



TIL 2003, 14^e édition :

IncorrupTIL

Un TIL sans concession

Scénario In Nomine Satanis

*Tire avec un pompe sur le
chihuahua...*

INTRODUCTION.....	3
ELÉMENTS MAJEURS	3
LA GER	3
LA RZO	4
<i>Un peu d'histoire.....</i>	4
<i>La section Jaguar</i>	4
<i>La RZO à l'heure actuelle</i>	5
LES PNJS PRINCIPAUX	6
<i>La RZO</i>	6
<i>La famille Meferchié.....</i>	6
SYNOPSIS	6
<i>Prélude : la sentence</i>	6
<i>Acte 1 : Miami</i>	6
<i>Acte 2 :Haïti</i>	7
<i>Acte 3 : Kourou</i>	7
CHRONOLOGIE.....	8
LE SCENARIO	9
PRÉLUDE : LA SENTENCE.....	9
<i>L'exécution</i>	9
<i>Le dossier</i>	9
ACTE 1 : MIAMI	9
<i>L'arrivée à Miami.....</i>	9
<i>La maison de Felipe</i>	9
<i>La marina</i>	10
ACTE 2 : HAÏTI.....	11
<i>L'arrivée à Haïti.....</i>	11
<i>Le village vaudou</i>	11
<i>L'exploitation "Kracahuète".....</i>	11
ACTE 3 : KOUROU, GUYANE.....	13
<i>Sur le bateau.....</i>	13
<i>La ville de Kourou.....</i>	14
<i>La côte sauvage.....</i>	14
<i>Le centre spatial</i>	14
<i>Les entrepôts.....</i>	15
<i>Le centre de commande</i>	15
<i>La fusée.....</i>	15
<i>Déroulement de l'intrigue</i>	16
<i>Le bouquet final.....</i>	16
<i>Epilogue.....</i>	16
AIDE DE JEU.....	18
RÉSUMÉ DES PJS	18
AIDE DE JEU.....	20
PREMIERE PARTIE.....	20
PNJ	20
PLAN.....	20
AIDE DE JEU.....	21
SECONDE PARTIE	21
PNJ	21
PLANS	21
AIDE DE JEU.....	22

INTRODUCTION

Ce scénario **In Nomine Satanis** est prévu pour une durée d'environ 8 heures, mais libre à vous de réduire ou d'augmenter ce temps de jeu en y incorporant ou non les intrigues parallèles propres à chaque partie (encadré noir marqué du symbole ☒). Il se déroule en trois phases dont la longueur, l'importance et l'intensité « dramatique » iront croissantes. L'ensemble du scénario repose sur l'existence de la **Résistance**

Zoologique Organisée ou **R.Z.O.** Cette faction extrémiste des Anges de Jordi, Archange des animaux, est issue du supplément « **Liber Angelis** ». Le groupe de démons interprété par vos PJs va être confronté à l'une des branches de cette organisation. **Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'ils sont sur le point de sauver le monde...**

ELÉMENTS MAJEURS

LA GER

Vous savez ce qui énerve Andromalius au plus haut point ? Les **renégats**. C'est même un doux euphémisme. Pour lui, ils représentent la pire des vermines et ne valent pas mieux que la bande d'emplumés d'en face. Faillir aux principes démoniaques est un acte qu'il ne tolère pas et qui doit être réprimée de manière immédiate et intransigeante.

L'une des autres choses que le Prince du Jugement supporte difficilement, c'est la façon qu'a **Dominique** de le narguer avec ce qu'il appelle ses « **Justes** ». Ce sont les plus zélés et les plus efficaces des serviteurs de l'Archange de la Justice. Travaillant toujours par deux, ils remettent dans le droit chemin les brebis égarées, à coup de grands coups d'épée dans la face si besoin est.

Aussi, Andromalius a décidé de mettre en place sa propre **section d'enquête**, composée de démons particulièrement efficaces et ayant prouvé leur loyauté envers Satan. Cette section, le **Groupe d'Eradication des Renégats** ou **GER**, compte 5 démons sélectionnés par Andy lui-même, tous au service de Prince-démons différents, et tous de **grades 2**. On y trouve bien évidemment un démon d'Andromalius. Elle a pour mission la

traque des rares mais toujours trop nombreux **renégats de grade 2 ou plus**. La création de ce genre de groupe déroge quelque peu aux méthodes « classiques » d'infiltration et d'enquête d'Andromalius, mais le nombre croissant de renégats l'a poussé à essayer autre chose.

La GER n'a pas d'existence officielle, d'ailleurs pas encore. C'est une petite expérience personnelle d'Andromalius, quoi...

Le groupe A, le premier à avoir été mis en place, a brillamment exercé pendant quelques années avant d'être presque intégralement décimé par un groupe d'Anges de Daniel que le renégat qu'elle traquait avait mis sur sa route. Seul un démon de Valefor, dénommé Krox, en a réchappé, et il appartient toujours au service. Car devant les résultats tout de même prometteurs de son nouveau concept, Andromalius a décidé de transformer l'essai et de composer une nouvelle équipe.

Vos PJs incarnent donc chacun des membres du groupe B de la GER, donc la **GER-B**. Le groupe B n'existe que depuis quelques semaines et vient tout juste d'accomplir sa première mission.

Il s'agissait de retrouver un certain Paul Porich, démon de grade 2 au service de Maamon. Ce dernier avait fini par ne plus supporter la hiérarchie si rigide le privant de l'accession au grade 3, et avait préféré se barrer au soleil grâce à la fortune accumulée pendant des années. Ce qui aurait enchanté Nog ne fût pas du goût de Maamon, mais alors pas du tout. Entre

passer 500 ans sous la forme d'un balai à chiotte dans l'appartement privé de Maamon ou se casser sans demander son reste, il n'hésita pas longtemps. Après moins d'un mois de traque à travers toute l'Europe du sud, les PJs ont finalement intercepté le démon en question à Barcelone, et l'ont ramené à Paris pour qu'il y soit jugé.

Conversation téléphonique entre Andromalius, Prince du Jugement, et Malphas, Prince de la Discorde

- Allo, Andy ? Alors, t'en es ou avec tes renégats ?
- J'y travaille...
- Et Dominique ? toujours à se br... devant ses « Justes » ?
- M'en parle pas ! Mais je crois que j'ai trouvé la solution.
- Ha ! ça risque d'être marrant.
- Ca dépend pour qui, he he...

LA RZO

Un peu d'histoire...

La **Résistance Zoologique Organisée** est née en R.F.A. dans les années 60, en même temps que les grands mouvements écologiques se politisaient. Composée d'une poignée d'**Anges de Jordi**, ce groupuscule politique, emmené par **Rosa Schwartzberg**, s'est tout de suite structuré en cellules d'action terroristes. L'ambition de la R.Z.O. est simple : **détruire l'humanité** pour rendre notre planète aux animaux. Le XX^{ème} siècle est pour eux la pire époque de barbarie que l'on puisse imaginer. En effet, l'homme ne se contente plus de chasser l'animal pour sa viande, son poil ou même pour le plaisir de tuer. Non, il décime des espèces entières en détruisant la faune et la flore. Face à ce comportement impardonnable, la R.Z.O. décide de mettre au point un plan pour **annihiler l'espèce humaine** sans nuire aux autres créations de Dieu.

Dès 1968, une section de la R.Z.O. se met en place sur chaque continent. Les Européens mettent en place la cellule de base code **Wolf** ; l'amérique du Nord est confiée au groupe de combat **Eagle** ; l'Asie se retrouve sous le contrôle des **Anacondas** alors que l'Afrique tombe aux mains des **Phacochères** ; tous les pays de l'Est de l'U.R.S.S incombent à la redoutable section **Kodiak** ; enfin l'amérique du Sud tombe quant à elle sous le contrôle de l'unité **Jaguar**. C'est avec cette dernière que vos PJs vont être confrontés.

