

ULTIME SACRIFICE

I. Teaser

Ce teaser a pour but d'introduire un PJ faisant partie du **FBI** dans l'équipe des agents de la **Fondation ORION**. Il peut parfaitement être modifié, remplacé ou supprimé dans d'autres circonstances de jeu.

Stanely ROLLE dirige un trafic de drogue entre la **France** et les **USA**. **Archie BLACKTOWN** est son ami et il dirige le **FBI** à **Las Vegas**. **Arnold CROW** est lui aussi ami avec **BLACKTOWN** et veut se venger de **SPRING** et de la **Fondation ORION** (Cf. TS-2). Ensemble, ils ont mis au point un plan pour faire d'une pierre deux coups.

Le Héros membre du **FBI** était depuis quelques temps sur une enquête visant à démanteler un réseau de trafiquants de drogue sur **Las Vegas**. Il est convoqué par son supérieur **Archie BLACKTOWN** qui lui retire l'affaire (sur la demande de **ROLLE**) pour lui en confier une qu'il déclare être plus importante et capitale. Il lui apprend qu'un dangereux terroriste du nom de **Yan KING**, se trouve actuellement à **Las Vegas**, certainement pour y préparer quelque chose. **KING** a dernièrement perdu son garde du corps dans un règlement de compte et doit en recherche un. Le Héros a pour mission de trouver un moyen de se faire engager par **KING**, ce qui lui permettra d'accéder à son domicile et de l'espionner avec l'aide d'un micro qu'il devra placer dans son bureau. Dès

que le Héros a découvert les motivations de **KING**, il doit en informer **BLACKTOWN**.

Notes au MJ : Tout ceci n'est qu'un coup monté. Le rôle de **KING** sera joué par **Arnold CROW**. Tous les prétextes seront bons pour qu'il engage le Héros et il lui laissera toute opportunité pour mettre le micro dans son bureau.

Une fois ceci fait, **CROW** reçoit la visite d'un mannequin de **City Models** dont la silhouette rappelle celle de **GARRETT**. Dans l'entrevue qu'il a avec elle, ils parlent d'un assassinat sur **Paris**. La femme dit qu'elle a envoyé deux personnes sur place et lui donne une adresse à **Los Angeles** (celle de la **Fondation ORION** où il peut la rejoindre).

Le Héros devrait alors faire son rapport à **BLACKTOWN** qui le charge d'aller fouiller à l'adresse indiquée à **Los Angeles**. Là, un autre agent du **FBI** a déjà apporté un dossier sur place et attend le Héros pour le combattre au corps à corps. Après un échange coups ou deux, l'homme se présente comme un agent de la **DGSE** (il a des faux papiers) venu enquêter sur ordre de son gouvernement. Il laisse le Héros consulter le dossier et à l'extrême limite, partir avec. Dans le dossier, il y a un ordre de mission signé **Gwendoline GARRETT** qui charge **PINKERTON** et **SPRING** de se rendre à **Paris** pour y contacter un certain **MOULIN** qui les aide à mettre au point un attentat sur la personne de **François MITTERAND**.

