

## Scénario

Titre : une question de choix

Durée : 4 heures

Synopsis : après avoir assisté à une expérience monstrueuse dans un laboratoire du créa, les personnages se lancent sur la piste du voleur, mais à qui faire confiance ? Sont-ils vraiment du bon côté ?

Nombre de joueur : 4-5

Étapes du scénario :

Une expérience qui tourne cours (30 minutes) : les joueurs sont menés dans un des annexes du créa cachée en périphérie de Vicocha, il découvre alors un orc enchaîné qui va être le sujet d'une expérience monstrueuse. Un gaz neurotoxique à ciblage génétique. L'expérience est un franc succès et pendant que les officiels se congratulent une explosion se produit. Dans la panique générale un commando de 3 hommes et un laborantin se carapantent avec la base du virus.

Vous êtes dur à trouver (1h30) : les joueurs sont chargés de retrouver les voleurs le plus discrètement possibles et surtout la base du virus. Ils devront récolter l'indice, enquêter dans des milieux glauques mais aussi dans la bourgeoisie Vicochilim.

La récupération (1h) : les voleurs sont retrouvés, leur planque est localisée. Mais il y a toujours un mais. D'autres personnes s'invitent à la fête, la police militaire de Vicocha, des agents du créa le quartier se transforme en zone de guerre. Au diable la discrétion il est temps de se battre pour sa survie.

Une multitude d'amis (30 minutes) : la base du virus est dans son conteneur cryogénique. Mais à qui le rendre ? Qui peut dire quelle sera son utilisation ? Servent-ils vraiment le bon camp ? Et si le virus n'avait pas survécu aux flammes ? Les employeurs des joueurs ne laisseront peut être pas partir des personnes qui en savent autant peut-on vraiment leur faire confiance ?

Ligne du temps :

üLe créa ouvre un laboratoire de recherche biologique dans les environs de Vicocha à Imish avec laval du royaume de Vicocha celui-ci espérant au final récupérer les armes créées.

üSous la supervision du docteur Birkhinhe le laboratoire parvient à synthétiser un virus à ciblage génétique appelé « Prométhée ». Les espions à la solde de Vicocha mais aussi de l'empire mettent leur hiérarchie au courant

üLes services secrets Vicochilims décident de récupérer le virus. Il rentre en contact avec la famille Quorhlonge par l'intermédiaire d'hommes de pailles. La famille Quorhlonge recrute parmi d'anciens militaires et réussit à monter un commando. Un herboriste est infiltré dans le laboratoire.

üLes services secrets Vicochilims passent à la deuxième étape du plan, pour se dédouaner par rapport au créa il décide de monter une mission d'ambassade au laboratoire, il recrute 5 personnes sacrificiables qui pourront le cas échéant servir de boucs émissaires.

üLe créa devant les résultats préliminaires décide de ne pas laisser le Prométhée dans les mains Vicochilims et compose une équipe de gardiens dans le cas d'une extraction d'urgence.

üL'ambassade Vicochilim se présente au laboratoire et assiste à un essai qui est très concluant.

üLe commando Vicochilim passe à l'action pendant la séance d'autocongratulation, le docteur Birkhinhe se goinfre une balle perdue, le commando part avec le Prométhée.

üLe commando se dirige vers Vicocha en se faisant passer pour un groupe de marchands, il passe les murs de la ville sans encombre

üLe laboratoire du créa demande la venue en urgence de l'équipe dex-

traction.

üLe département de la pêche et des loisirs récréatifs demande à l'équipe sacrificiable de mener l'enquête et de leur ramener la base du virus.

üLe commando se planque dans un hôtel particulier dans le quartier nord-ouest fourni par la comtesse Ludmilla.

üLes sacrificiables commencent les recherches

üLes équipes du créa piste le commando grâce à un traceur il retrouve la trace du conteneur dans le quartier nord-ouest ils sont obligés de planquer dans un temple dédié au dieu Anubis abandonné.

üLe commando commet des erreurs et se fait repérer

üL'équipe du créa et les sacrificiables se retrouvent dans l'hôtel particulier face au commando. La confrontation part en vrille et se transmet à tout le quartier. La police militaire vient mettre son grain de sel.

üLes joueurs sont en possession du virus, la comtesse Ludmilla assure leur récupération et leur transmet les offres de plusieurs commanditaires, le créa, le département de la pêche et des loisirs récréatifs, l'armée de Vicocha et un émissaire impérial.

Quisont les joueurs ?

Les joueurs ont eu des démêlés avec la justice, que ce soit de leur faute ou d'un mauvais coup du sort ils ont tous franchis la ligne blanche de la justice. Poursuivie par la police, l'armée, la mafia, ou le clergé de Vicocha leur seule chance de survie est de travailler pour le ministère. C'est en effet la seule organisation ayant assez de pouvoir pour leur offrir une nouvelle vie.

Les joueurs ont été contactés par le ministère alors qu'ils avaient le dos au mur sans plus aucune échappatoire, le choix était simple, accepter une mission ou mourir (voir même pire). Ils ont donc tous saisi cette « opportunité ».

Scénario détaillé

Une expérience qui tourne cours (30 minutes) : les joueurs sont menés dans une des annexes du créa cachée en périphérie de Vicocha, il découvre alors un orc enchaîné qui va être le sujet d'une expérience monstrueuse. Un gaz neurotoxique à ciblage génétique. L'expérience est un franc succès et pendant que les officiels se congratulent une explosion se produit. Dans la panique générale un commando de 6 hommes s'enfuit avec la base du virus.

