

Pirabilindage

« J'entre doucement dans le petit bureau. Je jette un coup d'œil sur la pièce : à ma gauche une fenêtre avec un store entreouvert, à ma droite un bureau noir en bois massif sur lequel est posé, à côté d'un cadre contenant la photo de deux enfants jouant sur la plage près de leur mère, un ordinateur. C'est une machine des plus classique qui cache bien les pus de 3Go de son processeur. C'est la que j'entre en jeu, le reste de la mission s'est passé comme prévu : l'infiltration dans les locaux de cette corporation psy n'a réclamé que l'élimination d'une vingtaine de vigiles. Cette opération ne nous a couté que peu de perte un démon mineur et cinq serveurs humains, pas mal pour le vol des plants de fabrication d'un blindage aussi fin que du tissu et plus résistant que l'acier. Pour les avoir je n'ai plus qu'à me connecter à cette ordinateur par l'intermédiaire de mon esprit. Je branche mes doigts dans la prise, ... Ca y est, je suis dans la place, trouvé les bons fichiers et vaincre les protections ne sont plus qu'un jeu d'enfant pour moi. Je copie ces fichiers dans ma mémoire pour les restitués plus tard dans la soiré à Vapula. Je m'apprête à réintégrer mon corps... Eh ! je ne me trouve plus sur le système, quelqu'un m'a surement débranché, j'aurais du me douter que cette opération s'anoncée trop facile. Essayons de nous échapper en passant par le modem que j'ai vu tout à l'heure. Voilà, je suis sur le net. Il ne me reste plus qu'à rentrer dans l'ordi du boss et à espérer qu'il lance une opération de repêchage pour mon pauvre corps. Mauvaise journée... »

Intro :

Jean-Charle de Clancourt est un des plus puissants démons de Billou (grade 3). Malheureusement il a été intercepté par une équipe d'ange alors qu'il effectuait un raid contre la *Fasa Corporation*®, une multi-nationale qui se sert de Fasa corporation (éditeur de JdR comme *Shadowrun*®...) comme d'une couverture pour ses activités bien plus importantes. Cette corpo appartient aux psy, ces derniers venait tout juste de trouver une formule révolutionnaire sur un blindage fin et résistant qui donnerait à celui qui s'en empare, un avantage évident dans les luttes des grandes forces de ce monde (et des autres). Il a tout de même réussit à quitter l'ordinateur dans lequel il était coincé et est parvenu à contacter le très saint Bilou. C'est donc tout naturellement que ce dernier se tourne vers les PJ pour qu'ils se démerdent pour retrouver :

1°/ le corps de Jean-Charles

2°/ qu'ils comprennent ce qu'il c'est réellement passé

3°/ qu'ils empêchent qui que se soit d'utiliser les informations contenues dans l'ordinateur (sans connaître le temps dont ils disposent)

4°/ qu'ils lui ramènent une pizza Pronto (Tél : 03.44.55.55.05) chez lui, en Amérique.

Pour les PJ :

Alors que vous vous occupiez de vos affaires depuis très longtemps (déjà deux semaines sans missions), vous êtes contactés par un **Couriel**. Bien sur, comme tout bon démon, vous ouvrez ce message et vous vous apercevez qu'il vous est demandé de vous rendre sur le site http://www.Microsoft.com/Billou_perso. Sur ce site vous trouvez une simple page de **Chat**. Votre arrivée est tout de suite salué par J-C qui vous explique qu'il c'est fait

débranché alors qu'il piratait les psy et qu'il aimerait retrouver son corps. C'en suit une petite discussion. Au final Billou lui même va vous donner votre mission.

Pour le MJ :

Les PJ peuvent apprendre juste une chose : l'emplacement de l'entreprise *Fasa Corporation*® (dans le centre ville de Paris). Le seul moyen de trouver quelque chose est de trouver les vidéos de surveillances. Si les PJ n'y pensent pas il va falloir que quelqu'un les aide, c'est donc Vincent Kornos, démon de Valefor de grade 2, qui s'y colle. Avoir accès aux cassettes de la sécurité ne pose qu'un problème : les locaux sont sous scellés et gardés jour et nuit par une dizaine de policiers à cause du carnage qui a eu lieu à cet endroit. De plus il y a 5 policiers qui patrouillent dans le bâtiment. Pour se repérer les PJ peuvent utiliser les plans d'évacuation en cas d'incendie.