Identité : James CLERIC alias Jean Leprêtre de la DGSE							
Cha	Int	Per	Vol	Con	Dex	For	Ref
17/9	14/7	14/7	15/8	13/7	13/7	11/6	13/7
Chance		Energie		Bonus Con		Bonus For	
16		75		4		+1d6	
Blessure		Revenus		Economies		Main directrice	
B		Commun		13		Droite	
Compétences							
Agilité	7/14	Armes de jet			Armes lourdes		1/8
Astrogation		Bluff		4/13	Combat à distance		8/15
Combat à mains nues A	5/12	Combat à mains nues D		7/14	Combat armé A		2/9
Combat armé D	4/11	Commandement		4/12	Conduite		5/12
Crochetage	12/19	Cryptographie		11/18	Culture US		5/12
Déguisement	2/11	Electronique		4/11	Equitation		2/9
Escalade	6/13	Esquive		5/12	Explosifs		3/11
Expression :		Falsification		4/11	Furtivité		9/17
Informatique	11/18	Jeu			Natation		9/16
Nautisme	4/11	Orientation		8/15	Persuasion		6/15
Pickpocket	3/10	Pilotage		11/18	Premiers soins		2/9
Recherche	10/17	Savoir :			Séduction		3/12
Sixième sens	4/12	Technique		9/16			
Atouts				Faiblesse			
Vif 2 Courage 1 Chance insolente 4				Gros dormeur 2 Code de conduite 3 : Faire passer la morale avant ses devoirs envers son service. Obsession 2 : Découvrir les plans de Blacktown			
Langues et Maîtrises		Points de folies et Folies		Domaines et Renommée			
Anglais M Français M Arabe M		/		/			
Combat à mains nues							
Initiative	Attaque		Défense		Dégâts		Blessure
16	12		14		2d6		B
Combat à distance							
Arme	Initiative	Attaque	Dégâts	Blessure	Portée	Munitions	
Browning	18	15	2d10	F	9/33/57	13	
Equipement							
Browning GP 35							
Notes							
James CLERIC est un agent parfaitement intègre qui croit agir pour la bonne cause. Si on lui apporte des preuves, il peut tout à fait changer d'avis et devenir un allié des plus précieux au sein du FBI.							

Une fois son rapport fait, le héros se voit charger d'une nouvelle mission par **BLACKTOWN**. Il lui dit qu'il y a des accords passés entre les gouvernements français et américains et qu'il doit se rendre à **Paris** pour y arranger un accident pour **SPRING** et **PINKERTON**.

Notes au MJ : Beaucoup de choses comme pénétrer à **ORION** (dans la villa et non au sous-sol) n'ont pas été indiquées car le **FBI** s'est arrangé pour que le Héros se rende là où

il faut. Par contre, si le Héros ne peut passer la sécurité électronique de la porte, une fenêtre a aussi été laissée ouverte par **CLERIC**. Le Héros ne peut pas contacter le mannequin de l'agence **City Models** qui disparaît dans la nature. En ce qui concerne **CLERIC**, il n'est pas au courant du plan réel. **BLACKTOWN** lui a dit que sa mission consistait à tester la moralité d'un agent du **FBI** soupçonné de trahison.

Lorsque le Héros arrive à **Paris** (sans armes), les autres sont au club privé de **MOULIN** dont il a l'adresse.

II. Le plan

Stanley ROLLE, **Paul HOMERE**, **Stephane BERTET**, **Steve ROLLE** et **Meggan PRYDE** ont mis au point un trafic de drogue entre la **France**, les **USA** et la **Belgique**. La drogue, de la cocaïne, est introduite dans des condensateurs fabriqués en **France** par **Michel DUNANT**. **Meggan** qui était chargée des transports en **France** a un jour décidé avec **Michel** de mettre de la drogue de côté pour seulement eux deux afin d'augmenter leur bénéfice. Leurs complices s'en sont aperçus et ont décidé de supprimer **Michel**. **Stanley ROLLE**, avec son fils **Steve** à ses côtés, a tenté d'écraser **Michel** mais l'a seulement blessé. Un maraîcher ayant assisté à « l'accident » les a poursuivis et rattrapés. **Stanley** lui a défoncé le crâne avec sa manivelle d'auto. Ce meurtre a eu un très fort impact sur **Steve** qui a décidé, pour expier sa faute et donner une leçon à son père tout en le couvrant, de se livrer à la police et de s'accuser du meurtre. Il a été condamné à la peine capitale. Entretemps, pour convaincre **Michel** qu'ils ne blaguaient pas, les complices ont supprimé **Meggan**, ne pouvant tenter un nouvel accident sur **Michel** sans éveiller les soupçons. **Stanley** a mal supporté la décision de son fils. Il veut lui donner une dernière chance de s'innocenter sans pour autant s'accuser pour rien. En tant qu'actionnaire de la **Fondation ORION** et ancien ami d'**Arthur WEST**, il va demander à la **Fondation** de lui venir en aide.