La section Jaguar

La section **Jaguar** est responsable des actions de la R.Z.O. pour **l'Amérique du sud** (ne me dites pas que vous avez déjà oublié ?). Elle compte **13 Anges** (de Jordi bien sûr) :

- 8 Anges de grade 1
- 4 Anges de grade 2
- 1 Ange de grade 3

Elle est plus ou moins **connue des services angéliques** mais ceux-ci ignorent tout de leur projet délirant. Pour la hiérarchie, ils sont juste une bande d'illuminés qui agissent pour la défense des animaux. Leur action officielle concerne surtout **l'Amazonie**, qui est massacrée depuis quelques dizaines d'années. Mais cette reconnaissance leur permet de disposer de toutes les ressources Angéliques, qu'ils utilisent souvent à des fins personnels. Elle est dirigée par **Esteban Denpafé**. Cet Ange de Jordi, de grade 3, est l'un des plus zélés collaborateurs de Rosa Schwarzenberg et est à ses côtés depuis la création de l'organisation. Pourtant, ses convictions l'ont peu à peu plongé dans la folie et il tient à mettre en action la « **Solution Terminale** » le plus vite possible. Son pétage de câble est tel qu'il envisage de lancer l'opération alors que les autres sections ne sont pas encore opérationnelles.

La RZO à l'heure actuelle

Comme il lui est impossible de tuer tous les humains (une guerre abîmerait la nature, un virus ne serait jamais assez foudroyant) la solution est venue du professeur **Israël Yousoupov**, de l'institut militaire biologique du Texas. Il a découvert un agent stérilisateur qui détruit les gamètes humaines.

L'agent stérilisateur est au point depuis près d'un an, et la R.Z.O. en a produit une quantité suffisante pour engager ce qu'elle nomme la « **Solution Terminale** ». Leur objectif est de répandre l'agent stérilisateur par des moyens différents selon les sections. Ainsi, les humains ne mourront pas immédiatement mais ne pourront plus se reproduire et l'espèce s'éteindra d'elle-

même. Nous sommes à la veille d'une grande catastrophe !

La section Jaguar projette de répandre l'agent stérilisateur dans l'atmosphère, pour contaminer toute l'Amérique du sud. Pour ce faire, ils vont utiliser des ballons météo largués par Ariane 5. Le Goster empêchera les hommes de déceler la présence de la toxine dans l'air.

C'est ce démon que vos PJs vont essayer de retrouver. Inutile de dire qu'ils vont également découvrir la raison de sa disparition et le projet de la R.Z.O., totalement **contraire au Grand Jeu !** Ils ont intérêt à se sortir les doigts s'ils ne veulent pas passer un sale quart de millénaire.

Il y a un mois, Esteban Danpafé a fait enlever **Felipe Meferchié**, un démon de grade 2 au service de **Vapula**. Celui-ci travaillait depuis des mois sur la mise au point du « **Goster** », un agent capable de **dissimuler la présence de n'importe quelle toxine dans l'air.**

Le démon a été découvert en raison de son goût pour la vivisection et a ainsi attiré une « mesAnge » de Jordi, un ange incarné dans un animal. Mais cet Ange fait partie de la R.Z.O. et l'objet des recherches du démon n'a jamais été révélé à la hiérarchie Angélique. Par contre, la R.Z.O. l'a observé de près et lui a mis le grappin dessus dès que ses recherches ont abouti. Elle compte utiliser le Goster pour masquer l'agent stérilisateur et parvenir à ses fins...

LES PNJS PRINCIPAUX

La RZO

▪ Esteban Denpafé

Cet Ange de Jordi, de grade 3, est à la tête de l'unité Jaguar, antenne de la R.Z.O. en Amérique du sud. Il est complètement fanatique, persuadé d'accomplir un acte qui rendra son Archange satisfait (ce qui est totalement faux, bien au contraire). Son pétage de plomb est tel qu'il n'écoute même plus les ordres de Rosa Schwartzenberg, pourtant fondatrice du mouvement. Il prépare son plan depuis plusieurs années et ne laissera personne lui barrer le chemin. A la fin du scénario, il pétera totalement un câble, et préférera mourir plutôt que de voir son plan avorté.

La famille Meferchié

▪ Felipe

Ce démon de Vapula est à l'origine du Goster. Particulièrement doué, il a passé 99% de son temps dans les labos démoniaques en compagnie d'animaux qu'il se plaît à disséquer. Par contre, depuis son incarnation, il ne cesse de lutter pour ne pas s'attacher aux humains. Car le bougre est tout bonnement enclin à la pitié et à la gentillesse (deux limitations pas très

reluisantes pour un démon). Aussi, se rencontre avec Nina a bouleversé son existence. Il a été découvert et sommé de l'exécuter. Il a réussi à faire croire qu'il avait tué Nina, en la cachant, et prévoyait de s'enfuir avec elle quand l'occasion se présenterait. La RZO ne lui en a pas laissé le temps...

▪ Nina

C'est la compagne de Felipe. Cette humaine ignore tout du grand jeu, et aime sans le savoir un démon. Elle l'a cru lorsqu'il lui a raconté qu'elle était en danger à cause de lui (une pseudo histoire de mafia), et qu'elle devait se cacher pendant quelques temps. Voilà quatre ans qu'elle vit sous une fausse identité. Voilà aussi 4 ans qu'elle élève Ruan-Pablo, le fils que lui a donné Felipe.

▪ Ruan-Pablo

Ce gamin de 4 ans est un enfant tout ce qu'il y a de plus normal. Son père ne résiste pas à l'idée qu'on lui fasse le moindre mal. Sa mère non plus, tant et si bien qu'à sa disparition, elle cherchera à joindre Felipe malgré le risque d'être découverte.

SYNOPSIS

Prélude : la sentence

Cette scène va permettre à vos PJs de se découvrir, de se décrire, et de s'imprégner de leur rôle : celui de traqueur de renégats. Elle se déroule dans une **catacombe parisienne**, une heure avant que la véritable enquête ne leur soit donnée. Ils vont devoir **exécuter le démon renégat** qu'ils viennent de capturer et qui constituait l'objet leur première mission. Un **grade 3 d'Andromalius** sera là, demandera à Altezar de prononcer le

verdict avant de leur confier une **nouvelle mission** et le petit dossier qui va avec. Puis hop ! direction **Miami**

Acte 1 : Miami

Durant cette première partie, les PJs vont se rendre à **Miami**, où réside le démon de Vapula disparu. Sur place, ils seront conduit à la **résidence** du démon, dont le **sous-sol** est en fait un **laboratoire**. Les PJs pourront découvrir l'objet des recherches du démon et son intérêt pour **l'arachide**

rouge. Ils découvriront également un message de Nina, paniquée, demandant à Felipe de la rejoindre sur un **ponton de la marina.**

A leur arrivée au ponton, ils découvriront un attroupement et des cordons de police. **Nina à été tuée** par des mouettes, contrôlées par des Anges de la RZO.

Par le biais des services de renseignement démoniaques, ils découvriront **qu'un cas similaire** à été perpétré en septembre 2001 sur le propriétaire d'une **plantation d'arachide** à **Haïti**. La dite plantation a d'ailleurs été abandonnée depuis... Et zou ! direction Haïti !

Acte 2 : Haïti

L'arrivée se fait à **Saint Marc**, mais l'usine se situe non loin de **Hinche**, vers l'intérieur des terres. Celle-ci est à première vue **désaffectée**. Seule une fouille minutieuse permettra de découvrir l'existence d'un **monte-charge** qui les descendra dans un vaste **hangar** où a été fabriqué le **Goster** et où il a été mélangé à l'agent stérilisateur. Le hangar est **vide**, tout a été transféré à Kourou, en Guyane.

Des **traces de produits** pourront permettre à votre Vapula de commencer des analyses qui prendront du temps (jusqu'à l'acte 3). Il libéreront ensuite le démon qu'ils cherchaient, qui parlera aux PJs du Goster, d'un autre produit créé par les Anges, et de leur volonté de le répandre dans l'atmosphère, puis **Esteban Denpafé**, l'Ange de Jordi de grade 3, apparaîtra devant eux, et se **téléportera**, emmenant avec lui le démon. Les propos du démon (presque) libéré devraient leur mettre la puce à l'oreille concernant Kourou. Et vlan ! direction Kourou !

Acte 3 : Kourou

Les PJs devront infiltrer la base spatiale de Kourou. Selon leur méthode d'obtention des informations du démon, ils devront trouver un moyen de se rendre sur le **site de lancement** (passage par la ville ou opération commando). Infiltrer un car de touristes, se faire passer pour une équipe de nettoyage, prendre la place d'un groupe de légionnaires, à eux de voir.