Cassettes récupérées :

Sur les cassettes vous voyez le groupe des démons (18 en tout) qui shootent les gardiens,. A l'issus de cette bataille les méchants ont perdu un démon et 5 humains contre 15 gardes en face. On voit J-C qui se branche à l'ordi et, au même moment, sur la caméra de l'entrée qu'ont emprunté les démons, on voit un 2^{ème} groupe entrer. Les 2 groupes se rencontrent, s'en suit une bataille des plus inégale (15 Vs 12) où l'on se rend bien compte que parmi les 15 méchant, tous sont de la You-You car les éclairs fusent sur les pauvres raclures. On voit les You-You prendre le corps de J-C après une auscultation rapide. Heureusement tout n'est pas perdu car les You-You ont fuit mais une caméra placée, de manière totalement illégale, à l'extérieur du bâtiment, est parvenue à filmer la plaque d'immatriculation du camion des You-You (immatriculé : 5536 MV 95). Les démons doivent donc se demmerder pour apprendre que ce camion appartient à une société de location.

Chez Robert, camion à louer :

Le patron de la boîte refusera aux PJ de leur montrer à qui il a louer ce camion car ils ne font pas partie de la police. Si les PJ ont une plaque et réussissent à le baratiner un peu ils pourront accéder à ses fichiers clients. Sinon, comme le dit le parain : « *tout le monde à son prix* », celui de Robert est de 10 000 Francs, juste de quoi permettre à sa société d'éviter la faillite. Le camion a été loué à un certain Sherlock Hatair. Si les PJ se renseignent ils apprendront que Sherlock est le propriétaire de queques immeubles dans le 16^{ème} et qu'il habite dans une maison de campagne, un peu à l'écart de la ville et de voisins ennuyeux.

Chez Sherlock Hatair :

Sherlock est un homme bedonnant et qui semblent un peu stupide. C'est en fait un serviteur de Dieu, il s'occupe de tous ce qui est soutien logistique pour un certain nombre d'équipes différentes sur Paris. Il déteste la violence et le simple fait de le menacer suffit à lui faire cracher le morceau. Il a loué ce camion pour une opération de nuit effectuée par des anges et des soldats de dieu puissants dans le but de s'approprier la formule d'un blindage révolutionnaire. Malheureusement les You-You sont tombés sur un groupe de familiers, d'humains et sur un démon. S'en suit une gigantesque bataille laissant seulement 9 You-You

en vie. Enfin les anges parviennent à trouver le bureau avec, à l'intérieur, un corps vivant mais sans esprits, ils décidèrent de le ramener à leur base pour le faire étudier par Jean. Voici l'adresse de leur repère.

111 bis rue du Pape, Lille.

Si les PJ réfléchissent (je sais que ça paraît incenser mais ils sont tellement surprenant des fois) il est possible que Sherlock balance les groupes dont il a la charge (3 au total), il essaiera bien entendue de mentir mais sous la torture...

Quand tout s'arrange :

Le repère est un entrepôt désaffecté. On y trouve plusieurs gros ordinateurs, sans doute pour tenter de décoder la formule, de nombreuses caisses d'armes, ainsi que des caméras qui risquent de voir les PJ trop indiscrets (1/6 de chance de les voir si il font jet de discrétion, 1/2 sinon) Au fond de l'entrepôt : une petite pièce, c'est la salle où l'on gère les caméras. Les différents moyens d'entrer sont :

_faire péter un des murs (mais c'est pas discret et ils sont 10 dont 8 visibles)

_passer par la fenêtre laissait ouverte

_casser le vitre en plexi sur le toit pour faire une descente comme le GIGN

_se faire griller par les caméras, ce qui fait sortir un groupe de 5 personnes et à le mérite d'ouvrir la porte principale.