III. Introduction

Les Héros ont été convoqués au salon de la **Fondation ORION** (rez-de-chaussée) par **Gwen** qui leur présente **Stanley ROLLE**, actionnaire de la **Fondation** et vieil ami d'**Arthur WEST**. **ROLLE** explique que son fils, **Steve** étudie depuis un an à **Paris** car il possède une succursale en **Guyane française** où il souhaite l'envoyer. Mais, il y a quelques jours, sur la route de **Paris** à **Rouen**, **Steve** a renversé un cycliste. Non seulement, il ne s'est pas arrêté mais il a pris la fuite. Il a alors été pris en chasse par un maraîcher qui avait assisté à l'accident et qui l'a rattrapé. **Steve** lui a fracassé le crâne d'un coup de manivelle. Il

est ensuite retourné à **Paris** et s'est constitué prisonnier, une heure plus tard. Jugé et condamné à mort pour homicide volontaire, il doit être exécuté demain matin. **ROLLE** a tout tenté pour que lui ou quelqu'un d'autre puisse voir une dernière fois son fils mais la police française a seulement consenti à la visite d'un prêtre américain. Comme **Steve** n'est pas croyant, **ROLLE** espère qu'un des agents de la **Fondation** acceptera de jouer le rôle du prêtre. Après le départ de **ROLLE**, **Gwen** avoue que cette histoire lui semble suspecte. Elle connaît personnellement **Steve** et trouve que tout cela ne lui correspond pas. Les Héros vont donc partir pour **Paris** où le « prêtre » doit rencontrer le policier qui s'est chargé de l'affaire : le commissaire **MOULIN** (qui ignore qui est vraiment le Héros).

IV. Paris

Les Héros arrivent à **Paris** en tout début de matinée. Ils peuvent facilement joindre leur contact, le commissaire **MOULIN**. Ce dernier remet au prêtre le laissez-passer nécessaire pour accéder à la cellule de **Steve ROLLE**. Quelles que soient les questions que lui pose le Héros, **ROLLE**, ne dit rien d'autre que ce qu'il a déjà déclaré lors du procès. Puis **ROLLE** est conduit sur les lieux de son exécution en compagnie du prêtre. Juste avant de mourir, **Steve** murmure « *Je suis innocent* ». C'est après cela que le Héros du **FBI** peut entrer en scène.

Après l'exécution, **MOULIN** propose aux Héros d'aller dîner à son club privé, un piano-bar restaurant. Là, il appelle le Héros déguisé en prêtre inspecteur (il connaît les méthodes utilisées) et lui demande ce qu'il pense de cette affaire. Pour sa part, il croit **ROLLE** coupable. Le soir de l'accident, **Steve** avait bu (Il tient cela du patron de l'auberge de **Rouen** où **Steve** a mangé ce soir là) deux bouteilles de **Bourgogne** avec une fille, une américaine naturalisée française, **Meggan PRYDE** qui est préparatrice en pharmacie. Elle a reconnu au procès que **Steve** était ivre. Le cycliste, **Michel DUNANT**, a parfaitement reconnu **Steve ROLLE** et est presque remis de ses blessures. Ce qui étonne un peu **MOULIN** c'est que **Steve** déclare avoir arraché la manivelle des mains du maraîcher puis l'avoir frappé de face. Or le coup a été porté à la base du crâne ce qui implique que la victime était soit penchée en avant, soit retournée. **ROLLE** a expliqué cela en disant que la manivelle est une ligne

brisée. Après le meurtre, **ROLLE** est rentré à **Paris** et est allé au cinéma (cela a été vérifié) avant de se livrer et d'avouer son crime.