Introduction :

L'ennui est insupportable. Cela fait maintenant une heure que vous attendez debout, encadrant l'ambassadeur de Vicocha. Votre arrivée dans le complexe et l'excitation de la découverte du laboratoire, tout cela semble déjà loin tout n'est plus que courbette discours abscons, formule protocolaires et bienséance.

Lorsque le « département de la pêche et des loisirs récréatifs » vous a confié cette mission d'escorte il avait insisté sur le fait qu'il n'y aurait aucun danger réel, cette insistance vous faisait craindre le pire quant à la dangerosité de l'affaire et pour une fois ils n'ont pas menti, vous en venez à souhaiter que l'ambassadeur s'étouffe avec son verre de vin ou qu'un des alchimistes du laboratoire s'emmêle les jambes. Que ne feriez-vous pas pour un peu d'action.



Début de la partie :

Lieu : salle d'expérimentation n°5 de l'antenne du créa

Apparence de l'environnement : salle de 15 par 25 mètres, hauteur sous plafond environ 7 mètres. La salle est blanche éclairée avec des néons, une multitude de gaine de cuivre et de câble serpente le long des murs, le mobilier est composé de plusieurs paillasse sur lesquels fument et s'agitent des alambiques des fioles des centrifugeuses et autres cornus. Au fond de la salle un énorme cylindre de verre et de métal de 5 mètre de diamètre est recouvert d'un tissu, trois consoles de commande lui sont adjointes. Il existe trois entrées une principale par laquelle les joueurs rentrent et deux autres plus petites sur les côtés.

Les joueurs sont dans une mezzanine vitrée qui permet de voir l'ensemble de la pièce, son ameublement est spartiate, il est composé de fauteuils et d'une table sur laquelle patiente un buffet.

Population :

Mezzanine, l'ambassadeur et l'escorte, 5 laborantin et le directeur adjoint du laboratoire, le docteur Ashford, un responsable du créa et ça garde rapprochée composée de deux femme en combinaison de cuir moulante avec un voile de dentelle très fine devant le visage.

Salle des essais, docteur Birkin et 6 laborantins

Déroulement

Le docteur birkin fais une annonce au micro et demande le silence : « messieurs l'expérience à laquelle vous allez bientôt assister vas changer le court de l'histoire. Aujourd'hui le Prométhée va nous permettre de triompher d'armée entière sans courir la moindre perte. Voilà messieurs le Prométhée, le premier virus à ciblage génétique » un assistant lui tend un cylindre de verre dans lequel un liquide violet tourbillonne comme animé d'une vie propre. Le professeur birkhine le lève bien haut pour que l'assemble le voit bien. « Mais une démonstration vaut mieux qu'un long discours procédons au test » le rideau entourant le cylindre tombe et laisse apparaitre son contenu. Sur deux fauteuils un orcs et un humain sont entravés « je remercie à cette occasion les autorités Vicochilims pour les spécimens fournis »

Première étape : on injecte le liquide au deux sujet, il ne se passe rien »

Deuxième étape : on prend de l'ADN à l'orc et on le mélange à la base virale, on l'injecte aux deux prisonnier. L'humain ne ressent rien. L'orc lui se tord de douleur et est à deux doigts de briser ses liens, il se décompose littéralement sous les yeux de l'assistance.

Les ambassadeurs sont contents et on se congratule on porte des toasts devant la carcasse de l'orc qui continu à se décomposer.

Deux minute plus tard (2 round) une des paillasse explose en produisant un énorme panache de fumée blanche un commando de 6 individus rentre par la porte ouest en faisant sauter la porte

Commando :

Pv : 250

Force : 50

Agilité : 6

Ps : 0

Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30  
Fusil d'assaut cadence 10 balles, balle 1d10, chargeur 50  
Couteau de combat 1d20

Armure ; gilet par balle 20 points  
Combinaison de cuir renforcée 10 points

Objet ; 2 grenade aveuglante  
2 chargeurs pour chaque arme

Silencieux pour chaque arme

Le commando tir une rafale sur la verrière qui est par chance par balle. Les garde du corps de l'ambassadeur du créa le plaque au sol.

Birkhine tente d'enfermer le virus dans un conteneur à code, il se prend une rafale et meurt.

Le commando récupère le virus et en partant arrose de nouveau la verrière

Une des gardes du corps du créa lance un des laborantins contre la verrière, afin de la faire céder, saute et se lance à la poursuite des voleurs.

Elle les poursuit dans les couloirs et en abat un au moment où il lançait une grenade aveuglante, le corps du commando est bien brûlé la garde du corps est blessée.

L'ambassadeur de Vicocha hurle aux joueurs de partir à la recherche des voleurs.

Le commando se dirige vers la deuxième sortie, et mine la porte. La garde du corps blessée arrive jusqu'à la mine et la fais exploser en essayant d'abattre un autre membre.

Les commandos regagne Vicocha à cheval, ils les abandonnent à 10 kilomètres et reprennent un chariot de marchand itinérant, le blason est un rond rouge frappé de clefs croisées noires.