Une fois sur le site, s'ils se renseignent, ils sauront qu'un **chargement** est arrivé il-y-a peu et qu'il s'agit de **ballons météo** destinés à être largués sur l'ensemble de l'Amérique du sud. La recherche du hangar de stockage les conduira dans une **salle vide**, le contenu ayant été chargé. Là, ils trouveront le **démon** en train de s'échapper. Il leur expliquera tout sur la raison de son comportement, en mentant allègrement pour sauver sa peau.

Si les PJs pensent en avoir terminé, ils se trompent. Les résultats de l'analyse arrivent : l'effet du produit stérilisateur est révélé, et les forces démoniaques sont en effervescence. Il faut à tout prix **empêcher le lancement**. Les PJs devront donc se débrouiller pour qu'Ariane 5 ne prenne pas son envol. Comme ce n'est pas du goût de la RZO, bon courage !

CHRONOLOGIE

- 1960** (environ) création de la Résistance Zoologique Organisée par Rosa Scharzemberg
- 1968** Fondation des factions continentales - Esteban Denpafé (Jordi, grade III) crée la section Jaguar en Amérique du sud
- 1997** Felipe Meferchié (Vapula, grade III) entame ses recherches sur le Goster, un agent chimique capable de masquer la présence d'une toxine dans l'air
- juin 1999** Israël Yousoupov met au point l'agent stérilisateur. Le projet « Solution Terminale » est lancée.
- Septembre 1999** Une mesAnge membre de la R.Z.O. découvre les activités de Meferchié et le met sous surveillance, y voyant une possibilité de répandre l'agent stérilisateur à l'insu des deux camps.
- Décembre 1999** Felipe Meferchié rencontre Nina, une humaine, et tombe amoureux d'elle.
- Avril 1999** Les services d'Andromalius découvrent la relation de Felipe avec Nina et lui ordonne d'exécuter celle-ci. Deux jours plus tard, Nina lui annonce qu'elle est enceinte. Felipe lui crée une nouvelle identité et déclare à la hiérarchie qu'il a tué Nina et qu'il a dissout le corps dans l'acide. Son grade lui sauve la mise in extremis.
- Novembre 1999** : le petit Ruan-pablo Meferchié vient au monde. C'est un humain tout à fait normal
- Août 2001** : Felipe découvre les facultés d'une bactérie (le Rhizobium) issue de l'arachide « rouge », une plante haïtienne. Il oriente ses recherches dans cette direction
- Septembre 2001** : Esteban apprend la découverte de Felipe et « s'approprie » l'entreprise K-huette, un domaine situé à Hinche (sur l'île d'Haïti) jusqu'alors détenu par Luc Lechec, un agriculteur français installé à Haïti.
- Octobre 2001** : La production d'arachide rouge est lancée, dans l'hypothèse où le Goster fonctionnerait
- 1^{er} Mars 2003** Dernier rapport mensuel de Felipe à la hiérarchie
- 22 mars 2003** : Felipe met enfin au point le Goster. Il est aussitôt capturé par les Anges de la R.Z.O. L'ayant observé durant des années, ils savent tout sur sa relation amoureuse et tentent de faire croire à un passage chez les renégats. Felipe refuse de parler, même sous la torture. Esteban ordonne alors l'enlèvement du fils de Felipe, ayant vite compris la faiblesse du démon pour l'enfant.
- 24 mars 2003** : l'enfant est enlevé à la sortie de l'école, mais Nina est laissée en vie par les Anges de Jordi. Felipe crache le morceau. Malgré les recommandations de Felipe, Nina cherche à rentrer en contact avec le démon.
- 25 mars 2003** : La production de Goster commence à Hinche. Esteban est furieux contre les Anges chargés de kidnapper l'enfant et leur ordonne de retourner éliminer Nina. Au même instant, celle-ci quitte son domicile à Brasilia pour voir Felipe, à Miami.
- 31 mars 2003** : La production de Goster est terminée ; l'agent stérilisateur est traité.
- 1^{er} avril 2003** : Les services d'Andromalius notent l'absence de rapport mensuel de la part de Felipe. Dans le même temps, l'agent stérilisateur est transféré en direction de Kourou, en Guyane française.
- Lundi 2 avril** - 06h00 (heure France, 0h00 heure US) : La GERB est mise sur l'affaire.
- 07h00 (heure France, 1h00 heure US) : La GERB décolle de l'aéroport.
- 11h00 (heure US) : La GERB atterri à Miami
- 17h00 (heure US) : Nina est tuée par les mouettes contrôlées par les Anges de la R.Z.O.
- Pendant ce temps, à Kourou, les faux ballons météo sont chargés
- Mercredi 4 avril** - 16h00 La fusée Ariane 5 décolle.

LE SCENARIO

PRÉLUDE : LA SENTENCE

L'exécution

Nous sommes le lundi 2 avril, il est 6h00 du matin. Les PJs commencent l'aventure dans une catacombe parisienne. Sous leurs yeux, un petit homme sec, habillé d'un costume autrefois très chic, est ligoté à une chaise. Il s'agit de Paul Porich, démon de grade 2 au service de Maamon. Il est accusé d'avoir fui pour éviter le courroux de son Prince. Après un quart d'heure, un homme de grande taille, costume-cravate noir de grande classe, attaché-case à la main, entre dans la pièce. Après avoir fait claqué une aura impressionnante, il se présente comme Monsieur Anderson. Il est envoyé par Andromalius pour juger Paul. Il déclare à vos PJs que celui-ci est coupable, et qu'ils doivent exécuter la sentence, si possible le plus cruellement possible. Puis il fait demi-tour, laissant sur un tas d'os un fin dossier : leur prochaine mission...

Le dossier

Il concerne Felipe Meferchié.

Les PJs y trouvent :

- un rapport des services d'Andromalius sur le démon. Il y est notamment mentionné sa liaison avec Nina, le blâme qu'il a reçu, la mort (théorique) de celle-ci, puis la surveillance qui a suivi. Depuis 4 ans, plus la moindre incartade.
- Une photo de Felipe : de type sud américain quoi que pâlichon, grand et sec, brun aux yeux marrons, une paire de lunettes carrées à double foyer.
- Une photo de Nina, petite femme plus que rondouillarde, yeux de geai, cheveux noirs et noués en tresse.
- L'adresse du domicile de Felipe.
- Le nom et le téléphone de leur contact sur place : Simon, un grade 1 de

Baalberith chargé de les aider dans leur enquête.

- 5 billets pour Miami par le vol de 7h00 au départ de l'aéroport Charles De Gaulles.

Vos PJs disposent également de 10 000 dollars, mais ne peuvent prendre aucune arme avec eux.

ACTE 1 : MIAMI

L'arrivée à Miami

Les démons sont accueillis par Simon (Haagenti), un mister gras double en chemise hawaïenne qui sent sous les bras. Il a reçu le Fiat multipla (Familiier au service du démon d'Andromalius). Il peut aussi leur fournir un armement adapté à chaque PJ. Il peut être contacté facilement mais ne sera d'aucune aide aux PJs si ce n'est pour trouver du matériel.

La maison de Felipe

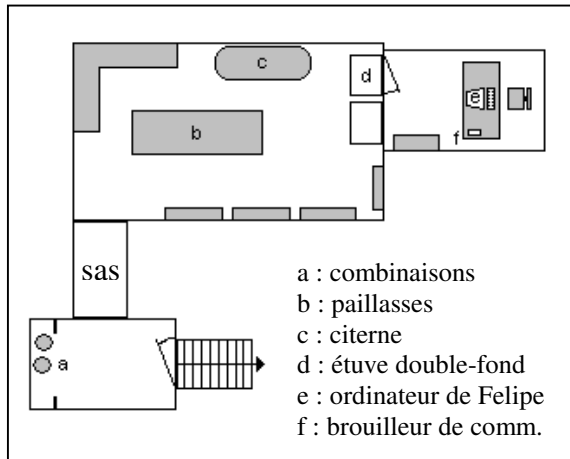
C'est une maison sur deux étages, située dans un quartier résidentiel de la banlieue. Bardée de bois blanc, elle donne sur un jardin et de grands palmiers masquent la façade.

Les PJs découvriront en vrac : deux chambres, l'une inoccupée depuis longtemps, l'autre vidée de tous ses biens (vêtements, bagages...) Dans le frigo, la nourriture est avariée. La salle de bain est également vide. La boîte aux lettres déborde de prospectus, parmi lesquels se trouve la lettre de rappel envoyée par les services d'Andromalius.

