écluser des quantités industrielles de bières ; la ruse est qu'ils ont un mannequin gonflable, qu'ils utilisent pour simuler un collègue avachi, ce qui laisse tout loisir à un de l'équipe d'aller saboter.

Une chose est sûre : à moins d'être désespérés (ou de faire une descente en masse), les *Laughing Targets* ne vont pas se rattaquer aux Highlanders de front ; une fois, ça suffit !

LES ROWAANS

Pas grand-chose à craindre de ce côté-là – sinon ceux qui font partie des *Laughing Targets*, mais c'est une autre affaire... Les Rowaans de Copacabana ne vont pas aller faire les zazous pendant l'*Ultimate Unlimited* ; ils ont déjà assez de mauvaise publicité comme ça. Tout au plus peut-on craindre des gestes inconsidérés venant d'individus bourrés, mais rien d'impossible à maîtriser.

À moins que le MSC décide de jouer les pousse-au-crime...

LA POLICE MILITAIRE

Histoire de rajouter à la confusion générale, on peut faire intervenir les agents highlanders, qui feront de gros efforts pour être discrets et, du coup, apparaîtront abominablement suspects. Leur but est de ramener les six fugitifs dans la Mère Patrie pour une explication de gravure sur le thème « Quand un supérieur dit non, c'est non ! ». Dans un premier temps, ils essayeront de négocier avec les fuyards, mais ils pourraient passer à l'extraction à grand spectacle (véhicule antigrav furtif, commandos, gaz neutralisants et autres) si on les chatouille.

Cela dit, il est possible de discuter : un angle d'approche est le prestige qui ressurgirait sur la Fédération en cas de victoire de leurs protégés. La chose à ne pas mentionner tout de suite, ce sont les agressions contre l'équipe, si on ne veut pas qu'ils passent en mode « citoyens en danger dans un pays hostile ». Si le déhemme se sent d'humeur taquine, il peut tout à fait imaginer que les agents highlanders – qui ne sont pas dénués de sens de l'humour et d'esprit tordu – se mettent eux aussi à taper sur la concurrence...

LES AUTRES ÉQUIPES

Si le déhemme a envie de se la jouer « panier de crabes », on peut tout à fait imaginer que toutes les équipes se font des crasses parmi : le MSC étant juste plus doué pour ça (ou ayant plus de moyens).

Sans aller jusque là, d'autres équipes ont subi des taquineries : les deux équipes américaines ont connu une infestation de bestioles dans leur bungalow. Si les Centre-américains s'en sont accommodés, l'équipe des USA a passé une très mauvaise première nuit, avant de passer leurs chambres avec des doses d'insecticide suffisantes pour tuer un cheval. Méfiants, ces derniers vont mener leur propre enquête et, comme il se doit, commencer à soupçonner tout le monde – persos en tête, si eux aussi jouent les fouineurs.

Et en plus, si les personnages participent au tournoi et – sait-on jamais – se prennent de gagner, ils pourraient eux aussi devenir des cibles pour le MSC.

COMMENT SE SORTIR DE CE TRUC ?

Le but du jeu est 1) de surveiller les Highlanders, 2) que le tournoi se passe dans de bonnes conditions, 3) en corollaire, de faire cesser les agissements du MSC. De préférence en les prenant la main dans le sac.

Ces derniers appellent directement les membres des *Laughing Targets* que Peres leur a communiqué, à partir d'un téléphone portable jetable acheté à l'aéroport. Pour les remonter, ça ne pas être trivial – mais pas trop difficile, non plus.

L'idéal serait évidemment de les prendre en flagrant délit, mais ce sont des malins. Cela dit, au fur et à mesure que la finale approche, ils vont probablement commencer à perdre leurs nerfs et commettre des erreurs ; aux personnages d'en profiter !

COMMENT JOUER CE SCÉNARIO ?

La trame générale est simple, mais elle permet à peu près toutes les variations possibles et imaginables. On a donc les personnages, flics ou peu s'en faut, les Highlanders, pas méchants, un peu naïfs, mais potentiellement mortels, la vile équipe de tricheurs et leurs sbires.

On peut prendre une option d'enquête, qui obligerait les personnages à regarder de très près les agissements de McGraw, Peres et autres grosses pointures, on peut laisser les personnages monter un traquenard, façon « L'Arnaque », ou alors leur jeter les événements et voir comment ils se dépatouillent.

Il n'y a pas vraiment de trame linéaire. Les différents éléments annexes sont modulables à volonté ; au déhemme de voir ce qu'il veut ou peut faire avec. Et puis, avec le perso moyen, on ne sait jamais ce qui peut se passer...

J'AIME PAS LES FLICS...

Si on ne veut pas prendre l'option « Condors stagiaires », on peut aussi dire que les personnages sont des détectives privés, engagés pour l'occasion par l'ambassade highlander (qui ne voudra peut-être pas s'en vanter) ; ou alors un groupe de Rowaans qui n'aiment pas les *Laughing Targets* (un gang rival ?) ; ou même des jeunes volontaires de l'organisation du tournoi.

Et pourquoi pas l'équipe highlander elle-même ?...