V.L'Assiette d'Argent

L'auberge de **Rouen** où **ROLLE** a mangé le soir de l'accident a pour nom **l'Assiette d'Argent**. En questionnant le patron, les Héros peuvent apprendre les éléments suivants :

- ⇒ **Steve** et son amie mangeaient ici tous les vendredis soir.
- ⇒ Ils n'avaient pas un comportement d'amoureux.
- ⇒ Le soir de l'accident, **ROLLE** s'est absenté pour acheter un journal; un homme à une table voisine (**Jean-Philippe MERCIER**) en a profité pour lancer une boulette de papier à **Meggan** qui s'est aussitôt rendue aux WC en emmenant le papier (pour le lire). L'homme est reparti tout de suite après.

VI.La pharmacie Homère

A la pharmacie où travaillait **Meggan PRYDE**, **Paul HOMERE** pourra apporter aux Héros les éléments suivants :

- ⇒ **Meggan** a démissionné depuis peu de son travail pour aller s'occuper d'une de ses tantes à **Paris**, qui est malade (faux).
- ⇒ **Steve** venait attendre **Meggan** tous les vendredis soir à la sortie de son travail.
- ⇒ **HOMERE** peut fournir l'ancienne adresse de **PRYDE** à **Rouen** : 23 boulevard **Washington**.

VII.23 boulevard Washington

A cette adresse, il est possible d'interroger la propriétaire, Mme **DUCHAUSOY** ou une charmante voisine : **Nathalie GIRARD**. Cette dernière devra être avec le groupe de Héros à un moment donné à venir dans ce scénario. Elle peut proposer

son aide aux Héros (elle parle français, connaît très bien **Rouen** et sait à quoi ressemble **Meggan PRYDE**. Elle peut aussi être une amie que l'agent du **FBI** a connue puis perdue de vue. Les Héros peuvent apprendre les informations suivantes :

- ⇒ Le dernier soir où on l'a vue (date imprécise), elle est partie avec un homme dont la description correspond à celle de **MERCIER**.
- ⇒ Dans le grenier, **PRYDE** a laissé une malle. Dans cette dernière se trouvent des affaires personnelles sans intérêt ainsi qu'un fragment de lettre.

VIII.122 rue du Marché

A l'adresse indiquée sur la lettre, les Héros trouvent une petite maison entourée d'un jardin et d'un potager. En en faisant le tour, il est possible de trouver (*Per moyen*) un mouchoir roulé en boule avec des traces de rouge à lèvres (il appartient à **Meggan PRYDE**). Il est possible (*Int difficile* avec un bonus de +4 pour les femmes) de reconnaître le même style que les affaires trouvées dans la malle. Dans le potager un jet de *Per FD 22* permet de remarquer qu'une portion de terre a été retournée récemment. Dans l'appentis derrière la maison un jet de *Per difficile* permet de trouver une bêche maculée de terre et de sang.

En creusant dans le potager, les Héros déterrent le cadavre d'une femme qui peut être identifiée par **Nathalie** comme étant celui de **Meggan**. Un jet de *Per 17* permet de remarquer que le cadavre a la main droite fermée en poing. En ouvrant sa main, on trouve un bouton qui semble avoir été arraché à son propre tailleur. En examinant ce bouton, on remarque qu'un numéro a été gravé au dos : 18 – 15 – 12 – 12 – 5.

Note au MJ : Ce numéro a deux utilités. En recherchant la lettre correspondante dans l'alphabet, on obtient **ROLLE**. **Meggan** a voulu ainsi dénoncer son assassin : **Stanley ROLLE**. Elle portait ce numéro sur elle car il lui permettait d'ouvrir le coffre de **Stéphane BERTET** où est stockée la drogue comme on le verra plus loin. Un examen du corps ne donne rien car elle a été tuée par une piqûre au curare, trois semaines plus tôt.

En questionnant le voisinage, il est possible d'apprendre que la maison est louée depuis trois ou quatre mois par un certain M ; **HIVERNET** dont il est possible d'obtenir une description très succincte. Les seules visites remarquées ont été celles de deux personnes correspondant aux descriptions de **PRYDE** et de **MERCIER**. **HIVERNET** a été vu conduisant une décapotable rouge vif.