Sous l'escalier, une petite porte ouvre sur un autre escalier qui s'enfonce profondément et qui mène au laboratoire. Une lourde porte blindée donnera du fil à retordre à votre Valefor (Crochetage, RU=4 minimum).

Cette porte franchie, les PJs se retrouvent dans un vestibule où se trouvent deux combinaisons biologiques. Une porte

hermétique ouvre sur un sas, qui débouche sur le laboratoire proprement dit. Là, de grandes paillasses chargées d'appareils, une petite citerne, des armoires frigorifiques et deux étuves sont disposées.



La fouille du labo révélera le manque de certains produits mais les PJs ignorent lesquels. L'une des étuves est moins chaude que l'autre, pour la simple et bonne raison qu'elle ouvre sur une petite pièce qui est en fait le bureau du démon. Là, ils trouveront son ordinateur, des photos récentes de Nina, ainsi qu'un étrange boîtier noir, branché sur le mur.

- L'ordinateur : il contient tous les résultats des recherches sur le Goster, sa composition chimique (et le rôle fondamental de l'arachide rouge), son procédé de fabrication, et surtout sa fonction dissimulatrice des toxines.

- Les photos : elles représentent Nina et Felipe au restaurant, et Nina accoudée à la balustrade d'un navire arrimé à un ponton. Il n'est pas évident, quand on est pas de Miami, de deviner qu'il s'agit de la marina.

- Le boîtier : c'est un brouilleur de communication (électronique RU=5), sur lequel figurent deux messages de Nina :

- 24 mars 17h06 (*un peu affolée*)
« Felipe ? répond, je t'en prie ! C'est toi qui as récupéré Juanito à la sortie de l'école ? mon Dieu...faîtes que ce soit toi »
- 25 mars 09h34 (*paniquée*)
« Felipe ! Juanito à disparu, je ne

sais plus quoi faire... je pars pour Miami, j'y serai dimanche ou lundi. Je sais que c'est risqué mais j'ai trop peur. Je t'attendrai au bord de l'eau. Je t'aime. »

Les PJs pourront deviner qu'il s'agit de la marina en montrant la photo à un autochtone ou en observant le compte en banque de Nina avant sa « mort » qui montreront de nombreuses dépenses à la marina (restaurants...).

N'hésitez pas à insérer des fausses pistes, les joueurs ont 24 heures pour cela (entre le lundi 17h00 et le mardi 19h00).

La marina

En arrivant, les PJs tomberont sur un attroupement : Nina vient d'être assassinée par la RZO. Un cordon de policiers empêche l'accès au ponton. Les forces de l'ordre ne répondront à aucune question. Dans un coin, une énorme touriste allemande raconte ce qu'elle a vu à deux inspecteurs. Le corps est sorti de l'eau et emmené vers le poste de district, dans l'attente de son transfert vers le commissariat central pour une autopsie.

Pour connaître la raison de la mort, les PJs peuvent :

- remarquer la touriste et la "questionner" à sa sortie du poste de police
- infiltrer le poste de police et procéder à une autopsie anticipée

Dans les deux cas, ils apprendront que la victime a été attaquée par des oiseaux, et que, écorchée vive par les coups de becs, elle a fini par tomber dans la mer.

En se renseignant sur des événements similaires, ils apprendront :

- qu'une dénommée Lucinda Fracaso, caissière de son état, a été agressée à la Paz il y a 5 mois par une meute de chiens.
- qu'un certain Luc Lechec, éminent producteur de cacahuètes grillées, est mort dans des circonstances analogues en

septembre 2001. Il aurait été attaqué par des porcs.

Si le premier fait divers est fortuit, le second est le fait d'Esteban. Il a exécuté Luc pour s'approprier son exploitation. Pourquoi celle-ci me direz-vous ? Pour la simple et bonne raison que celle-ci se situe au-dessus d'une ancienne cache d'arme américaine, et que la RZO n'a pas le temps de construire une planque de cette taille en si peu de temps. Luc n'a jamais voulu vendre et il a fallu trouver d'autres moyens.

Vos PJs devraient rapidement faire le lien, et leur contact sur Miami peut leur fournir un moyen de se rendre à Haïti immédiatement.

ACTE 2 : HAÏTI

L'arrivée à Haïti

Les PJs sont déposés vers 21h00 le mercredi, avec leur véhicule (Fiat Multipla), à **Saint Marc**, mais l'usine se situe aux alentours de **Hinche**, à 60 km vers l'intérieur des terres.



Il leur faudra une bonne heure et demie pour rejoindre Hinche. Du moins en théorie, car une fillette va peut être ralentir leur course...

Le village vaudou

☒ **Cette partie est totalement optionnelle. Elle ne concerne pas l'intrigue mais le background d'un des PJ (le démon de Baal). Elle comprend essentiellement de la baston et ne devrait pas durer plus d'une heure en temps de jeu. A vous de juger si vous souhaitez l'incorporer.**

En pleine brousse, ils vont tomber nez-à-nez avec une fillette, terrifiée, pleine de sang et visiblement épuisée. S'ils l'écoutent, ils apprendront que "des monstres plein de terre et sentant le pourri" ont attaqué son village. C'est bien sûr de zombies qu'il s'agit, et votre démon de Baal ne devrait pas résister.

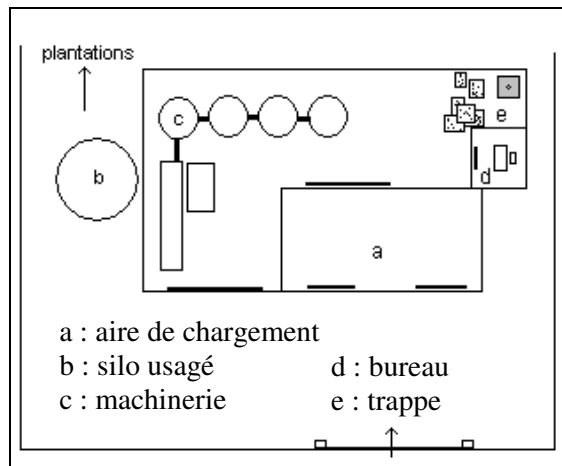
Le village n'est qu'à deux kilomètres, et la fillette pourra les y conduire (enfin s'ils ne l'ont pas tué avant). Cinq zombies et un Béké sont en train d'errer parmi les corps. Voyant les PJs arriver, le béké va fuir en direction de la forêt. S'ils le suivent, ils vont se retrouver au milieu d'une clairière illuminée de torches et marquée de rituels vaudous. Quatre Békés vont alors sortir des bois, ainsi qu'une bonne vingtaine de zombies.

Les zombies sont stupides et lents (3 mètres par seconde). Nettoyer le village fera un bien fou à vos démons et les obligera peut être à fuir.

L'exploitation "Kracahuète"

L'exploitation est située à proximité de la ville de Hinche. L'entrée est fermée par un cadenas qui n'a de rouillé que l'apparence. Un vieil entrepôt se dresse devant les PJ, et les champs se trouvent derrière. La visite de l'usine désaffectée montrera un état d'abandon. La plus grande partie des locaux est occupée par de vieux silos et des fours abandonnés. Derrière un tas de caisses se trouve une lourde plaque de métal qu'il est possible de soulever. Une échelle s'enfonce dans un boyau étroit et

conduit à une petite salle circulaire, avec sur le mur un interrupteur haut/bas et un lecteur de cartes.

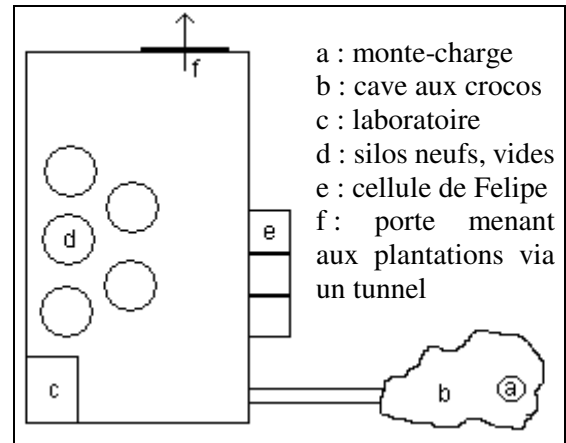


Un RU de 6 sur le crochetage sera indispensable pour forcer le système. La pièce est en fait un ascenseur, qui s'actionnera en cas de réussite, et qui s'ouvrira sous leurs pieds en cas d'échec (15m de chute).

