

## Les ailes de l'ange démonique

### Prologue

Les joueur arrivant à leurs bureaux, verront un post-it qui leur demande de se rendre « presto » dans le bureau du directeur John Nada. Arrivé dans le bureaux Nada commencera comme ça :

« Je vous ai réuni ici pour vous faire part d'une problème très grave. Un de nos agent Dizzy Heavenhell à disparut. Dizzy est une de nos agents tout nouvellement promus au Blitz. »

Il continue son discours, parfois interrompu par les PJs.

« Tout ce que nous savons à son sujet est qu'elle vient d'un autre monde du temps du rêve mais personne ne sait réellement d'où elle vient »

« Elle a disparut dans la nuit mais on ignore par quels moyens car aucune caméra n'a put l'apercevoir jusqu'à maintenant. Pourtant quand j'ai envoyé quelqu'un ce matin lui donné une mission à son bureau, il n'y avait personne, juste une note posé sur son bureau « je dois accomplir ma mission, désolé ». Nous avons envoyé quelqu'un chez elle mais il n'y avait personne. »

« Je vous confie la mission de la retrouver et de nous la rapporter saine et sauve. Je n'accepterais aucune bavure cette fois-ci »

« Pour commencer je vous conseille d'essayer de trouver les origines de Dizzy afin d'en connaître un peu plus sur elle »

### La bibliothèque des mondes

Les Pjs interrogeront les différentes personnes d'humanidyne mais personne ne pourra dire d'où vient Dizzy. Si un membre du groupe est un Chaman il pourra se rappeler un lieu appelé la bibliothèque des monde, sinon il faudra s'adresser à un Chaman (si les recherches traînent, un Chaman peut spontanément se présent à eux pour leur indiqué la présence de ce lieu. En leur indiquant le lieu de cette bibliothèque il leur délivrera aussi un indice « Je suis la deuxième visible par la troisième mais seulement dans les ténèbres »

La bibliothèque des mondes est une infrastructure souterraine se trouvant sur les anciens vestiges des anciens locaux d'humanidyne dans le monde réel. La bibliothèque des monde contient de nombreux dossiers sur les mondes parallèles et les créature les peuplant découvert par les Shaman d'humanidyne, il dispose aussi d'information sur les mondes d'où proviennent certains mutants, si cela est tenu secret c'est que certains dossier dispose d'information sur les point faible de certains mutant où encore des lieu où l'on peut invoquer de puissant démon.

La bibliothèque des mondes se situe sous la plus grande horloge de San sepulcro.

Arrivant sur les lieux de l'horloge, les agents se feront attaquer par deux hommes Vigo et Timar qui voudront leur voler quelques biens précieux.

Dans le sous sol de l'horloge les Pjs pourront pénétrer dans une salle de l'énigme. L'énigme dispose de trois quadrants, sur les deux premiers on peut choisir toutes les planètes du système solaire, et sur le troisième on peut choisir « jour », « crépuscule » et « nuit ». Il faut choisir la bonne combinaison et appuyer sur le gros bouton rouge. Il faudra au Pjs réfléchir, car la porte ne s'ouvre qu'à ceux capable de résoudre l'énigme, le Shaman ne peut donner la solution sinon les autres membres ne seront pas digne d'entrer dans la bibliothèque.

« La solution de l'énigme est de placer en 1. Venus, 2. Terre, 3. Nuit »

En cas de multiples erreurs, des robots de défense apparaîtront pour attaquer les intrus, Shaman ou pas.

A l'intérieur de la bibliothèque c'est le néant, il n'y a rien et on ne voit rien. La porte se referme immédiatement sur les PJs. Le groupe doit cracker le code digital (connu seulement des Shaman) pour ouvrir la porte. Si une intervention musclé est tenté, un gaz soporifique s'échappera et les PJs se retrouveront comme par magie à l'extérieur sans avoir pu obtenir une information.

Pour obtenir quelques choses de cette bibliothèque il faut dire à voix claire ce que l'on recherche. Dans ce cas la salle s'illuminera et les informations s'afficheront à l'écran accompagné de commentaire audio.

« Fichier Dizzy HeavenHell .... Etre organique de la planète DUST STRIKER .... La planète à imploser et Dizzy fut la seule survivante .... On ignore comment elle a pu échapper à une mort certaine .... Il existe un expert de sa race, le docteur FAUST ».