Dans tous les cas ça se termine en grosse baston où il est vivement conseillé de se cacher derrière les caisses pour être à couvert et de se servir de silencieux pour se placer dans le dos de l'ennemi. Les ennemis sont puissants (voir description des PNJ). Le corps de J-C se trouve allongé et attaché sur une table au beau milieu de l'entrepôt (attention à pas le shooter car si une rafale passe par le milieu de l'entrepôt il y a 25% de chance qu'elle le touche, les balles perdues ont, elles, 10% de chance de le toucher).

Récompenses :

<u>Actions :</u>	<u>Points :</u>
<u>Ordinateur retrouvé avant trois jours</u>	+50
<u>Corps de J-C sauvé</u>	+25
<u>Idée de trouver les cassettes</u>	+15
<u>Trouver à qui appartient la camionnette</u>	+15
<u>Sherlock tuer</u>	+15

<u>Corps de J-C mort</u>	-50
<u>Par ange tué</u>	+10
<u>Par soldat de dieu tué</u>	+5
<u>Pizza ramenée</u>	+20
<u>Pizza oubliée</u>	-20

200 points : Victoire totale

Billou est très content, 1 pouvoir au choix et 1 de sa table privilégiée. Il vous offre également le grade de *Chevalier des bogues*. Relation (**mais pas le pouvoir**) Billou et J-C, ils peuvent vous aider pour tous problèmes d'informatique s'ils ont le temps. Bravo !

140 points : Victoire totale

1 pouvoir au choix, même *Matrice*. Le grade 1 de Billou. Si vous avez oublié la pizza il ne vous sera d'aucune utilité mais si vous y avez pensé il pourrait vous aider dans le futur.

100 points : Victoire marginale

1 pouvoir au hasard et quelques vagues remerciement, puis on oublie tout et on recommence à vivre normalement.

Moins de 50 points : Echec

1 limitation, de plus Billou pourrait tenter de vous mettre des bâtons dans les roues pour la suite de vos aventures.

Dans tous les cas :

On se prend une limitation si l'ordinateur n'est pas retrouvé avant les trois jours ou si son prince ne s'entend pas avec Billou alors que se dernier à donner un grade aux PJ. Si tout à était raté et que le démon est dans le collimatur d'un prince ou d'Andromalius (et affilié), il se peut que le démon voit le prochain jour se levait sous la forme d'un familier. De plus si Sherlock a balancé les 3 groupes dont il a la charge sa peut permettre de rattrapper le coup et même donner un pouvoir au hasard si le MJ est bon.

Description des PJ

Jean-Claude de Clancourt :

Caractéristiques : on s'en fout !

Description : il est coincé dans la Matrice et veut sortir. Il est très naturel mais si les PJ tuent son corps (ou ne le retrouve pas) il se pourrait que leur compte en banque se retrouve soudainement à sec ou que les systèmes de sécurités de l'établissement qu'ils cambriolent se mettent à sonner alors qu'ils n'ont pas pu s'enfuir... imaginez ce qu'un fantôme dans un ordinateur peut faire comme mal.

Billou :

(voir sa description que j'ai faites)

Sherlock Hatair :

Description : bedonnant et peureux, c'est tout ce qui vient à l'esprit quand on le voit, c'est une tafiole et on se demande comment il a fait pour devenir serviteur de Dieu. « Mais pourquoi est-il si gentil ? »

Les soldats de Dieu (9) :

Caractéristique : Section lourde (535) avec chacun un pouvoir d'attaque différent (sauf eau bénite et télékinésie) au lieu de Caméléon.

Description : Ils cassent du démon matin midi et soir et ne comprennent rien à l'informatique. Ils ont des kevlar et des fusils à pompe(3), des cal.44(5), des carabines(4), des M-16(2), des cal.22(3) et un M-60.

L'ange :

Caractéristiques : Fo:4 ; Ag:3 ; Pr:3 ; Pe:4 ; Vo:3 ; Ap:3 PP :10

Pouvoirs :Juste lame de Laurent +1 ;Talent

scientifique(informatique) ;Paralysie(135)+1 ;Section lourde(535) +1.

Talents :esquive+1 ;arme de contact+2 ;informatique+3 ;corps à corps+2

Description :encore un fanatique de Laurent avec une grosse épée longue.