Dans tous les cas, les PJs se retrouveront dans une obscurité totale que seule une PE d'au moins 4 pourra percer. La pièce est en fait une grotte, inondée ou vivent trois énormes crocodiles.

En faire des sac-à-mains sera une partie de plaisir, mais niveau discrétion c'est grillé.

La caverne ouvre sur un couloir d'une centaine de mètres, débouchant sur une immense salle qui est un ancien entrepôt à missiles américain. La salle est déserte, mais d'immenses silos à grains et des machines de conditionnement sont encore là. Il est possible de récupérer un peu du produit dans les silos (qui sont vides) ou dans le petit laboratoire installé dans un coin. Le démon de Vapula ne pourra commencer des analyses que sur le bateau qui les emmènera vers Kourou. D'ici là, les PJ ne sauront que ce que leur dira Felipe...



Car celui-ci est dans une cellule jouxtant le hangar. A l'intérieur, les démons découvriront le démon enchaîné, dans un triste état. Après avoir appris la raison de leur venue (au besoin via une lecture des pensées) il exigera de parler seul à seul au responsable de l'équipe, l'Andromalius. Il refusera de parler en présence des autres mais sera "prêt à coopérer avec celui qui représente Andromalius". Une fois seuls, il lui proposera le marché suivant : il dit tout ce qu'il sait sur les projets Angéliques, et le démon d'Andy le laisse partir. Il joue en fait son va-tout car il sait que sa liaison avec Nina lui coûtera cher. MJ : soyez convaincant, histoire de mettre votre PJ dans une position délicate (je vous rappelle qu'il est sous le regard d'Andromalius).

Si le PJ accepte, Felipe demandera à être libéré et dira tout ce qu'il sait, à savoir :

- qu'il a été enlevé pour ses recherches sur le Goster
- que son fils a été enlevé pour s'assurer qu'il parlera ; il prétendra à tort que l'enfant est maudit, pour justifier sa faiblesse
- que ses ravisseurs ont produit en immenses quantités un agent qui selon lui empêche les démons de régénérer. Il explique que c'est son cas et montre des blessures confirmant ses dires. Les PJ blessés par les crocodiles auront la même impression. En réalité, le repère tout entier chevauche une Marche minuscule sur laquelle aucun être surnaturel ne régénère.

- Que les entrepôts ont été vidés la veille (1^{er} avril) et que les Anges parlaient du « lancement ».

Rien n'empêche votre démon de mentir, mais Felipe le sentira (détection du mensonge) et exigera des garanties (comme le nom démoniaque de l'Andy).

Le démon d'Andy a pour limitation « sous le regard d'Andromalius ». Jetez un dés et sur un 6, le Prince l'a vu accepter ce marché pas "catholique". Cela aura son importance lors de l'épilogue.

Le risque pour les forces démoniaques devrait suffire à motiver les PJs pour s'occuper de l'affaire (si ce n'est pas le cas, la hiérarchie s'en chargera).

Si le PJ refuse le deal, ils pourront le torturer mais aucun pouvoir psychique ne le fera parler. Ils apprendront la même chose mais en plus de temps, donc l'expédition à Kourou sera plus difficile.

Une fois le morceau lâché, le démon va disparaître, après que ce soit fait entendre un « J'en ai pas fini avec toi ». C'est Esteban qui est revenu pour effacer les traces de l'installation. Tout le bâtiment est miné. Avant de se téléporter (et Felipe avec lui), il active les explosifs et des petits points rouges clignotants font leur apparition un peu partout. Les PJs ont intérêt à s'enfuir vite fait, par le chemin d'où ils viennent ou par le tunnel utilisé par la RZO et conduisant aux plantations.

Le « lancement » est bien sûr celui de la fusée Ariane 5 qui doit décoller le lendemain après midi, à 16h00. Les PJs devraient y penser (ou alors achevez les à coup de batte maudite).

Ils doivent encore rejoindre Saint-Marc pour prendre un bateau qui les emmènera en Guyane. **Aucun armement supplémentaire ne peut leur être fourni.**

ACTE 3 : KOUROU, GUYANE

Si votre Andromalius a accepté le deal de Felipe, ils disposent d'une douzaine d'heures pour empêcher le décollage, ce qui leur permet de débarquer à Kourou ville, et d'y trouver un moyen discret de pénétrer sur la base de lancement. (cf. *La ville de Kourou*)

S'ils ont opté pour la torture, ils ont 6h00 pour sauver le monde (sic) et ne peuvent que débarquer en cachette sur la côte, au plus près de la base, et espérer ne pas rencontrer de patrouilles de légionnaires en chemin. (cf. *La côte sauvage*)

Sur le bateau

Ce n'est que sur le bateau que votre Vapula pourra réaliser les analyses de l'échantillon prélevé dans les silos. Il apprendra son effet réel. Il pourra alors décider d'en parler ou de ne rien dire, car il se peut que sa haine de l'humanité le fasse hésiter.

☒ **La partie suivante est optionnelle. Elle ne concerne pas l'intrigue mais le background d'un des PJ (le démon de Belial). Elle peut être très courte, si le PJ accepte de retourner sa veste, ou plus longue s'il refuse. Le cas échéant, elle comprendra essentiellement de la baston et ne devrait pas durer plus d'une demi-heure en temps de jeu. A vous de juger si vous souhaitez l'incorporer.**

Le but de cette partie est de faire intervenir les Justes et de mettre à l'épreuve le démon de Bélial et ses convictions. Car comme vous le savez, c'est un Ange transfugé qui a perdu la foi, après que Dominique ai condamné la seule Ange à laquelle il tenait.

Cette partie exige un entretien particulier avec le PJ, prétextez donc un contact des responsables de chacun des PJs pour ne pas paraître louche (vous pourrez en

profiter pour faire un point sur ce que chacun à compris).

Pour le Béliat, il est un moment pris à part par deux membres de l'équipage. Il s'agit de Poncho et Grido, l'une des équipe de Justes de Dominique. Ils vont admettre l'erreur commise concernant l'Amie de votre PJ. Ils lui offriront la possibilité de revenir du côté du bien en lui assurant qu'elle serait réincarnée bientôt.

Si le PJ accepte, il devra leur dire tout ce qu'il sait. Les Anges lui demanderont de continuer son action au sein de la GERB et partiront enquêter sur cette histoire de "projet de contamination des démons".

S'il refuse, les Justes n'auront d'autre choix que de l'éliminer, et votre PJ devra sûrement appeler ses camarades à l'aide. Les renvoyer en Haut ne sera pas simple, et le Béliat aura peut-être à s'expliquer...

La ville de Kourou

Les PJs arriveront vers 8h00 du matin au port de Kourou. La ville, qui compte 19 000 habitants, est très touristique et seulement 1500 personnes travaillent à la base spatiale. Les PJ pourront toutefois :

- se faire passer pour une équipe de techniciens, en infiltrant l'une des sociétés travaillant pour Ariane Espace, la plus probable étant "Kourou net", une entreprise de nettoyage.
- se glisser parmi les passagers d'une excursions d'industriels japonais VIP venus assister au lancement.

Grâce à cela, les PJs auront accès à la zone 1 (faible sécurité) et devront se débrouiller ensuite pour atteindre la zone 2 et le poste de commande ou la fusée.

La côte sauvage

Les PJ sont largués à environs 6 km au nord de la base. La cote est surveillée et déposer un véhicule est hors de question. Les PJs devront progresser dans des marais infestés de serpents et autres bestioles. Ils devront surtout éviter les patrouilles de légionnaires.

Les PJs devront pénétrer dans la zone de faible sécurité (zone 1) qui est grillagée et gardée par des patrouilles. Espérons que vos PJ seront discrets.



Le centre spatial

Si vos PJs ont eu le temps de passer par Kourou ville, ils sont débarqués par le bus au point d'observation, situé en zone 1 et surveillé par quelques légionnaires.

S'ils sont passé par les marais, ils arrivent en vue du point d'observation, où sont massés les touristes et les militaires.

Dans les deux cas, il est 15h00, le lancement aura lieu dans une heure.

Ils doivent pénétrer en zone 2, très surveillée (murs et barbelés, miradors).