Les joueurs peuvent enquêter

Indices trouvables :

-Les armes sont de qualité militaire

-Les armes sont en parfait état, presque neuves

-Le commando est bien organisé ils sont professionnels

-Les vêtements ne portent pas d'étiquette ou de marques mais leur qualité est moyenne, fabrication Vicochilim

-Un des laborantins, un herboriste « taran moliate » originaire de Vicocha il a été blessé durant l'attaque

•Résultat de l'interrogatoire :

oIl ne connaît pas les membres des commandos

oOn lui a donné 50 000 Oruos pour faire la diversion

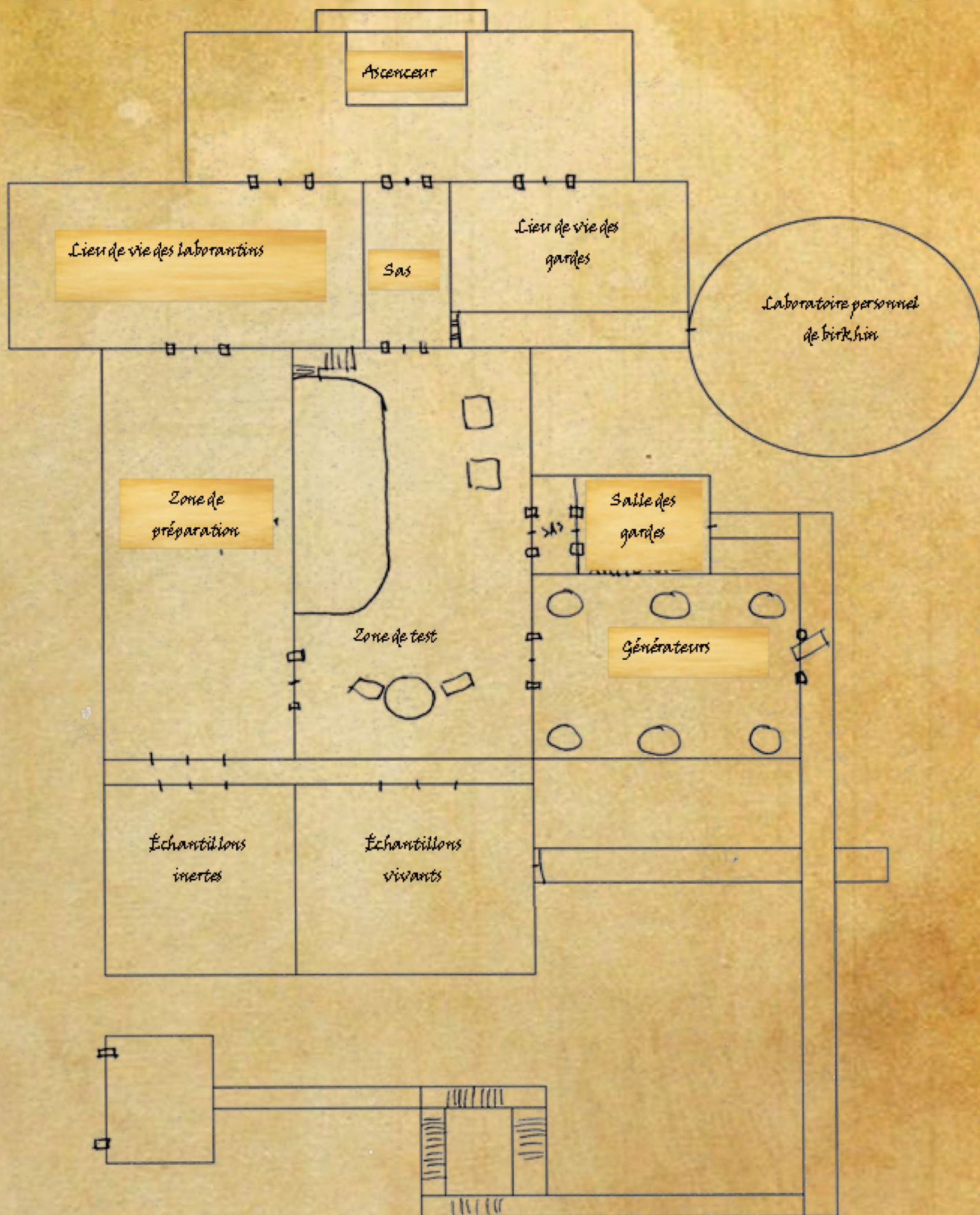
oIl a été recruté par une femme dans un hôtel particulier de Vicocha, elle lui a parlé derrière un paravent, sa voie était autoritaire. On l'a conduit dans l'hôtel les yeux bandés dans un carrosse, on l'a ramené chez lui suivant le même procédé, on lui a remis la somme de 5000 Oruos et un pendentif en ambre qu'il devait toujours porter.

oOn lui a communiqué la date et l'heure de la diversion il y a 7 jours par un message télépathique.

oLes membres du commando devaient le remmener avec eux.

-Le pendentif en ambre est monté sur une chaîne en argent, il est taillé en forme de losange la taille est de très bonne qualité.







Vous êtes dur à trouver (1h30) : les joueurs sont chargés de retrouver les voleurs le plus discrètement possibles et surtout la base du virus. Ils devront récolter l'indice, enquêter dans des milieux glauques mais aussi dans la bourgeoisie Vicochilim.

Les joueurs sont rapatriés à Vicocha avec l'ambassadeur 4 heures après l'accident, il laisse les joueurs devant le ministère.