Note au MJ : **HIVERNET** est en réalité **Stanley ROLLE** qui dirige toutes ses opérations sous ce faux nom, seul connu de ses associés.

A moins que les Héros n'y pensent d'eux même, un jet de *Chance* leur fait constater que la rue du **Marché** est interdite de stationnement dans les deux côtés. En cas de réussite, un jet d'*Int* leur fait remarquer que la maison louée par **HIVERNET** n'a pas de garage. Ils peuvent en déduire qu'il garait sa voiture ailleurs, comme par exemple un garage public. **Nathalie** sait qu'il n'y en a qu'un à proximité : **L'Excelsior**.

IX.L'Excelsior

Mark LIEBER, le patron du garage parking **Excelsior** est un américain installé en **France**. Il discute volontiers avec des compatriotes. Il se souvient de la voiture d'**HIVERNET**, une **Ferrari 308 GTSI** rouge vif. Il peut donner une description sommaire d'**HIVERNET**. Il se souvient qu'un jour, **HIVERNET** est rentré avec une bobine qu'un ami lui avait prêtée suite à une panne. Il l'avait alors chargé de mettre une bobine neuve et de renvoyer l'autre à son ami, un dénommé **BERTET** résident au **Havre**. Il ne se souvient plus de l'adresse exacte.

X.Michel DUNANT

Michel DUNANT dirige une petite entreprise de radio électricité. Si on lui demande de raconter son accident, il dit que la voiture arrivait en sens inverse avec les phares éteints. Il a constaté qu'il n'y avait qu'une seule personne au volant mais n'a pas pu voir de qui il s'agissait. Il a perdu connaissance et s'est réveillé à l'hôpital. Si on lui parle des autres personnages, il prétend ne pas les connaître. Il ne ment pas très bien mais n'avoue rien d'autre à moins d'être mis devant le fait accompli. Il habite un bled à la sortie de

Rouen. Considérez qu'il a une CB de 13 pour les jets importants le concernant.

XI.Stéphane BERTET

Au **Havre**, on peut trouver 14 **BERTET** dans l'annuaire. Les Héros vont devoir trouver le bon, par exemple en les appelant au téléphone en se faisant passer pour une connaissance de **HIVERNET** pour tester les réactions. Le bon est **Stéphane BERTET**, le directeur d'une compagnie de navigation.

Une rencontre avec **BERTET** est possible mais n'apporte pas grand-chose. Il dit que **HIVERNET** est une connaissance qui est venu le trouver pour ramener du bois des îles en **France**. L'affaire semblait bien engagée mais n'a pas eu de suite pour des raisons que **BERTET** prétend ignorer. Il affirme ne pas connaître les autres personnages si on lui en parle et il ne reconnaît que ce qui est formellement prouvé.

XII.Information

Si le cadavre de **PRYDE** a été remis à la police pour autopsie, les résultats sont alors disponibles. **MOULIN** est d'accord pour les communiquer aux Héros s'il est resté en bons termes avec eux. **Meggan** est morte d'une injection de curare (un produit très difficile à se procurer, sauf pour un pharmacien) et le décès remonte à trois semaines.

XIII.Un coup de chance

Cet événement n'a lieu que si les Héros ont rencontré **BERTET** et lui ont posé des questions sur **HIVERNET** ou **ROLLE**. Dans ce cas, **BERTET** charge **MERCIER** de les supprimer. Cela peut par exemple se passer dans un bar où les Héros sont réunis pour faire le point. **MERCIER** empoisonne tous les verres puis s'en va. Par maladresse, le serveur renverse les verres des Héros sauf celui de **Nathalie**. Les Héros ayant de nouveaux verres, ont la vie sauve alors que **Nathalie** décède sous leurs yeux. En questionnant le serveur, ils pourront avoir une nouvelle fois une description de **MERCIER**. Cette tentative de meurtre peut se passer de bien des façons différentes mais doit satisfaire à trois impératifs :