La base comporte 3 sites

- Le site de lancement et la fusée
- Le centre de commande
- Les entrepôts

Deux moyens sont à leur disposition pour mener à bien leur mission:

1/ empêcher le lancement depuis le centre de commande

2/ détruire la fusée

Il est très possible que vos PJs souhaitent faire les deux... c'est tant mieux, ils n'auront pas vraiment le choix.

Si votre Vapula a informé ses coéquipiers de l'effet de l'agent stérilisateur, ils

devraient deviner que c'est contraire au Grand Jeu et qu'ils doivent intervenir. S'il l'a gardé pour lui, il décidera peut-être de ne pas empêcher le lancement, en raison de sa folie et de sa haine de l'humanité.

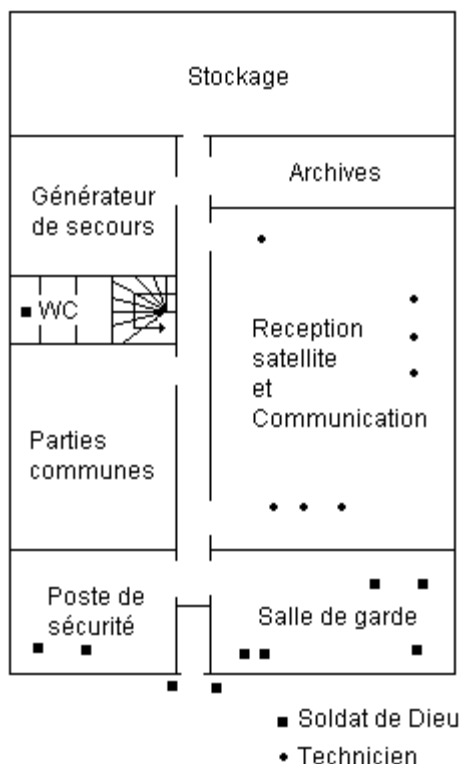
Les entrepôts

C'est en fouillant ceux-ci que les PJs découvriront que le matériel embarqué comprenait de nombreux ballons météo destinés à être envoyé dans l'atmosphère. Les PJ ne trouveront rien d'autre dans ces locaux.

Le centre de commande

■ Le rez-de-chaussée

Il jouxte les entrepôts, et se situe à un kilomètre et demi de la fusée.

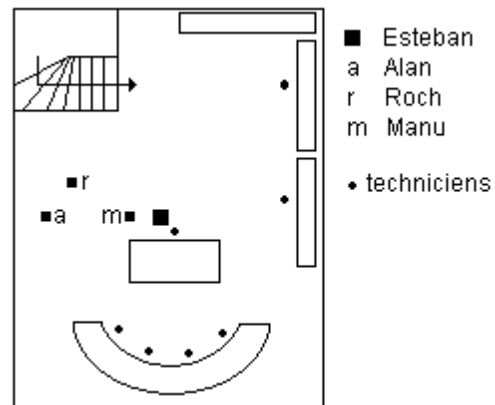


Il est gardé par de nombreux militaires qui sont en fait des soldats de Dieu.

Une fois l'étage nettoyé, ils devront monter à l'étage pour avorter le lancement. Détruire les outils de communication ou le générateur de secours ne suffira pas, il faudra monter en salle de commande.

■ L'étage

C'est le centre de commande à proprement parler. Des techniciens assurent le lancement sous le regard d'Esteban et de trois Anges qui lui sont fidèles.



En disparaissant, Esteban laissera derrière lui une lettre de Rosa Schartzemberg, codée, dans laquelle elle demande à Esteban (qui a pété un câble je vous le rappelle) de ne pas lancer l'opération tant que les autres antennes de la RZO ne sont pas opérationnelles. Décoder la lettre n'est pas possible, elle le sera par les services démoniaques si les PJs survivent.

Une fois tous les Anges éliminés, seul le Vapula pourra annuler le lancement. **Il n'y a pas de processus d'autodestruction de la fusée.** Compte tenu de sa haine profonde de l'humanité, il est possible qu'il refuse ou qu'il fasse semblant de ne pas y arriver... Dans ce cas, la seule option restante est de détruire la fusée.

La fusée

Elle doit impérativement être détruite. Les PJ ne disposent pas de l'armement suffisant pour y parvenir à distance, et il leur faudra trouver autre chose (les explosifs du Béal, un camion citerne...). Une vingtaine de soldats gardent la fusée et les éliminer prendra beaucoup de temps.

Déroulement de l'intrigue

Action des PJ	Faits antérieurs	Déroulement de l'intrigue
Les PJ attaquent tous le centre de commande	Le Béliat à refusé le deal des Justes	Ils doivent affronter seuls les gardes puis Esteban et sa garde rapprochée. Le Vapula peut annuler le lancement.
	Le Béliat à accepté le deal des Justes	Ils doivent affronter les gardes, Esteban et ses Anges mais deux Anges (les Justes) interviennent et... les aident !
Les PJ attaquent tous la fusée	Le centre de commande est neutralisé	Ils ont tout leur temps pour éliminer les soldats et détruire la fusée
	Le centre de commande n'est pas neutralisé	Dès leur première action visible, Esteban accélère le compte à rebours qui laisse 1 minute aux démon pour détruire la fusée
Les PJ font deux groupes pour attaquer la fusée et le centre de commande*	Le centre de commande est neutralisé (le lancement est avorté)	Les PJs attaquant la fusée s'en rendront compte et auront tout leur temps pour la détruire.
	L'équipe du centre de commande à échoué car le Vapula n'avorte pas le lancement	Le compte à rebours est maintenu et il n'ont que cinq minutes aux démons pour détruire la fusée.
	L'équipe du centre de commande à échoué car ils sont tous mort	Esteban accélère le compte à rebours qui ne laisse plus qu'une minute aux démons pour détruire la fusée

**La gestion du temps est compliquée, je vous recommande de faire jouer le groupe du centre de commande en premier*

Le bouquet final

Le tout devrait se terminer dans une gigantesque explosion qui risque d'en envoyer plus d'un en bas et en haut.

Si les PJs se sont attaqués à la fusée sans passer par le centre de commande, ils trouveront sur leur route Esteban, totalement fou, et surtout bien décidé à les réduire en bouillie. Il combattra jusqu'à la mort, en hurlant des phrases incompréhensibles pour les PJs, du genre "Ils ne valent pas mieux que vous", "Ce sont des êtres corrompus, comme vous, ils doivent être détruits" etc... Les PJs trouveront sur son « cadavre » la lettre de Rosa, fondatrice de la RZO.

Au passage, votre Andy (et lui seul) apercevra de loin Felipe, fuyant avec son

fil dans les bras. Inutile de vouloir le poursuivre, les Anges vont débarquer d'une minute à l'autre.

Le chaos ambiant permettra aux survivant de fuir sans trop de problème, en utilisant les nombreux véhicules du site. Les PJ survivants seront récupérés en catastrophe et rapatriés vers Paris.

Epilogue

Les PJs sont déposés devant un hôtel miteux avec pour ordre de se rendre dans la chambre 66.

A l'intérieur, M. Anderson les attend, et leur demande leur version des faits.

Il pourra leur fournir les résultats de l'analyse de l'agent stérilisateur, ainsi que les projets d'Esteban (ce qui ne surprendra pas le Vapula). Il leur donnera aussi la traduction de la lettre de Rosa. (annexe)

Il leur demandera ce qu'il est advenu de Felipe.

Si Andromalus a pris son serviteur en flagrant délit lors du marché avec Félipe, il sera accusé de manquement grave aux règles et devra se justifier avant d'être envoyé en bas... par ses anciens collègues de la GER-B !

Dans le cas contraire, l'Andromalius pourra mentir, personne n'a revu Felipe à part lui.

Les PJs seront ensuite remerciés d'avoir sauvé le monde et mis au repos pour quelques jours... jusqu'à leur prochaine mission.

AIDE DE JEU

RÉSUMÉ DES PJs

Altezhaz, démon de grade 2 d'Andromalius :

Surnommée La Fouine

Couverture : Lucy Phong

Apparence : 1,65m, 49 kg, Cheveux noirs, yeux noirs

Petite adolescente japonaise, elle dirige la GERB et prononce les sentences. Opportuniste, elle est là car elle a accepté de laisser fuir un familier renégat pour retrouver le grade 2 qui a décimé la GER-A. Ceci n'est pas tout à fait conforme aux règles mais selon elle, la fin justifie les moyens. Elle a fait passer sa découverte pour du talent, invoquant l'incompétence de la GER-A. C'est ce que lui reproche le démon de Valefor, seul survivant de l'équipe précédente. Le renégat en question était un haut gradé de Bélial. Le Prince Démon la garde encore en bonne estime et lui a offert le renégat comme familier, sous la forme d'un Fiat Multipla (quelle cruauté).