La ville de Vicocha est un véritable mélange à tout point de vue, technologique, architecturale et culturel. Les échoppes à colombage cotoient les anciens blocs d'habitations des premiers colons, alors que certains quartiers s'éclairent à la bougie d'autre ont encore l'électricité. Il se dégage de cette ville un sentiment d'abandon et de déliquescence, la technologie se fait de plus en plus rare et la menace de l'empire n'arrange pas la situation. Mais la ville n'est pas pour autant en pleine dépression, les gens sortent dans la rue, commercent, rient. Bref Vicocha déborde de vie.

Le ministère est actuellement situé dans un ancien hôtel dont les précédents propriétaires ont mystérieusement disparu l'année précédente. L'hôtel est en parfait état et mis à part le panneau « fermé pour congé » accroché il semble être prêt à accueillir des clients. De temps en temps des personnes rentrent ou sortent discrètement de l'édifice. Hotel fait 5 étages et ressemble à un immeuble haussmanien. Les chambres ont été converties en bureau et la cave en armurerie. Le directeur du ministère Hernest Haiguer occupe l'ancienne suite de prestige au dernier étage. C'est un homme froid et distant qui n'a que peu de considération pour les joueurs, son bureau est encombré par les différents rapports qu'il reçoit des quatre coins du royaume. Il ne fera pas grand-chose pour aider les joueurs n'ayant aucun intérêt à ce qu'ils réussissent. Il leur fournira cependant une série de laissez passer « officiel » qui pourront leur ouvrir certaines portes.

Les joueurs pourront suivre certaines pistes :

-Les armes : elles peuvent conduire aux casernes et aux arsenaux de l'armée

Un des arsenaux a été visité il y a deux semaines et une caisse de matériel à disparu

L'entrepôt n'a pas été forcé. Le commando c'est présenté comme une équipe d'inspection.

Le commando c'est servi de carte magnétique fourni par la commanditaire.

Le commando était accompagné d'une femme ayant une grande épée dans un fourreau de cuir rouge

-Le médaillon : il mène à un alchimiste bijoutier

Le bijoutier l'a taillé pour une cliente fortuné, le médaillon vaut à lui seul 1000 orouos.

Il n'a pas le non de la cliente elle portait un masque lors de la commande. Un homme massif est venu le chercher il avait l'allure d'un guerrier, un air sévère avec des tresses.

Le mage qui a envoyé le message est dur à trouver, il faut aller dans les tavernes malfamées du quartier nord-ouest. Il faut soudoyer les personnes environ 500 orouos et passer par 3 intermédiaires.

Le mage s'appelle tomexis nakolaï, il a 50 ans, c'est un mage médiocre qui a toujours navigué dans les milieux du crime.

Le mage est retrouvé dans un hôtel assez luxueux « la sylphide » du sud de la ville, il est mort d'un coup de couteau dans la nuque il est affalé sur une chaise la tête dans une pile de pièce d'or.

Si l'on interroge le personnel de l'hôtel une femme portant une grande épée dans un fourreau de cuir rouge a demandé à voir le mage dans la journée.

-L'origine du commando : en faisant le tour des casernes (3 casernes aux moins) de la ville l'on entend souvent parler d'une section de 10 hommes, des vétérans expérimenté mais ayant la gâchette facile qui on lamentablement loupé une mission d'extraction somme toute facile, et qui ont masqué des civiles pour s'en sortir. Le colis à extraire était un commerçant,

louché mais puissant, du nom de corléone, il avait été kidnappé par des trafiquants d'ambre lors d'une négociation un peu musclée, il mourut lors de l'extraction. Le commando fut limogé sans ménagement mais en secret et depuis il met son talent aux services de ceux qui en ont les moyens. Ils ont une réputation de têtes brûlé ne faisant pas dans la dentelle, ils accomplissent toujours la mission mais souvent avec des dégâts collatéraux important.

-Les vêtements : ils ont été acheté chez un tailleur du quartier est, la commande a été réceptionné par trois hommes à la mine patibulaire accompagné d'un homme arborant des tresses et une femme armé d'une grande épée dans un fourreau rouge.

-L'intermédiaire : il existe peu de personne pouvant rassembler tant de compétence et mettre sur pied une telle opération. Trois noms reviennent souvent :

La famille Moréa, qui est connu pour avoir des liens avec des militaires, mais elle est surveillée de très près depuis peu par la police militaire, d'après l'avis générale elle va bientôt disparaître ;

La famille Garminion fait partie des familles qui gardent ses affaires très secrète et qui fait plus dans la contrebande et le trafic de substance illicite, ils sont très puissant et règle souvent les conflits dans le sang.

La famille tsou heng une famille qui monte et trafique dans tous les domaines elle à l'audace de la jeunesse mais assez peu de moyens.

Aucune de ces familles n'est la bonne, si on mentionne aux informateurs l'homme aux tresses ou la femme à l'épée ou une femme de bonne éducation ils se mettent à pâlir. Il faut les contraindre pour qu'il parlent voir les frapper, il se mettent alors à parler d'une femme dont personne n'a jamais vu le visage qui a des gardes du corps ressemblant à cette description, tous ceux qui ont fait affaire avec elle ont gagnés de fortes somme mais l'échec et la trahisons sont punis de façons impitoyable, elle tue le traître, sa famille, les gens avec qui il a travaillé et tous ceux à qui ils doivent de l'argent. La plus part du temps cela passe pour des accidents mais certains règlements de compte mis sur le dos de la guerre des gangs de la ville son de son fait.