1. Les Héros ont la vie sauve.

2. **Nathalie** est tuée (ce n'est pas obligatoire mais bon pour la motivation).
3. **MERCIER** est remarqué par des PNJ mais disparaît sans laisser de traces.

documents commerciaux sans intérêt ainsi qu'un coffre à combinaison. Il peut être forcé avec un jet de *Crochetage* FD 33 ou tout simplement grâce à la combinaison gravée sur le bouton trouvé sur **PRYDE**. A l'intérieur, il y a un coffret fermé (*Crochetage* FD 20) qui contient de petits sacs en cuir remplis de cocaïne. Il y en a pour 20 kg.

C'est à ce moment que les Héros sont surpris par **BERTET** (il s'attendait à cette visite), **MERCIER** et éventuellement d'autres hommes de main (en tout il y a autant de PNJ en comptant **BERTET** et **MERCIER** que le nombre de Héros plus un.

XIV.La compagnie maritime BERTET

La tentative de meurtre dont les Héros ont été victimes après leur rencontre avec **BERTET** doit les inciter à jeter un coup d'œil à sa compagnie. Des jets de *Crochetage* FD 17 doivent leur permettre d'accéder aux bureaux. Là, ils trouvent des livres comptables et des

Identité : Stephane BERTET (Maître)							
Cha	Int	Per	Vol	Con	Dex	For	Ref
21/11	13/7	16/8	8/4	12/6	5/3	12/6	11/6
Chance		Energie		Bonus Con		Bonus For	
4		50		3		+1d6	
Blessure		Revenus		Economies		Main directrice	
B		Riche		10		Gauche	
Compétences							
Agilité		Armes de jet		Armes lourdes			
Astrogation		Bluff		Combat à distance		5/11	
Combat à mains nues A		1/6	Combat à mains nues D		1/7	Combat armé A	
Combat armé D		Commandement		3/12	Conduite		3/9
Crochetage		Cryptographie		Culture : US		5/12	
Déguisement		Electronique		Equitation			
Escalade		Esquive		Explosifs			
Expression :		Falsification		Furtivité			
Informatique		Jeu		Natation			
Nautisme		10/6	Orientation		Persuasion		4/12
Pickpocket		Pilotage		Premiers soins			
Recherche		Savoir : Affaires		4/11	Séduction		
Sixième sens		Technique					
Atouts				Faiblesse			
Fortune				Cupidité			
Langues et Maîtrises		Points de folies et Folies			Domaines et Renommée		
Anglais M Français M		11			/		
Combat à mains nues							
Initiative	Attaque		Défense		Dégâts		Blessure
7	6		7		2d6		B
Combat à distance							
Arme	Initiative	Attaque	Dégâts	Blessure	Portée	Munitions	
Walther PPK	13	12	2d10	D	9/35/54	7	
Equipement							
Walther PPK.							
Notes							

Bertet est un homme d'affaires. Cela ne le gênera nullement de devoir supprimer des éléments gênants mais il n'est pas suicidaire et n'a aucune envie d'aller en prison. Si les choses tournent mal pour lui, il sera tout à fait prêt à entamer des négociations au cours desquelles il ne lâchera que le strict minimum pour respecter ses engagements.