Pour sortir d'ici il suffit de taper le code de sortie sur le clavier digital à coté de la porte, pour cela soit un Shaman fait le code, ou alors il faut demander aimablement de code à l'ordinateur. Dans le cas d'une menace il enverra des robots pour combattre les indésirables.

### **Vrai ou Faust**

Pour trouver l'adresse du docteur Faust rien de plus simple, tout le monde le connaît. C'est un spécialiste en pas mal de chose, étant incapable de vieillir ce cher docteur s'est passionné pour les sciences et la connaissance des mutants. Changeant dit-on d'identité à travers les âges. Certains racontent même qu'il est le Faust des légendes.

La demeure du docteur se trouve à proximité des quais de San Sepulcro, il s'agit du hangar n°9 réaménagé en palace. L'entrée est une porte en métal surveillé par quelques caméras. Faust ouvrira la porte aux PJs dès lors qu'ils frapperont, il les invitera à boire un thé. Faust est le stéréotype du scientifique, blouse blanche, lunettes, cheveux hirsute. En réponse au question des PJs Faust dira :

« Je connais très bien Dizzy puisque je suis son médecin, je l'ai aidé plusieurs fois à calmer ses crises de schizophrénie. Si Dizzy reste trop longtemps sans son antidote, elle pourrait représenter un danger, elle se met alors à tout détruire, et rien ne peut l'approcher à moins d'être équipé contre les -100°C. »

Faust chargera les Pjs de ramener Dizzy à son hangar pour la soigner et leurs fait part d'une recommandation :

« Si j'étais vous, je ferais attention car maintenant qu'elle est en crise elle ne laissera personne l'approcher. »

Il leurs remettra enfin un GPS capable de localisé Dizzy grâce à une puce sous cutané placé en vue de cas comme celui-ci.

### **Le métro des suicidés**

Le GPS mènera les agents devant une grille du vieux métro de San Sepulcro. Une grande porte en fer bloque la progression des agents. Cette dernière est ouverte mais elle est bloquée par quelque chose de l'intérieur.

Les agents devront descendre plusieurs escalier et déambuler dans quelques galerie avant d'arriver au rails du métro, ils devront s'engager sur la voie pour suivre le signal. Peu à peu ils entendront des pleurs et des cri venant d'une petite lueur au fond de la galerie effondré.

Ils arriveront devant une personne allongée, il s'agit de Dizzy. Elle est allongée sur un vieux matelas l'air souffrante avec plusieurs perfusions. Au moment où les agent voudront toucher Dizzy, une jeune fille sortira des ténèbres et s'interposera entre Dizzy et les agents.

Les agents ne pourront pas discuter avec la jeune fille, ils n'obtiendront d'elle que son nom Millia. Ils devront donc la mettre hors circuit avant d'emporter Dizzy (libre aux agent de la tuer ou pas.

Avant de tomber dans les pommes ou de mourir, Millia lancera un dernier mot « non ».

### **La machine à Gears**

Agent reviendront au hangar 9 avec Dizzy, si les agent mettent trop de temps, Dizzy sera atteinte de convulsion et risquerait le pire pour elle.

Faust invitera les agents à entrer et à faire très vite. Il déposera Dizzy à l'intérieur d'un incubateur géant. Une fois Dizzy à l'intérieur, l'incubateur se referme et se rempli d'eau. Faust tournera le panneau de contrôle qui découvrira une autre machine, en tapotant sur les touches de grande seringue pénétreront Dizzy et en feront sortir un liquide noirâtre. Faust jouira et déclarera.

« Le moment est enfin arrivé, revenez parmi nous mes amis !!! »

La machine fera un bruit assourdissant et deux être en sortiront par deux ouverture.

« Mes très cher agent, je vous présente mes Gears. Ce sont des êtres conçus grâce à notre très cher Dizzy. Déjà sur la planète Dust Srtiker je menais mes expériences, mais ces fous n'ont rien voulu comprendre alors je les ai annihiler (rire démonique). Je me suis enfui avec ma créature par un vortex du temps du rêve ouvert par un Shaman de votre monde, malheureusement, je l'ai perdu lors de mon arrivé à travers les mondes parallèle. C'est Humanodyne qui l'a récupérer et en a fait un de ses agent, mais maintenant j'ai recouvrer mon œuvre d'art !! Et oui, je l'ai conçu !! Elle est magnifique n'est ce pas ? Dizzy est un Gear qui donne naissance aux autres Gears !! Les Gears sont mes monstres et ils ont d'incroyables pouvoirs, un peu comme vous sauf que je les contrôle tous (rire démonique). »

Les Gears sortiront de la machine à tour de rôle, le seul moyen d'enrayé la création des Gears est de détruire deux Gears avant la création d'un autre. Il est à noter que les Gears protègent farouchement le professeur Faust quitte à prendre les coups à sa place.