Personne ne sait comment la trouver c'est toujours elle qui trouvent les gens, pour le meilleur ou pour le pire.

S'ils s'informent sur les incidents récents en ville une rixe dans une taverne au nord-est de la ville à tourner au drame quand un des belligérants a sorti un pistolet mitrailleur et a tué deux personnes, il a fui avec ses compagnons et on a perdu sa trace du côté de la villa hahn. Une propriété à l'abandon qui a sinistre réputation.

Après deux journées de recherche et d'enquête les joueurs sont mis sur la piste d'un hôtel particulier suivant trois possibilités :

-S'ils ont appris l'existence de Ludmilla ils reçoivent un billet par un courrier leur indiquant « qu'il devrait se dépêcher de se rendre à l'hôtel particulier villa Mahn, en toute amitié L.C. »

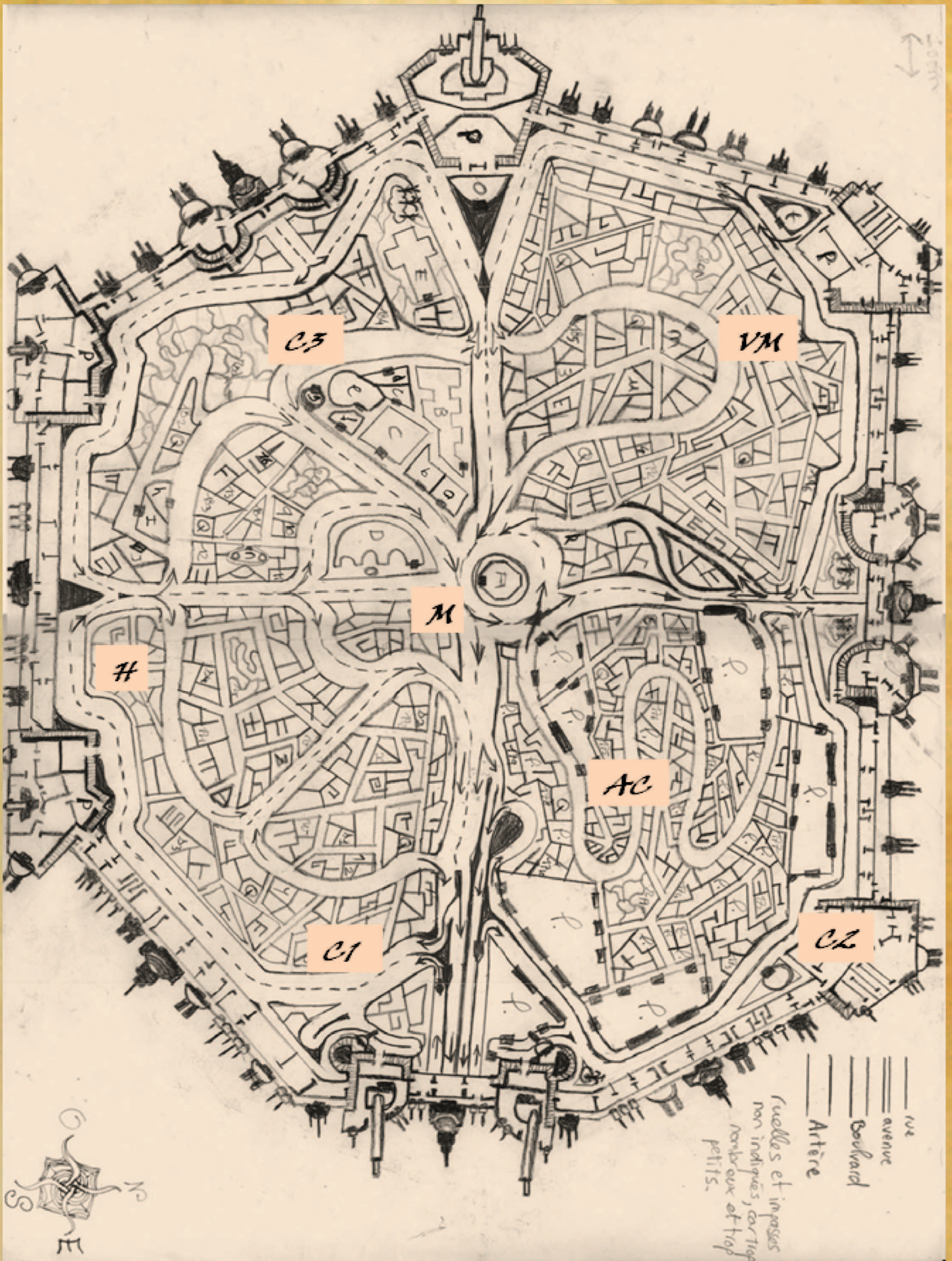
-Des informateurs qu'ils ont payés leur indique que des mecs louchent (l'équipe du créa) surveille la villa Mahn.

-Ils sont mis au courant par le vacarme de l'affrontement entre le commando et l'équipe du créa.

Détail carte :

Ministère	M
Casernes 1	C1
Casernes 2	C2
Casernes 3	C3
Hôtel	H
Antenne du créa	AC
Villa Mahn	VM







## Scénario

La récupération (1h) : les voleurs sont retrouvés, leur planque est localisée. Mais il y a toujours un mais. D'autres personnes s'invitent à la fête, la police militaire de Vicocha et des agents du créa, le quartier se transforme en zone de guerre. Au diable la discrétion il est temps de se battre pour sa survie.