Identité : Jean-Philippe MERCIER (Maître)							
Cha	Int	Per	Vol	Con	Dex	For	Ref
8/4	10/5	8/4	5/3	9/5	10/5	12/6	11/6
Chance		Energie		Bonus Con		Bonus For	
10		40		3		+1d6	
Blessure		Revenus		Economies		Main directrice	
B		Commun		10		Droite	
Compétences							
Agilité	3/9	Armes de jet			Armes lourdes		
Astrogation		Bluff		1/5	Combat à distance		4/9
Combat à mains nues A	6/12	Combat à mains nues D		6/12	Combat armé A		
Combat armé D		Commandement			Conduite		2/7
Crochetage		Cryptographie			Culture : US		5/10
Déguisement		Electronique			Equitation		
Escalade		Esquive		5/11	Explosifs		
Expression :		Falsification			Furtivité		12/17
Informatique		Jeu			Natation		
Nautisme		Orientation			Persuasion		
Pickpocket		Pilotage			Premiers soins		
Recherche	10/14	Savoir :			Séduction		
Sixième sens		Technique					
Atouts				Faiblesse			
Linguistique (2)				Sommeil lourd (1)			
Langues et Maîtrises		Points de folies et Folies			Domaines et Renommée		
Anglais (M) Français (M)		/			/		
Combat à mains nues							
Initiative	Attaque	Défense	Dégâts	Blessure			
12	12	12	2d6 + 6	B			
Combat à distance							
Arme	Initiative	Attaque	Dégâts	Blessure	Portée	Munitions	
Browning GP 35	9	9	2d10 + 4	F	9/33/57	13	
Equipement							
Browning GP 35							

Hommes de mains (Basiques)

Caractéristiques : 9

Bonus Con : 3

Bonus For / Blessure : +1d6 / B

Compétences de combat et selon le choix du MJ : 1

Browning GP 35 / Initiative 5 / Attaque 6 / Dégâts 2d10 + 1 / Blessure F / Portée 9/33/57 / Munitions 13

BERTET souhaite savoir qui sont exactement les Héros et ce qu'ils cherchent. A

moins que les Héros résistent, ils sont assommés et embarqués sur le bateau de

BERTET. Ils reprennent conscience chacun dans une cabine du bateau (une par Héros). **BERTET** et **MERCIER** viennent tout d'abord voir un Héros masculin. **MERCIER** lui passe les menottes et l'emmène sur le pont pour l'attacher au bastingage. Là, il le tabasse pour le faire parler.

A partir de ce moment, les Héros doivent trouver une solution pour s'en sortir sachant qu'il y a une vingtaine d'adversaires sur le bateau. S'ils ont trop de difficultés, la faiblesse *Attrance sexuelle* de **BERTET** devrait leur être d'une aide précieuse. Si des coups de feu venaient à être tirés, une balle perdue atteindra une bonbonne de gaz mettant le feu au navire. Des Héros à l'eau doivent réussir au moins 3 jets sur 5 de *Natation FD 21* pour être toujours vivant lorsqu'ils seront repêchés par un chalutier.

Quoi qu'il en soit, **BERTET** devra trouver la mort (balle, incendie, noyade, crise cardiaque...) ou s'échapper. **MERCIER** préfère mourir plutôt que de se rendre. S'il est capturé, il prétend ne rien savoir et ne dit que le strict minimum s'il y est obligé. Les hommes de main ne savent rien.

Tout Héros repêché manquant un jet de *Con FD 21*, souffrira d'une congestion pulmonaire qui l'immobilisera pour deux semaines. Les autres sont remis au bout de quatre jours.

XV. Quelques jours de repos

Il est fort probable qu'après les événements précédents, les Héros aient besoin d'un petit séjour à l'hôpital pour se remettre. Tout Héros souhaitant sortir avant d'être guéri subira un malus de 5 à ses jets pendant 1,5 fois le temps restant. C'est donc probablement de leur chambre d'hôpital que les Héros reçoivent la visite de **GARRETT**. Elle leur apprend qu'aucun des hommes de **BERTET** n'a parlé, du moins pour apprendre des choses nouvelles. **MOULIN** vient aussi rendre visite aux Héros. Il a fait une perquisition chez **BERTET** et a récupéré la came. En outre, la *Ferrari* de **HIVERNET** a été retrouvée dans un parking de **Calais** portant de fausses plaques minéralogiques (**HIVERNET** / **ROLLE** s'est rendu dans sa maison de **Bristol**).

Il semble donc que l'enquête se finisse là. Laissez les joueurs le croire jusqu'à ce qu'ils aient une bonne idée, aidez les un peu et s'ils ne trouvent pas, laissez les échouer lamentablement. A partir de là, ils ont tout le temps de finir leur enquête. Avec la saisie de la drogue, le réseau d'**HIVERNET** a été paralysé et tout le monde attend que l'orage passe.