Une fois la création de Gears en rayé, la machine s'affolera et en sortira une grande quantité de liquide noir qui formera un gigantesque Gears : Eddie, le coté sombre de Dizzy. Pendant ce temps, le professeur Faust saoulera les joueur de son magnifique plan sans faille et gnagna et gnagna... En gros le stéréotype parfait du super vilain qui raconte son plan à ses adversaire. L'incubateur s'ouvrira et sur les deux ailes de Dizzy se formeront deux visage, un visage de mort sur l'aile noir et un visage de fée sur l'aile blanche. Le seul moyen de vaincre Eddie et de sauver Dizzy est de chargé les ailes avec deux énergie opposé (glace/feu, lumière/ténébre) cela créera un puissant rayon qui absorbera Eddie. Dans le cas où les agent tueront Eddie, Dizzy succombera avec lui dans le même temps.

## Epilogue

Une équipe médicale d'humanodyne fera alors son apparition emportant Dizzy et Faust. Les agents devront rentrer au QG et seront félicité par Nada.

Dizzy restera dans le coma pendant plusieurs semaine, Millia restera à son chevet si elle n'a pas été tué par les agents. Lorsque Dizzy se réveillera elle ne se rappellera de rien

Et Faust continuera ses recherches en prisons

Fin

PNJ

Vigo

Energie : 3      Passion : 3

Furtif : 7

Pickpockets : 8

Force : 2

Vitesse : 6

Kynésie : 3

Initiative : 8 [2] Indemne

4 [2] Blessé

2 [X] Gravement blessé

Timar

Energie : 7      Passion : 0

Force : 6

Sulfateuse : 8 (porté 100m)

Flashball : 2

Exosquelette : 7

Initiatives 7 [1] Indemne

4 [1] Blessé  
2 [X] Blessé

Robot Time (bibliothèque des monde)  
Ennergie : 8      Passion : 0

Bouclier : 6  
Electricité : 3  
Bombe à retardement : 8 (aire d'effet 20m, Temps : 10m)

Initiative : 8 [1] Indemne  
4 [1] Indemne  
2 [1] Indemne

Millia  
Energie : 8      Passion : 5

Sabre de fer : 4  
Soif démoniaque : 3  
Pluie d'émeraude : 7 (aire d'effet : 10m)

Initiative: 8[2] Indemne  
6 [2] Blessé  
4 [1] Blessé

Venom (Gears)  
Energie : 6      Passion: 3

Bombe vent : 4  
Rocket : 3  
Possession : 11 (porté 10m, difficult 6)

Initiative : 5 [1] Indemne  
2 [1] Blessé  
1 [1] Blessé

Potemkin (Gears)  
Energie : 8      Passion : 3

Coup du marteau : 5  
Megapoing : 5  
Lancé du marteau : 6

Initiative : 8 [2] Indemne  
5 [1] Blessé  
3 [1] Gravement Blessé

Testament (Gears)  
Energie : 5      Passion : 3

Hiitomi (boule de glace): 4  
Zeinest (boule de feu): 3  
Nightmare (possession): 16 (porté 10m)

Initiative : 6 [1] Indemne  
4 [1] Blessé  
2 [1] Blessé

Axl Low (Gears)  
Energie : 6      Passion : 4

Rensen : 4  
Bombe : 4  
Flux d'énergie négative : 14 (distance 1km)

Initiative : 7 [2] Indemne  
5 [2] Blessé  
3 [1] Blessé

Eddie (super Gears)  
Energie : 13      Passion : 6

Invitation à l'enfer : 12  
Invocation de Gears : 19  
Amorphous : 20 (durée 1h, Kynésie : 15)

Initiative : 10 [2] Blessé  
8 [2] Blessé  
4 [2] Blessé