La villa Mahn a une sinistre histoire, cet hotel particulier avait été construit par un marchand d'art pour l'offrir à sa maitresse qui disparu un jour sans laissé de trace. La maison resta en vente une dizaine d'année avant d'être rachetée par une organisation appelée « les maitres du verbes ». Derrière ce nom se cachait une cabale de sorcier de dernier ordre, composé pour sa plus grande partie de nobles décadants qui cherchaient un moyen de se distraire. La cabale était plutôt inoffensive et elle le resta car la seule fois où elle réussit une invocation l'entité se libéra et massacra toute les personnes vivantes. La battisse tomba à l'abandon et a été racheté il y a 5 ans maintenant par une mystérieuse personne et laissée en l'état.

La maison est mal surveillée par le commando, qui sont au nombre de 8 maintenant. Ils disposent une mitrailleuse lourde à l'étage, donnant sur le portail et un lance-roquette de l'autre côté de la maison.

Les dispositifs de détection des intrusions sont relativement simples, des fils tendus reliés à des alarmes et des capteurs sur les fenêtres.

Suivant le moment de la journée les membres du commando ne seront pas aux mêmes endroits dans la maison. Le matin ils seront regroupés dans les chambres à moitié abruti par l'alcool de la veille. Aux environs de midi ils seront regroupés dans la cuisine et la salle à manger. Pendant l'après midi ils se positionneront aux fenetre de la salle à manger, dans le couloir du rez de chaussé à l'est ainsi qu'au premier étage dans les pièces donnant sur le portail. Les membres du commando se batront jusqu'à ce qu'il reste 3 membres, ils effectuent alors un repli par la porte arriere de la maison et tenteront d'atteindre la maison situé à l'arrière de la villa Mahn. Le soir ils sont dans la sael à manger et dans les couloirs à l'étage.

Le virus se trouve dans un conteneur scellé dans le réfrigérateur de la cuisine.

Le commando du créa attaque 4 tours après l'arrivée des joueurs, si les joueurs les remarquent ils se joindront à eu mais essayeront de les tuer dès qu'ils seront en possession du virus. La police militaire de Vicocha intervient 10 rounds après que le combat dégénère.

### Belligérants :

Commando  
Effectif de 8 membres  
Pv : 250  
Force : 50  
Agilité : 6  
Ps : 0  
Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30  
Fusil d'assaut cadence 10 balles, balle 1d10, chargeur 50  
Couteau de combat 1d20  
Armure ; gilet par balle 20 points  
Combinaison de cuir renforcée 10 points  
Objet ; 2 grenade aveuglante  
2 chargeurs pour chaque arme  
Silencieux pour chaque arme

### Equipe créa :

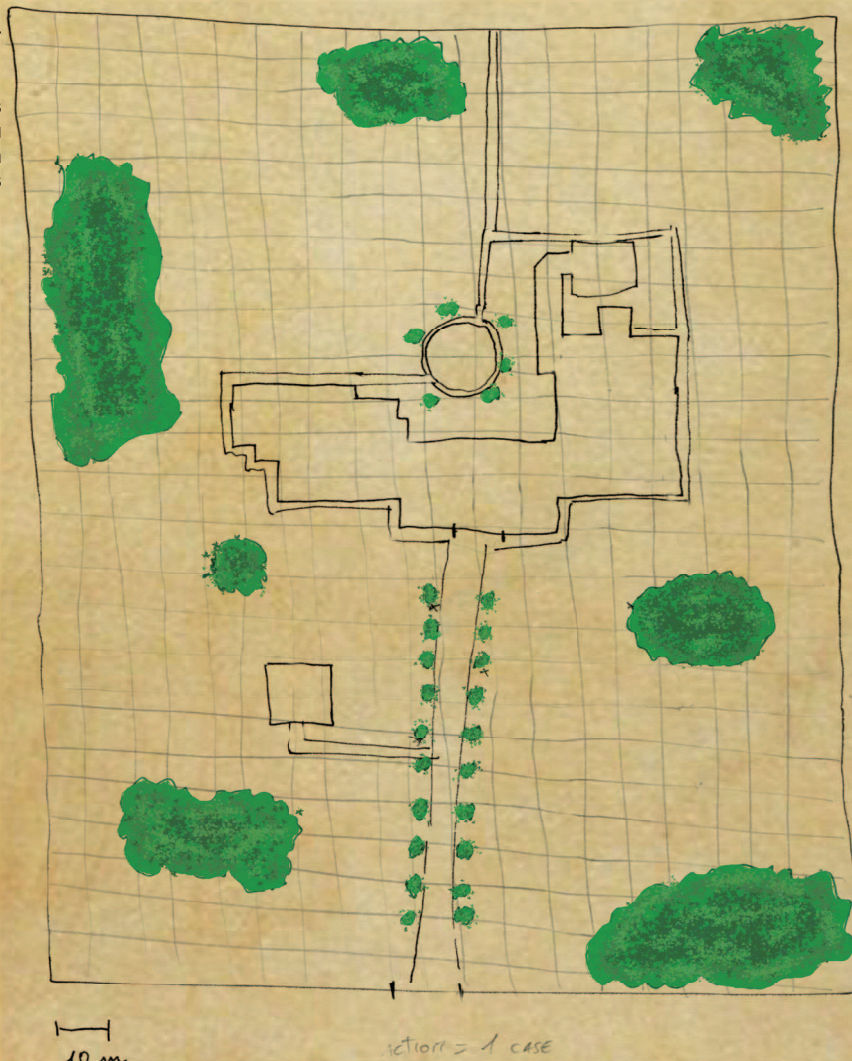
Effectif de 5 membres  
Pv : 200  
Force : 50  
Agilité : 6  
Ps : 0  
Arme ; pistolet laser cadence 1 balles, balle 1d100, chargeur 5  
Dague t1000 3d20  
Armure ; Combinaison par balle 50 points  
Objet ; 2 grenade aveuglante