XVI. Retour à la pharmacie Homère

Le fait que **PRYDE** ait été empoisonnée au curare devrait permettre aux Héros de suspecter la complicité d'**HOMERE**. Ils devraient aussi penser que c'est au pharmacien que **MERCIER** faisait allusion dans sa lettre à **PRYDE** lorsqu'il parlait du « vieux ».

Le problème est qu'il n'y a aucune preuve contre lui et qu'il ne se trahira pas. C'est aux Héros de trouver une solution pour l'amener à craquer. S'ils y parviennent, **HOMERE** se suicidera en avalant une boule de gomme au cyanure à moins que les Héros soient particulièrement vigilants et rapides pour l'en empêcher (*Ref 10*). S'il est capturé vivant, il ne peut rien apprendre de bien nouveau si ce n'est la complicité de **Michel DUNANT**. Il n'a jamais rencontré personnellement **HIVERNET**. Il est tout à fait possible que les Héros ne découvrent le rôle de **HOMERE** qu'après l'arrestation de **DUNANT**. Mais dans ce cas aussi, il tentera de se suicider.

XVII. Retour chez Michel DUNANT

Il y a trois raisons pour lesquelles les Héros devraient retourner voir **DUNANT**.

1. Les Héros peuvent se douter que l'accident n'en était pas un mais bien une tentative de meurtre.
2. **HOMERE** a pu avouer aux Héros que **DUNANT** faisait partie de l'organisation.
3. Un jet d'*Int FD 29* permet au Héros du **FBI** de se souvenir qu'au niveau du trafic de drogue, sur lequel il enquêtait à

Las Vegas, il avait découvert que la drogue semblait passer la frontière dans des condensateurs radios.

Si les Héros ont compris l'essentiel du plan, il leur sera facile de faire parler DUNANT. Il leur révèle alors tout ce qu'il sait avec deux informations nouvelles et capitales :

1. **ROLLE** était passager dans la voiture qui l'a renversé. C'est **HIVERNET** qui conduisait.
2. **HIVERNET** avait un accent américain.

Il ignore où trouver **HIVERNET** et ne sait pas non plus qu'il s'agit de Stanley **ROLLE**. En outre les condensateurs contenant la drogue étaient toujours envoyés à des adresses différentes dans des dépôts de gare.

XVIII. Le cerveau de l'affaire

Les Héros devraient avoir tous les éléments pour découvrir que le coupable, M. **HIVERNET** est en fait **Stanley ROLLE**.

1. **Steve ROLLE** ne se serait pas sacrifié pour n'importe qui mais aurait pu le faire pour son père.
2. La description de **HIVERNET** correspond à celle de **ROLLE**.
3. Il a fait ses études à **Paris** et parle parfaitement le français.

4. Il a l'accent américain.
5. La voiture laissée à **Calais** indique un départ pour **l'Angleterre**. **ROLLE** a une maison à **Bristol**.
6. Le bouton que tenait **PRYDE** portait son nom.

Mis devant le fait accompli, **ROLLE** ne niera pas. Il laissera seulement comprendre aux Héros qu'il préférerait éviter de salir le nom de sa famille en mettant lui-même fin à ses jours ; ce qu'il fera si on lui en laisse l'occasion.

XIX. Conclusion

Le Héros du **FBI** aura probablement compris la manipulation dont il a été victime. Arrêter les coupables ne devrait pas poser trop de problèmes.

L'admission de ce nouveau membre au sein de la **Fondation ORION** ne sera possible que si le Héros s'est comporté dans le bon esprit au cours de cette mission et qu'il décide de renoncer à sa fonction au **FBI**. Il ne pourrait en effet être membre de ces deux services en même temps. Si cela se fait, cela ne pourra qu'augmenter le mécontentement du **FBI** vis-à-vis d'**ORION**. Mais cela, c'est une autre histoire.

fin

Le 28/10/1992