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
2	2	5	2	5	3	23
Arme de poing (3) (Beretta M92), Baratin (3), Discussion (3), Savoir-faire (3), séduction (3)						
Lire les pensées (3), Non détection (1), Invisibilité (2), Tourbillon de feu (1), Contact Prince-Démon, Humanité (3), arme à distance maudite, Familier : voiture, Augmentation permanente de VO, Sous l'œil d'Andromalius						

Artak, démon de grade 2 de Baal

Surnommé Bulldog

Couverture : José Sanchez

Apparence : 1,70m, 82 kg, Cheveux Noirs, yeux noirs

Petit sud-américain trapu, il combattait autrefois au côté de deux autres démons de Baal. Ceux-ci sont tombés sous les coups de démons de Bifrons renégats. Depuis, il ne peut s'empêcher d'attaquer les morts vivants qu'il croise (jet de VO *très difficile*). Plutôt cool, il n'aime pas se prendre la tête. Et ne s'éclate vraiment qu'au milieu d'un bon combat.

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
5	3	2	2	3	4	23
Arme de contact lourde (4) (Epée à 2 mains), Corps à corps (3), Esquive (3), Stratégie (3), Conduite (3)						
Télépathie (1), Non détection (1), art de combat (2), Griffes (3), Jet d'énergie (3), Armure corporelle (2), Régénération (2), Augmentation permanente de FO, Haine des morts-vivants						

Krox, démon de grade 2 de Valefor

Surnommé Gavroche

Couverture : Gaël Moufflin

Apparence : 1,45m, 41 kg, Cheveux bruns, yeux marrons

Sale gosse des bas quartier, il est l'unique survivant de l'équipe précédente. Il a un sérieux problème avec l'autorité, surtout avec celle d'Altezhaz. Grande gueule et un peu mytho, il tape vite sur les nerfs de ses compagnons.

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
2	5	3	4	3	2	22
Arme de poing (3) (Glock 17), Baratin (3), Acrobatie (3), Discrétion (4), Manipulation (3)						
Télépathie (1), régénération (1), appel des animaux (2), contrôle des animaux (2), détection de l'invisible (2)						

Fexal, démon de grade 2 de Belial

Surnommé Napalm

Couverture : Stuart Mac Enzy

Apparence : 1,85m, 89 kg, Cheveux roux, yeux verts

Grand rouquin irlandais, ce démon est un ancien ange d'Emmanuel qui a tourné sa veste.

Vivre auprès de la perversion a été possible tant que son amie Léa, ange de Novalis, était là. Mais Léa a été accusée (à tort) par Dominique de s'être lié à un humain. Depuis, il hait les Anges et a juré leur perte. Il ne peut s'empêcher d'attaquer les anges qu'il croise (jet de VO *très difficile* ou il devient berserk). Pas bavard, il va directement à l'essentiel et s'entend surtout avec Bulldog (leur goût pour le combat y est pour beaucoup).

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
5	4	3	2	3	3	23
Arme lourde (4) (Lance-flamme), Corps à corps (3), Esquive (3), Explosifs(2), Comédie (3)						
Lire les pensées (1), Conversion mentale (1), Incendie (3), Jet de flamme (3), Armure corporelle (2), Polymorphie (1), Vitesse (2), Immunité au feu (1), Phobie des croix, Haine des Anges						

Merlach, démon de grade 2 de Vapula

Surnommé RIP

Couverture : Phillipe Dégilliez

Apparence : 1,75m, 70 kg, Cheveux gris, yeux verts

Vieux monsieur à l'allure cadavérique, il adore les acides et les drogues, de préférence sur les autres. Il déteste l'humanité mais est assez intelligent pour comprendre qu'il vaut mieux respecter le grand Jeu même s'il n'en voit pas l'intérêt. Calme et discret lorsque la situation chauffe, il en profite pour concocter des produits plus bizarres les uns que les autres.

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
3	2	4	4	5	1	11
Electronique (4) , Chimie (6), Biologie (3) Informatique (3), Mécanique (3)						
Multiplication (2), Invention [<i>régénération (1), Téléportation (1)</i>] Jet d'énergie (3), Champs de force (2), Talent scientifique, Détection de l'invisible (2), Contact : Hacked, Propriété : Laboratoire, Augmentation permanente de FO, Allure cadavérique.						

AIDE DE JEU

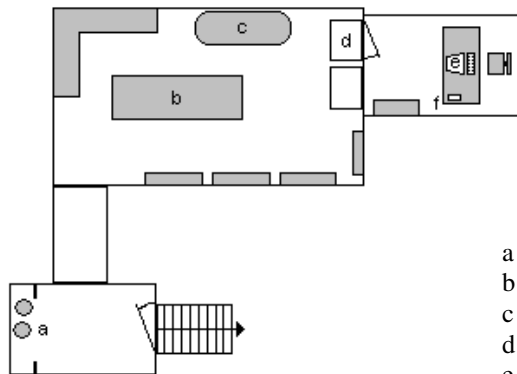
PREMIERE PARTIE

PNJ

Felipe, Vapula, grade 3

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
2	2	4	3	5	2	21
Chimie (6), Biologie (4), Médecine (3), Vivisection (3), Baratin (3), discrétion (3)						
Lire les pensées (3), Détection du mensonge (4), Volonté surpanormale (3), Jet d'énergie (2), Champs de force (3), attaque télékinétique (3), talent scientifique, pitié, gentillesse.						

PLAN



Le laboratoire de Felipe

- a : combinaisons
- b : paillasses
- c : citerne
- d : étuve double-fond
- e : ordinateur de Felipe
- f : brouilleur de comm.

AIDE DE JEU SECONDE PARTIE

PNJ

Les 4 Békés

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
2	1	2	1	3	1	3
Machette (2), Survie (2), Discrétion (2)						
Réveiller les morts, parler avec les morts						

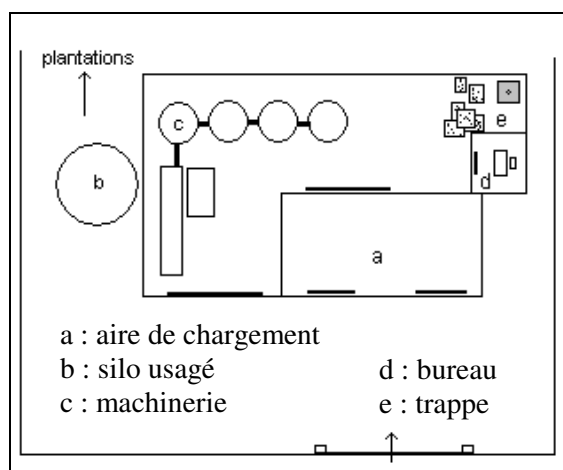
Les 20 Zombies

FO	AG	PE	PR	VO	AP
5	2	2	1	2	1
Corps à corps (4) (puissance +2, bonus de FO inclus)					

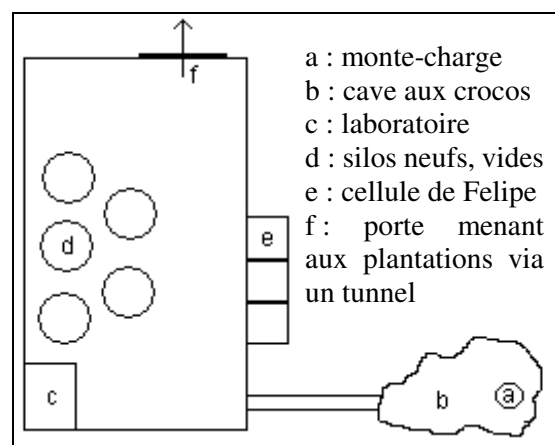
Les 3 crocodiles

FO	AG	PE	PR	VO	AP
4	2	2	1	1	1
Dents (4) (puissance +2, bonus de FO inclus) Queue (3)(puissance 0, assommante)					