2 chargeurs pour chaque arme

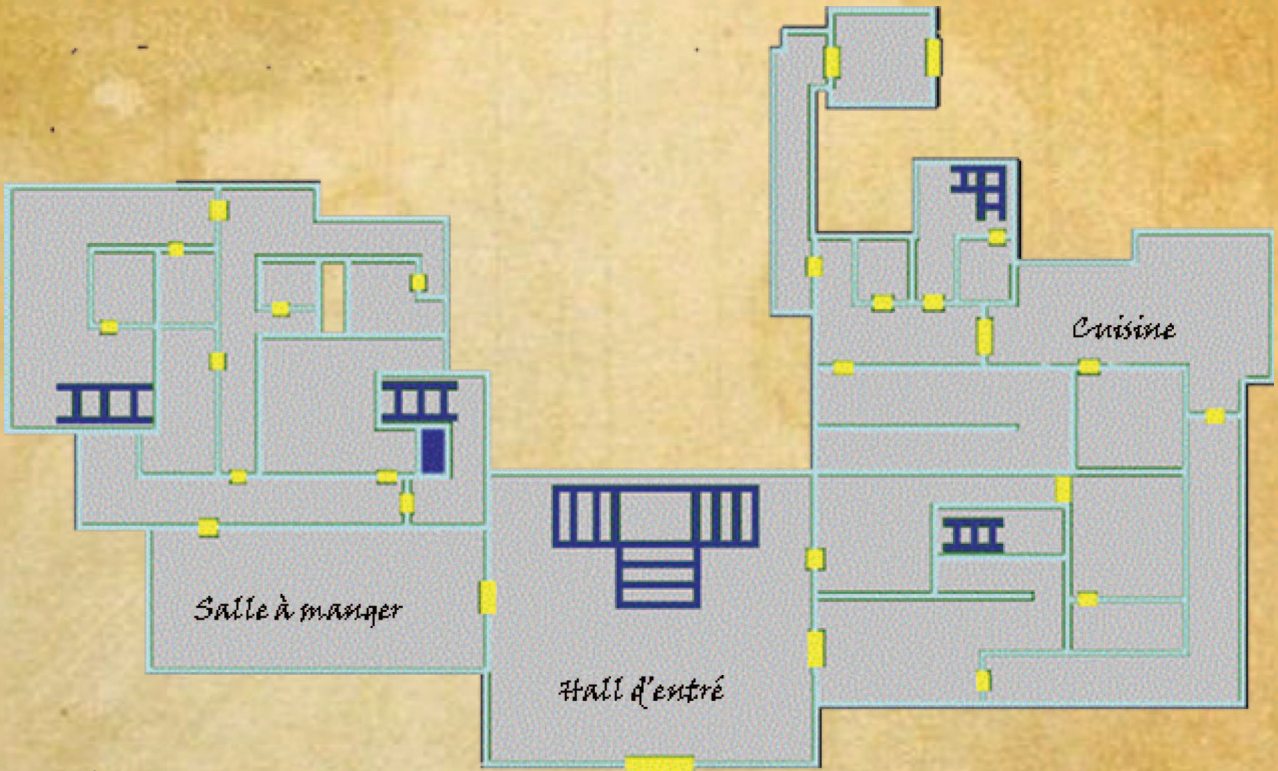
Police militaire :

Effectif de 20 membres

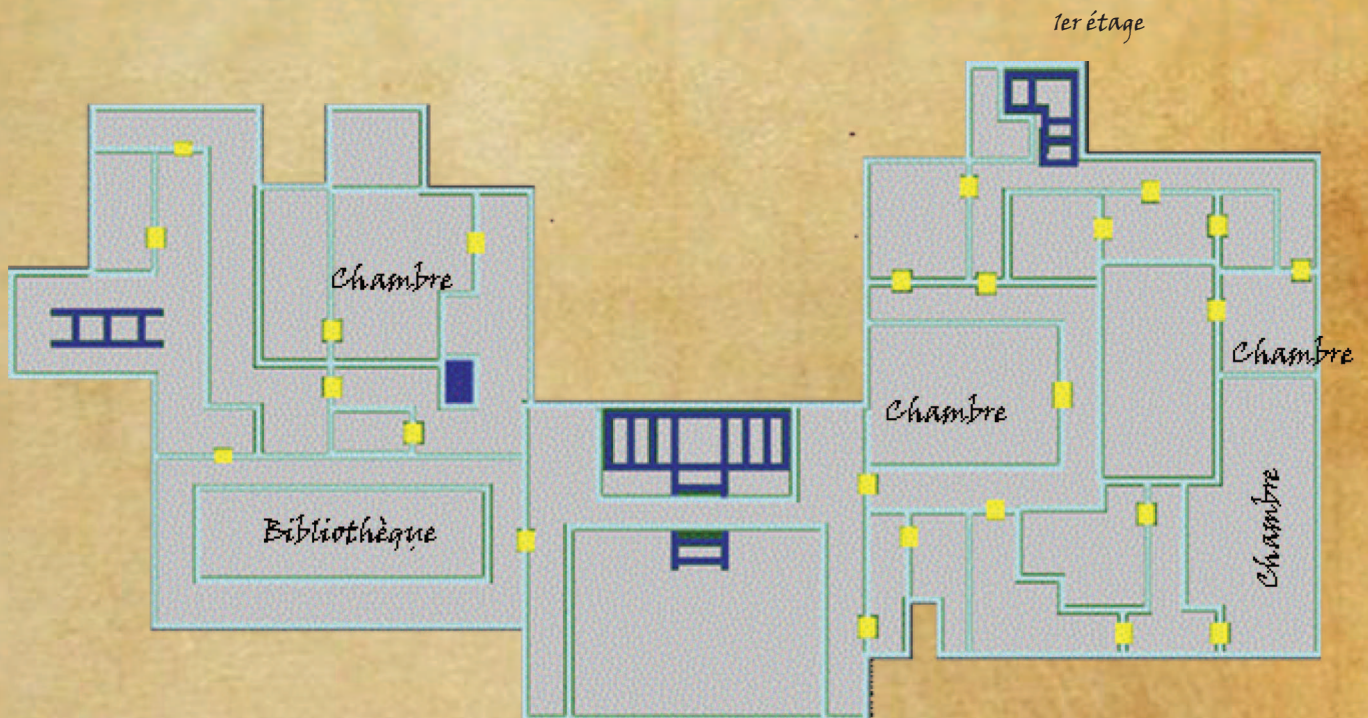
Pv : 250  
Force : 50  
Agilité : 4  
Ps : 0  
Arme ; pistolet mitrailleur cadence 5 balles, balle 1d6, chargeur 30  
Fusil d'assaut cadence 10 balles, balle 1d10, chargeur 50  
Couteau de combat 1d20  
Armure ; gilet par balle 50 points  
Combinaison renforcée 50 points  
Objet ; 2 grenade aveuglante  
2 chargeurs pour chaque arme  
Silencieux pour chaque arme







Rez de chaussé



1er étage



Une multitude d'amis (30 minutes): la base du virus est dans son conteneur cryogénique. Mais à qui le rendre ? Qui peut dire quelle sera son utilisation ? Servent-ils vraiment le bon camp ? Et si le virus n'avait pas survécu aux flammes ? Les employeurs des joueurs ne laisseront peut être pas partir des personnes qui en savent autant peut-on vraiment leur faire confiance ?

Une fois que les joueurs sont en possession du virus ils vont devoir fuir. Que ce soit à cause de du commando ou des gardes du créa, leur vie est en danger.

Alors qu'ils s'enfuient de la demeure, leur regard est attiré par une silhouette qui leur fait signe. Il s'agit de d'une femme blonde athlétique avec un très grand katana, elle les invite à la suivre sans poser de question et en silence. Elle est une bretteuse redoutable et un duel contre elle se soldera par la mort d'un des joueurs, même si elle tentera avant tout de désarmer ceux qui l'attaquent. Elle les mène aux travers de ruelle jusqu'à un carrosse d'une taille impressionnante de couleur noire à coté duquel attend un homme à la mine sévère. Cet homme est armé d'un fusil à pompe d'un très gros calibre.

Au moment où il rentre dans le carrosse un grand flash illumine le ciel, il n'y a pourtant pas de bruit d'explosion. Les deux mystérieuses personnes ont en fait fait exploser une bombe au magnésium qui vient de réduire la villa Mahn en cendre.

À l'intérieur du carrosse les attend la comtesse Ludmilla Corléone, il s'agit d'une jeune femme sortant à peine de l'adolescence cachant le bas de son visage derrière un éventail ; elle porte une robe à corset de couleur prune. Elle parle d'une voie presque enfantine, surjouant les magnifiques idiots.

Une fois que les joueurs se sont installés sur la banquette en face de Lud-

milla, elle se met en tête de faire leur éducation afin de leur montrer à quel point ils sont dans l'ignorance. Elle leur raconte le rôle de chacun des acteurs dans cette mascarade.

Une fois son récit terminé et que les joueurs ont fini de lui poser des questions, elle leur demande de lui rendre le virus. Les joueurs n'étant pas en position de force ils feraient mieux de lui obéir.

Une fois le virus en sa possession elle fait une proposition aux joueurs, celle de travailler pour elle.

Si les joueurs disent oui elle les gratifie d'un magnifique sourire et les emmène dans une de ses résidences secondaire en dehors de vicocha où ils pourront se reposer en attendant leur prochaine mission.

Si les joueurs répondent par la négative, elle leur répond qu'elle est un peu déçue mais que cela n'a plus d'importance, elle actionne un bouton dissimulé dans un des accoudoirs du carrosse ; au bout de 2 minutes le carrosse s'arrête et les joueurs peuvent descendre. Alors que le carrosse repart ils se rendent compte qu'ils sont juste en face du ministère.