PLANS



L'usine



Le sous-sol

AIDE DE JEU

TROISIEME PARTIE

PNJ

Poncho (la balance) Dominique, grade 3

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
2	2	4	3	5	4	24
Discussion (4), Baratin (3), Discrétion (3), Psychologie (3), Savoir-faire (3)						
Lire les pensées (3), Psychométrie (3) Détection du mensonge (4), Lire les sentiments (2) Détection du mal (3), Dialogue mental (3), volonté supranormale (3)						

Grido (le glaive) Dominique, grade 3

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
5	4	3	3	3	2	26
Arme de contact (3) (puissance +3, bonus de FO inclus), Esquive (3), Stratégie (3), corps à corps (3)						
Détection de l'invisible (4), volonté supranormale (3), dialogue mental, invisibilité (3), trait de lumière (2) (puissance +2, précision +1, portée 10m), armure corporelle (3), régénération (2)						

Patrouille de 5 légionnaires (la côte)

FO	AG	PE	PR	VO	AP
3	2	2	1	1	1
Arme d'épaule (3), (Famas puissance +2) Esquive (2), Stratégie (2)					

10 Soldats de Dieu (tour de contrôle)

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
2	2	3	1	2	2	4
Arme d'épaule(3) (Famas, puissance +2), esquive(2), stratégie(2)						
Télépathie(1), armure corporelle (1), volonté supranormale (2) (sans dépense de PP)						

20 Militaires (pied de la fusée)

FO	AG	PE	PR	VO	AP
2	2	2	1	2	1
Arme d'épaule(3) (Famas, puissance +2), esquive(2), stratégie(2)					

ALAN, Jordi, grade 1

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
4	4	3	3	3	3	12
Corps à corps (3) (bonus de FO =+1), esquive(2), stratégie (2), discrétion (2)						
Armure corporelle (1), volonté supranormale (1), appel des animaux (2), contrôle des animaux (2), caméléon (2)						

ROCH, Jordi, grade 1

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
3	4	4	3	3	3	11
Arme de poing (3) (Uzi, puiss.+1), acrobatie (2), esquive (2), survie (2)						
Télépathie (1), régénération (1), appel des animaux (2), contrôle des animaux (2), détection de l'invisible (2)						

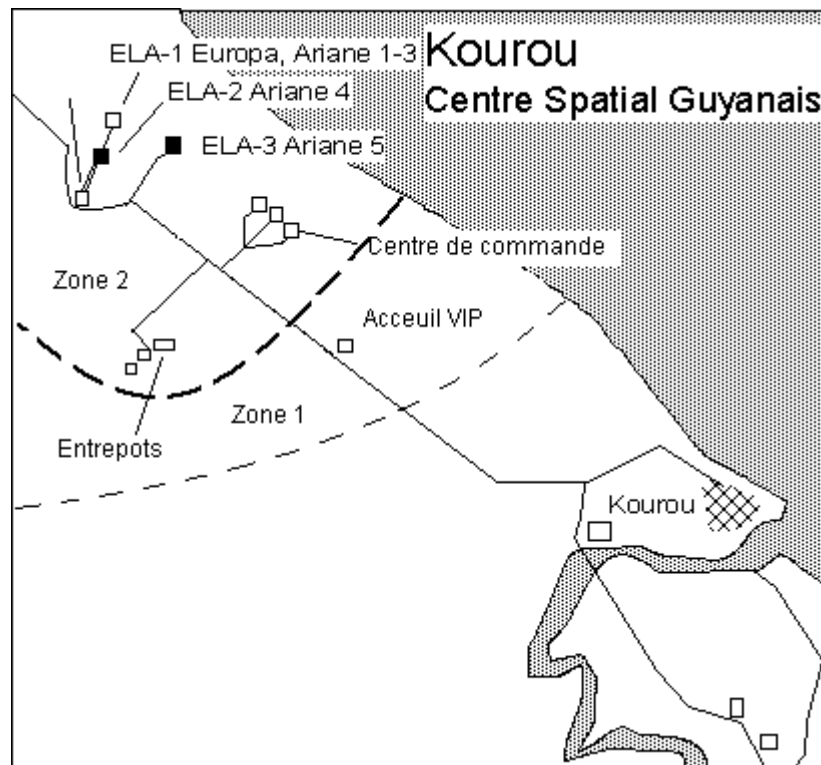
MANU, Jordi, grade 1

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
4	4	3	3	2	4	13
Corps à corps (3) (bonus de FO =+1), esquive(2), stratégie (2), discrétion (2)						
Armure corporelle (2), immunité au feu , appel des animaux (2), contrôle des animaux (2), eau bénite (2), régénération (1)						

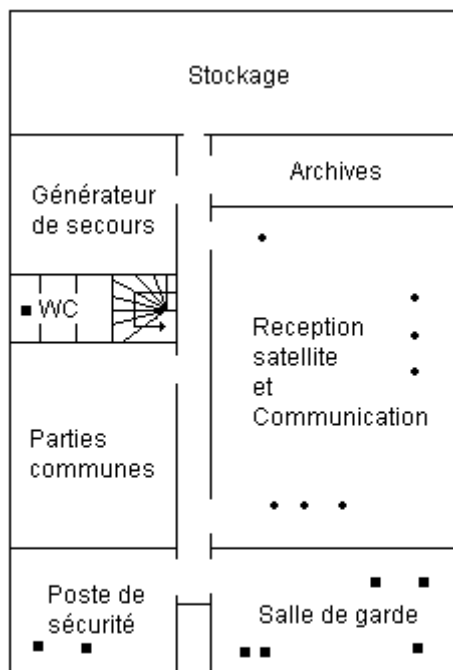
ESTEBAN, Jordi, grade 3

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
4	4	3	3	4	3	26
Corps à corps (4) (bonus de FO =+2), esquive(3), stratégie (3), discussion (3)						
Armure corporelle (3), appel des animaux (3), contrôle des animaux (3), polymorphie (2), régénération (2), détection du mensonge, non-détection, téléportation						

PLANS

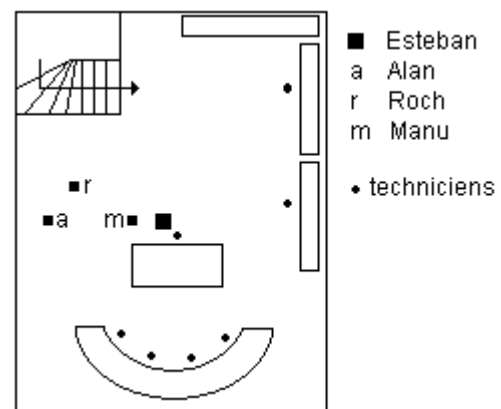


Plan de Kourou



- Soldat de Dieu
- Technicien

La tour de contrôle - RDC1



La tour de contrôle - étage 1

Esteban,

J'ai eu vent de ton intention de déclencher la solution terminale en Am-sud, et ce sans attendre que les autres factions n'aient achevé leurs préparatifs.

Nous touchons au but, alors ne gâche pas tout maintenant.

Les autres équipes ne sont pas encore prêtes, et nous ne réussirons qu'en agissant simultanément.

N'oublie pas ce que nous faisons et pourquoi nous le faisons. L'Amérique du sud est peut être la plus touchée mais cela ne justifie pas ton comportement.

Obéis aux ordres et nous réussirons. Fais selon ton propre avis et tous nos efforts auront été vains.

Je te contacterai d'ici peu mais en attendant, ne tente rien, tu m'entends ? RIEN !

R.S

Dossier n° 666-B-002

Sujet : Felipe Meferchié

Supérieur : Vapula, Prince-démon de la Technologie

Grade : 3

Adresse : 510 Hellington street. Miami

Faits reprochés : entretient d'une relation potentiellement amoureuse avec une humaine.

Sentence : Blâme, obligation d'éliminer l'humaine (prénommée Nina), mise sous surveillance, obligation de rapport mensuel

Observation : Sentence appliquée jusqu'au 1^{er} mars 2003, date du dernier rapport reçu.

Objectif de mission : retrouver Felipe, établir les causes du manquement au rapport et le ramener pour jugement.

Support logistique :

Contact sur place : Simon, grade 2 de Haagenti. ☎ 555-216

Moyens financiers : 10 000 \$ (jointés au dossier)

Départ : Vol 46 de 7h00 au départ de l'aéroport Charles De Gaulles.



Felipe



Nina